

رویکردی روان‌شناسانه به سفر سه قهرمان اساطیری (هرکول، رستم، اسفندیار)

کبری بهمنی - آزاده نیرومند

مریی زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد درود - مریی زبان و ادبیات انگلیسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد درود

چکیده

هرکول، رستم و اسفندیار سه قهرمان اساطیر یونان و ایران‌اند. وجه مشترک هر سه انجام مأموریت‌های دشوار است. هرکول برای رسیدن به جاودانگی مأمور انجام دادن کار طاقت‌فرسا می‌شود. رستم برای نجات شاه کهنسال و اسفندیار نیز برای رهایی خواهرانش، باید از هفت خوان عبور کنند. در این مقاله، سه عزیمت مذکور را با الگوی فریاند فردیت تطبیق داده‌ایم. مطابق با نظر یونگ، کهن‌الگوها محتویات ناخودآگاه جمعی بشرنند و در مراحل گوناگون فریاند فردیت حضور دارند. اساطیر و قصه‌ها نیز تجلی لایه‌های زیرین و جمعی ذهن بشرنند؛ بنابراین فرافکنی بسیاری از عناصر فردیت را در قصه‌ها و اساطیر به صورت غول، اژدها، غار و... می‌توان جست‌وجو کرد. تفاوت‌ها و اشتراکات هر سه مأموریت افزون بر اینکه حاکی از تنوع فرهنگی بستر اساطیر و قصه‌هاست، انعکاس نبرد درونی و دل‌مشغولی واحدی است که از تقاضای کمال و رسیدن به یکپارچگی شکل می‌گیرد. در مقاله پیش‌رو، ضمن تطبیق نظر یونگ با سازه‌های اساطیری هر سه مأموریت، با بررسی کهنگی رمزها و مطلوب‌ها در هر سه داستان، گذر اسطوره به قصه نیز بررسی شده است.

کلیدواژه‌ها: هرکول، رستم، اسفندیار، فریاند فردیت، کهن‌الگوها.

تاریخ دریافت مقاله: 91/2/3

تاریخ پذیرش مقاله: 91/6/15

Email: Bahmanikobra@yahoo.com

مقدمه

تو این را دروغ و فسانه بدان
از هر چه اندر خورد با خرد
به رنگ و فلسون و بهانه بدان
دگر برره رمز معنی برد

(فردوسی 1379، ج 1: 21)

در نقد روان‌شناسانه و اسطوره‌گرا، مفاهیم دشواری همچون ناخودآگاه جمعی، صور مثالی، آنیما و... مطرح می‌شوند. یونگ، روان‌پزشک سوئیسی، معتقد به دو نوع ناخودآگاه است: «یک ناخودآگاه شخصی و یک ناخودآگاه غیرشخصی یا فوق فردی ... ناخودآگاه فوق فردی را ناخودآگاه جمعی هم می‌خوانند زیرا از حیثه شخصی جداست و خصوصیاتش کاملاً کلی و عمومی است و محتوای آن را در همه افراد می‌توان یافت.» (یونگ 1387: 88)

آرکی تایپ‌ها یا کهن‌الگوها⁽¹⁾ محتویات ناخودآگاه جمعی‌اند. نمی‌توان آنها را مستقیماً شناخت و به شکل‌های

گوناگون در قصه‌ها و اساطیر فرافکنی می‌شوند؛ اما اندیشه مستتر در پس آنها همیشه یکسان است. تعالی و یکپارچگی انسان از طریق پیراستن روح از لفافه‌های دروغین و ترکیب آگاهی و ناآگاهی به وسیله بازشناسی و ادغام صورت می‌گیرد؛ کارکردی که یونگ آن را فرایند فردیت می‌نامد. از نظر یونگ انسان به دنبال غیرممکنی می‌گردد که هیچ کس درباره آن چیزی نمی‌داند. معایب دنیا و کشف وجود بدی در خود و بیرون از خود برای خودآگاه مشکل می‌آفریند (یونگ 1383: 252) و انسان را به تکاپو وامی‌دارد تا سفری طاقت‌فرسا را در پیش گیرد؛ سفری که نیاز به پهلوانی و شجاعت دارد.

تکالیف فرایند فردیت در بیشتر موارد پیش از آنکه یک کامیابی آنی به‌شمار آید، باری سنگین می‌نماید. دستیابی به درک عمیق زندگی برای فرد از هر چیز دیگری مهم‌تر است و تنها زمانی کمال‌یابی و شناخت تحقق می‌یابد که انسان بپذیرد موجودی عادی و ناکامل است. (همان: 327-337)

خصلت جمعی بودن کهن‌الگوها و فرافکنی فرایند فردیت به صورت اشیاء، حیوانات و ... ما را بر آن می‌دارد تا در کنه اساطیر و حماسه‌هایی که وجوه مشترک دارند، بیشتر تأمل کنیم. آیا می‌توانیم مبارزه خدایان و مردان بزرگ حماسه را ستیزی برگرفته از عالم درون بدانیم؟ برای بررسی بیشتر، سازه مشترک سفر را در اساطیر انتخاب کرده‌ایم. از نظر یونگ و پیروانش سفر در قصه و اسطوره، رازآموزانه است؛ به ویژه سفرهایی که دشواری، رنج و پهلوانی موتیف برجسته آنان به‌شمار می‌آید.

شیوه تحلیلی - توصیفی مقاله بر نظرات یونگ استوار است؛ جدای از اینکه برخی دیدگاه‌های وی محل نزاع روان‌شناسان و اسطوره‌شناسان است. اصطلاحاتی همچون آنیما و آنیموس و ... اصطلاحاتی پیچیده‌اند و توضیحات ما بی‌شک ناکافی است.

باتوجه به تفاوت در تعداد مأموریت‌های هرکول با رستم و اسفندیار، کوشیده‌ایم مأموریت‌هایی را که ظاهر متفاوت دارند؛ اما ژرف‌ساخت آنها بیان یک چیز است، در عنوانی واحد بگنجانیم؛ برای نمونه، آوردن گوزن سرینی و گراز ارومانتوس را در عنوان کلی‌تر موانع طبیعی قرار داده‌ایم و با خوان دوم رستم و خوان‌های ششم و هفتم اسفندیار مقایسه کرده‌ایم؛ زیرا هرکول برای آوردن گوزن یا گراز باید بر موانع طبیعی فائق آید. همچنین در این مراحل عبور از موانع برجسته‌تر از خود حیوانات است چنان که برای نمونه هرکول پس از گرفتن گوزن آن را آزاد می‌کند.

از سوی دیگر برخی سازه‌ها که برای یک قهرمان در زیر مجموعه یک مأموریت قرار می‌گیرند، برای قهرمان دیگر یک خوان مستقل شمرده می‌شوند؛ برای نمونه، رویارویی با غول و دیو که در داستان هرکول مربوط به مأموریت آوردن گاوهای قرمز و درنده پوسیدون است، در سفر رستم به صورت مستقل یک خوان به‌شمار می‌آید. بنابراین، بخش‌بندی مقاله براساس مهم‌ترین ویژگی مشترک در هر مرحله است بدون آنکه تفاوت‌ها را حذف کرده باشیم زیرا هدف، نشان دادن عناصر فرایند فردیت است. اگرچه سفر به جهان زیرزمین یا سیب‌های

طلایی فقط در مأموریت هرکول وجود دارد، ولی این مرحله از سفر هرکول سرشار از عناصر فرایند فردیت است.

مأموریت‌ها و رازآموزی در هرکول، رستم و اسفندیار

رستم⁽²⁾، اسفندیار⁽³⁾ و هرکول⁽⁴⁾، سه پهلوانی که تکالیف دشوار برعهده گرفته و برای رسیدن به مقصود راهی طاقت فرسا و خطرناک را برگزیده‌اند.

هرکول یا هراکلس پسر زئوس⁽⁵⁾ است. هرکول برای رسیدن به جاودانگی باید ده کار دشوار را که اوریستوس⁽⁶⁾ می‌خواهد، انجام دهد. مأموریت هرکول به دلیل آن که اوریستوس دو تای آنها را نمی‌پذیرد به دوازده تا می‌رسند. هرکول در ضمن انجام مأموریت‌ها به سفرهای بسیار می‌رود. کارهای دشواری که وی باید انجام دهد، عبارت‌اند از: آوردن پوست شیر نیمیا¹، کشتن هودره² (هیولای مرداب)، آوردن گوزن شاخ طلایی سرینی³، گرفتن گراز ارومانتوس⁴، تمیزکردن طویله‌های شاه آوگیاس⁵، دور کردن پرنده‌گان استومفالوس⁶، آوردن گاو پوسیدون⁷، آوردن اسب‌های شاه دیومدوس⁸، آوردن کمر بند هیپولوتا⁹، آوردن رمه گاوهای قرمز رنگ گیرون¹⁰، آوردن سیب‌های طلایی هسپریدها¹¹، آوردن کربوس¹²، سگ سه سر مخوف. (روزنبرگ 1374: 74-88)

پهلوان دوم، رستم است. رستم، پهلوان بزرگ ایرانی، مأمور آزادی کی‌کاووس، شاه ایران، می‌شود. سبک‌سری‌های کی‌کاووس او را به مازندران می‌کشاند. سپاه ایران مازندران را غارت می‌کند. سرانجام دیو سفید ابری سیاه بر سر سپاه ایران می‌فرستد، دوسوم سپاه کور می‌شوند. شاه نیز اسیر می‌شود. زال⁽⁷⁾، پدر موی سفید رستم، او را برای نجات شاه گسیل می‌کند. رستم به پیشنهاد زال راه کوتاه و پرخطر را بر می‌گزیند. خوان‌ها به اجمال عبارت‌اند از: شیر، بیابان، اژدها، زن جادوگر، اولاد، ارژنگ دیو، دیو سفید. (ر.ک. به: فردوسی 1379: 88-110)

اسفندیار پهلوان حماسی دیگری است که برای رسیدن به مطلوب، سفر پرمشقت را در پیش می‌گیرد. کین‌خواهی، آزاد سازی دو خواهر و به دست آوردن نام مقصودی است که اسفندیار را به گذر از هفت خوان و می‌دارد. خواهران او در روین‌دژ اسیر شده‌اند. گشتاسب⁽⁸⁾، شاه پیر، فرزند را آزاد می‌کند و از او می‌خواهد با انجام این مأموریت افزون بر آزادسازی خواهران و کسب نام، شایستگی جانشینی پدر را نیز به دست آورد.

¹. Nemea

³. Stag with horns of gold (Cerynie)

⁵. Augean stables

⁷. Poseidon

⁹. Girdle of Hippolyta

¹¹. Golden Apples of Hesperides

¹². Cerberus

². Hydra

⁴. Erymanthus

⁶. Stymphalian birds

⁸. King Diomedes

¹⁰. Cattle of Geryon

اسفندیار پس از حرکت به سه راهی می‌رسد و راه ناامن، خطرناک و کوتاه سوم را بر می‌گزیند. گرگسار⁽⁹⁾، فرمانده مغلوب تورانی، و پشتون⁽¹⁰⁾، برادر اسفندیار، و یک سپاه عظیم که برای او ارابه می‌سازند، او را همراهی می‌کنند. هفت خوان اسفندیار به اختصار عبارت‌اند از: گرگ، دو شیر نو ماده، اژدها، زن جادوگر، سیمرخ، برف و سرما، بیابان. (همان: 166-208)

هفت خوان رستم و اسفندیار از نظر ساختاری و عناصر یکسان محتوایی به یکدیگر شبیه‌ترند. شباهت به حدی است که به نظر می‌رسد یکی گزیده‌برداری از دیگری است؛ البته هفت خوان اسفندیار از انسجام ساختاری بیشتری برخوردار است. کنش‌های تکرارشونده در ابتدا و انتهای خوان‌ها و توضیحات گرگسار پیش از ورود به هر خوان، حرکت اسفندیار را با نظم و یکپارچگی بیشتر همراه کرده است. حرکت هر دو، خلاف هرکول، پیوسته است و انقطاع مأموریت‌های هرکول را ندارد. در هفت‌خوان‌های رستم و اسفندیار خصلت‌های پهلوانی پررنگ‌اند، اما در مأموریت‌های هرکول جنبه‌های اساطیری قوی‌ترند. پهلوانان حماسی در واقع همان خدایان و نیمه خدایان جهان اساطیری‌اند که در روند تکاملی جوامع بشری دگرذیسی یافته‌اند؛ آن‌گونه که پراپ و بسیاری دیگر معتقدند این داستان‌ها بر بنیاد ریخت‌شناسی با اسطوره یکی‌اند و هیچ دلیلی جدی برای جداسازی آنها از اسطوره نیست. اگر چه در بسیاری جوامع تفاوت میان آنها به صورت ذهنی احساس می‌شود. (پراپ 1371: 66)

«اندیشه اساطیری مبین استمرار و جاودانگی حقایق زندگی انسان و بیانگر تصور دور جاودانه‌ای است از دورنمایه‌هایی که اگر چه در گذر زمان و مکان دگرگونی‌هایی بر آنها عارض می‌شود؛ اما اساس ثابت و واحدی دارند.» (فتوحی 1386: 277). دگرذیسی و تحول اساطیر به اقتضای تحول و تکامل جوامع اجتناب‌ناپذیر است. در کنار مسخ مداوم تصاویر مقدس، دگرگونی، دگرذیسی مراسم و نمادهای مقدس، آنچه در سراسر اعصار ثابت مانده است، تداوم تفکر اساطیری است. سه داستان منتخب ما از تداوم و دگرذیسی در کنار یکدیگر برخوردارند. برای بررسی تحول و ثبات کافی است مطلوب هر سه قهرمان را بررسی کنیم تا به الگوی کهن‌تر دست یابیم:

هرکول از انجام مأموریت‌های دشوار می‌خواهد به جاودانگی برسد؛ آرزویی که همزاد است با آفرینش انسان. رستم باید شاه کهنسال را نجات دهد و در داستان اسفندیار، قهرمان مأمور آزادی دختران می‌شود. کهن‌ترین شکل، آرزوی جاودانگی است که در اساطیر از بهشت آدم و حوا با میوه ممنوعه نمود یافته است. اندک اندک با تحول جوامع، شاه در حکومت مرکزی قدرتمند، با اقتدارترین فرد به شمار می‌آید و صاحب اختیار مال و جان مردم. شاه که خلیفه خداوند است، در جوامع قدیم جایگاهی خدای‌گونه دارد. بنابراین آزادی شاه سازه‌ای است جدیدتر از تقاضای جاودانگی. در سومین داستان، اسفندیار به دنبال آزادی دختران است و پس از آزادی با آنها ازدواج می‌کند. جفت‌جویی سازه‌ای متأخرتر از دو عنصر سابق است. سازه‌ای است که در قصه‌ها باقی مانده است. سفر اسفندیار در کنار عناصر اساطیری قدرتمند به دوره شکل‌گیری قصه‌ها نزدیک‌تر

است.

قهرمان اسطوره معمولاً از خدایان است. از محیط و انسان‌های دیگر برتر است؛ اما قهرمان حماسه یا قصه برتر از محیط؛ ولی گرفتار در دست خدایان است. از نظر بررسی تبار و دودمان هر سه قهرمان، می‌توان افزون بر یافتن وجوه مشترک، سیر تحول عناصر را باز مشاهده کرد:

هرکول، یا هراکلس، معروف‌ترین و محبوب‌ترین پهلوان یونان، پسر زئوس و آلمنا است. نامش هراکلس¹³ که در لفظ به معنای «افتخار هرا» است، احتمالاً به معنای «هدیه افتخارآمیز هرا» بود و به پیوندش با آرگوس مربوط می‌شد که در آنجا هرا را می‌پرستیدند. اما در اساطیر، قضیه عکس آن بود، زیرا هرا به سبب حسادت به مادر هراکلس او را زیاد آزار و اذیت کرد. (گرانث 1384: 457). در طول زندگیش خدایان و الهه‌ها دائم به او کمک می‌کنند، از جمله آتنا⁽¹¹⁾، هرمس⁽¹²⁾ و پرومته⁽¹³⁾.

رستم فرزند زال از خاندان نریمان که حکمرانان سیستان‌اند، به دنیا آمده است. چهره او در بررسی پدر و مادرش اساطیری می‌شود و از حد ابر قهرمان فراتر می‌رود. رودابه⁽¹⁴⁾، مادر رستم از نسل ضحاک مار به دوش است و زال، پدر رستم، را سیمرخ⁽¹⁵⁾ پرورانده است. سیمرخ نیرویی ماورایی است که افزون بر هنگام زاده شدن رستم، در نبرد رستم و اسفندیار نیز به کمک او می‌آید و آگاه از راز رویین‌تنی اسفندیار که ودیعه‌ای است از سوی خدایان، به رستم می‌آموزد با ساختن تیر دو شاخ از چوب گز، چشمان اسفندیار را هدف قرار دهد. مهم‌تر از همه اینها در بررسی معانی اسم‌ها، رستم «به معنی برآمده از رود است و اسم مادر او رودابه. جنگ او با اسفندیارکنار رود هیرمند است.» (شمیسا 1378: 238). رستم رودزاد خدایی است تقلیل یافته؛ اما ارتباط او با خدایان هنوز قطع نشده است.

سومین قهرمان اسفندیار است. واژه اسفندیار مرکب از دو جزء سپنتو به معنی مقدس و داته به معنی آفریده است؛ جمعاً؛ یعنی آفریده مقدس (باحقی 1386: 84). اسفندیار بیشتر چهره‌ای مذهبی است. تلاش وی برای گسترش دین بهی و جنگ‌هایش با تورانیان مؤید این ادعاست. مهم‌ترین برتری اسفندیار، رویین‌تنی وی است که به‌وسیله زرتشت انجام شده است. حضور پیامبری که از سوی خداست به معنای ایجاد فاصله بین انسان و خدایان است. دخالت‌ها و نبردهای مستقیم خدایان از صحنه جوامع بشری کمتر شده است و این مهم بر عهده رسولان و مبلغان گذارده شده است. بنابراین اسفندیار متأخرترین قهرمان در میان سه قهرمان است. شکست وی از رستم و مرگش، ارتباط بیشتر خاندان رستم با عالم ماوراء و غلبه خدایان آب - که اساطیری‌اند - بر پیامبران و مبلغان تاریخی است.

این سه داستان مراحل تدریجی تحول را از دوره‌های اساطیری تا رسیدن به قصه‌ها نشان می‌دهند. رستم حلقه وسط در زنجیره تحول جوامع از هرکول تا اسفندیار است. اکنون با وجود اختلافات دوره‌ای و فرهنگی،

¹³. Hercules

کهن‌الگوهای فرایند فردیت¹⁴ را در هر سه بررسی می‌کنیم. آیا تلاش هر سه این قهرمانان تلاشی است که به یک مقصد؛ یعنی تمامیت ختم می‌شود یا اختلافات ظاهری، ژرف‌ساخت کهن‌الگویی آنان را مغایر و ناهمگون کرده است؟

در داستان هرکول، هرا⁽¹⁶⁾ به خاطر حسادت او را دیوانه می‌کند و هرکول در عالم دیوانگی فرزندانش را می‌کشد. مرگ فرزندان هرکول ناشی از انگیزه‌های حیوانی است که بیانگر طبیعت بدوی انسان‌هایی است که خودآگاهشان کمتر رشد یافته و در برابر هیجانات شدید کمتر مصونیت دارند. «در این گونه موارد یک محرک ویرانگر به ناگهان از بند فرد می‌گریزد و مستقل از خواست خودآگاه وی مرتکب قتل می‌شود.» (یونگ 1383: 360)

هرکول پس از یافتن سلامت عقل از جامعه کناره می‌گیرد. به معبد دلفی⁽¹⁷⁾ می‌رود. سروش غیبی به او می‌گوید از خدایان فرمانبرداری کند و کارهای دشواری که اوریستوس از او می‌خواهد، انجام دهد تا به جاودانگی برسد (روزنبرگ 1374: 75). قهرمان باید برای ورود به آیین‌های رازآموزی تسلیم شود. مضمون گردن نهادن در آغاز راه از سوی معبد دلفی که تجسم مادر است به قهرمان توصیه می‌شود. این مرحله، مرحله "فراخوان" است. مرحله‌ای است که قهرمان با سایه¹⁵؛ یعنی با جنبه منفی و خبیث شخصیت خود روبه‌رو شده است. انسان با تماشای سیمای شر مطلق تجربه‌ای غریب و خردکننده به‌دست خواهد آورد. پرسونا یا لفافه دروغین کنار زده می‌شود. فرآیند فردیت به اعتقاد یونگ با جریحه‌دار شدن شخصیت و رنج ناشی از آن آغاز می‌شود. (مورنو 1376: 52-53)

این تکانه اولیه اگر چه در بیشتر موارد تشخیص داده نمی‌شود؛ اما نوعی فراخوان است. انسان در این فراخوان وارونه احساس می‌کند که از اراده و خواست خود محروم شده است. به دنبال محرومیت، عوامل خارجی مانند خدا، شرایط اقتصادی، همسر و یا رئیس خود را مقصر می‌داند. مرحله آغازینی که در همه قصه‌ها با یک کمبود یا نقیصه نمادین شده است. در تکانه‌های اولیه، صورت مثالی می‌تواند بر آدمی چیره شود و او را ناتوان کند؛ اما پدیده خلاف چیرگی صور مثالی، تلاش برای تحصیل و کسب هویت؛ یعنی مرکز جدید شخصیت است که ثمره تعادل روانی نوین و متضمن شعور یافتن به صور مثالی ناخودآگاه و التزام و جذبشان در من هوشیار است. (مورنو 1376: 15)

در این جا "هرا" مقصر دانسته می‌شود. تکانه‌های نخستین می‌تواند سرآغاز راهی دشوار برای خودسازی و تربیت باشد و یا عکس آن، باعث انزوا و کناره‌گیری فرد شود. هرکول پس از رویارویی دهشتناک با سایه خود از جامعه کناره می‌گیرد؛ اما در معبد دلفی به پذیرفتن مأموریت برای تزکیه و پالایش روحی تشویق می‌شود.

¹⁴. Individuation

¹⁵. shadow

معبد نمادی از جنبه‌های مثبت آنیما¹⁶؛ جنبه نومی که در هیأت کشیش یا هر روحانی مذهبی دیگری ظاهر می‌شود، است. «هوش یا مکاشفه که هسته عالم صغیر است با آنیما نماد همه نمادهای تخیل ارتباط دارد» (دلاشو 1386ب: 27). فراخوانی معبد، تلاش زن فرشته‌گونه برای حفظ ارتباط قهرمان با عالم واقع و رفع ناکاستی هاست.

کشتن شیر

پس از مضمون گردن نهادن و فراخوان، هرکول باید به انجام فرمان‌های اوریستوس کمر بندد. در اولین مأموریت باید شیر نیمیا را بکشد. شیر وارد غار می‌شود.

یکی از جلوه‌های آنیما نمود در هیأت حیواناتی مانند شیر، ببر، مار، پرنده و... است. (مورنو 1376: 63) در کنار کشتن و التفات آنیما به حیواناتی چون شیر، مکان حیوان؛ یعنی غار تأکید بیشتری بر جلوه‌گری و تجسم آنیما در این مرحله دارد. «غار، مغاره و حفره‌های زیرزمینی نماد اندام تناسلی مادینه‌اند. افزون بر آن، غار به خاطر تاریکی رمز ناخودآگاهی و ناشناختگی است. (دلاشو 1386الف: 241-245)

هرکول پس از خفه کردن شیر، پوست شیر را می‌کند و می‌پوشد (۱۶۴: ۱۹۴۹ Hamilton). پوشیدن پوست حیوانات یا شستن بدن با خون آنان برای انتقال قدرت، سازه‌ای کهن در اساطیر جمعی است. خفتان رستم نیز از پوست ببر بزرگ یا اکوان دیو است. این نوع لباس‌های جنگی انتقال‌دهنده نیروهای ماورائی به قهرمان‌اند. آن طور که در وجه تسمیه "ببر بیان"، لباس جنگی رستم، برخی بر این باورند جامه‌ای است که از بهشت برای رستم آورده شده است. (مقالات ماهیار نوابی، به نقل از رستگار فسایی 1377: 83)

در هفت‌خوان رستم، خوان اول و در هفت‌خوان اسفندیار خوان دوم به شیر تعلق دارد. رستم در جایی نزدیک کنام شیر به خواب می‌رود و در واقع رخس، اسب خاص رستم است که شیر را می‌کشد. خواب رستم یادآور برادری خواب و مرگ در اساطیر ایرانی است.

در یونان، هند و حکمت گنوسی عمل بیدار کردن مفید معنای رستگاری و نجات است. تعلیم در رازآموزی شامل حکم صریح و مؤکد مغلوب خواب نشدن است: دیگر چرت مزین و مخسب! چیزی را که سرور بر دوش نهاده است فراموش مکن (الیاده 1362: 130-134). حذر از خواب و فراموشی هم در سفر اسکندر و هم در سرود نهم ادیسه وجود دارد. در *داراب‌نامه* بیغمی، بهزاد پهلوان چهل شبانه روز برای جلوگیری از غلبه دیو نمی‌خوابد (بیغمی 1381، ج 2: 703). نکته جالب آن است که در خوان اول رستم، قهرمان واقعی رخس است. همین اسب در خوان‌های بعدی از جمله خوان سوم، رستم را از حضور ازدها آگاه می‌کند و سه بار او را از

¹⁶. anima

خواب بیدار می‌کند. افزون بر تکرار سه‌گانه کنش که ریشه در برداشت‌های اساطیری از اعداد دارد، رخس می‌تواند نمودی از "خود" باشد. "خود" معمولاً به صورت یک حیوان تلاش می‌کند طبیعت غریزی ما و پیوند آن را با محیط نمادین کند. به همین خاطر است که در قصه‌ها و اساطیر حیوانات یاری‌دهنده بی‌شماری وجود دارد (یونگ 1383: 322). از سویی در خسرو و شیرین نظامی، شب‌دیز اسب معروف خسرو از سنگ سیاه به دنیا می‌آید. (نظامی گنجوی: 1385: 57). این نکته معنای نمادین اسب و اهمیتش را در اساطیر ایرانی بهتر تأیید می‌کند. شب‌دیز در خسرو و شیرین نمادی از بعد حیوانی است؛ کهن‌الگوی نفس، و سنگ سیاه نمادی از روح اشراق یافته. (طغیانی و جعفری 1388: 119-134)

اژدها کشی

دومین مأموریت هرکول، کشتن هودره است. اژدهایی نه سر که از هر سر بریده بلافاصله دو سر تازه می‌روید. اژدها کشی در خون‌های رستم و اسفندیار، در خون سوم نهاده شده است.

«اژدها معمولاً به عنوان مظهر شر ظاهر می‌شود و پهلوان حماسه یا افسانه برای نابودی او باید بسیج شود. ... این جانور وهمی از ترکیب ویژگی‌های حیوانات و جانوران گوناگون نظیر مارسانان، تمساح‌سانان، شیر و حیوانات ماقبل تاریخ، ماهرانه آفریده شده است» (برفر 1389: 180). شگفت‌انگیزترین خصوصیات جانوران دیگر به اژدها نسبت داده شده است تا دهشت و هراس را افزون کند. کهن‌الگوی مبارزه با قدرت‌های شرور آسمانی در هیأت اژدها و سایر اهریمنان، کهن‌الگویی است که به اعتقاد یونگ بیانگر ستیزه و کشمکش انسان بدوی برای دست‌یافتن به خودآگاهی است. «شخصیت قهرمان در خلال انکشاف و خودآگاه فردی، امکانی نمادین است تا به وسیله آن من خویشتن بتواند سکون ناخودآگاه را درنوردد و انسان پخته را از تمایل واپس‌گرایانه بازگشت به دوران خوش کودکی زیر سلطه مادر رهایی دهد.» (یونگ 1383: 175)

اژدها نمودار مانع خیالی است که فرد را به پایداری و سرسختی مبالغه‌آمیز می‌کشاند. موجودات وحشتناکی که در مرداب به خواب رفته‌اند و از نیرویی جادویی برخوردارند، مظهر آب‌های تاریک و آشوب‌زلی‌اند. به غیر از هودره، تیامت¹⁷، در اسطوره‌های بابلی از این گونه‌اند. (برفر 1389: 185)؛ عنصری که در کنار اژدهاست و برگرفته از تقدس آب در آیین‌های باستان، رودخانه و آب است.

فریدون اژدهای سه سر و سه پوزه را که مظهر خشکسالی و بیداد است، می‌کشد؛ اژدهایی که به دست سام کشته می‌شود، ازگشَف رود بیرون آمده و در جهانگیرنامه، رستم اژدهایی را می‌کشد که راه آب را سد کرده است. نزد چینی‌ها نیز اژدها در آغاز آفرینش آب‌ها را در دژی زندانی کرده بود. (همان: 146)

«اژدها آب را از بارور کردن باز می‌دارد و می‌خواهد خورشید و ماه را فرو برد. بنابراین، برای این که جهان

¹⁷. Tiamat

بماند، باید اژدها نابود شود. این مفهوم اساطیری اژدها به عنوان نیروی اصلی اهریمن و به گونه دشمن آفرینش، در دین‌ها و ادبیات گوناگون پیدا شده است. (رستگار فسایی 1379: 13)

هودره در مرداب که آب راکد و تاریک است، قرار دارد و هرکول با پرتاب تیر آتش او را به جنگ وامی‌دارد. رکود و سکون، خاموشی و تاریکی بیانگر نیروهای درونی است. خودآگاه با برهم زدن درون می‌خواهد به سستی ناخودآگاه خاتمه دهد و به تعالی دست یابد. در کنار هم قرار گرفتن اژدها و مرداب بر جنگ نمادین رهایی از تسلط مادر اشاره دارد. آب نشانه تجدید حیات و دگردیسی است و مرداب خفتگی و ایجاد مانع بر سر تجدید حیات به شمار می‌آید. اژدهای مرداب نیروی عظیمی است که برای حرکت مرداب و رهایی از سکون باید او را شکست داد. در خوان سوم رستم و اسفندیار تصریح نشده است اژدها در کنار آب است؛ ولی هر دو قهرمان پس از کشتن اژدها تن خود را شست‌وشو می‌دهند:

به آب اندر آمد سر و تن بشست جهان جز به زور جهان‌بان نجست

(فردوسی 1379، ج 2: 97)

شست‌وشو در آب و غسل به دنبال کمال‌یابی انجام می‌شود. آب نماد رستاخیز و زایش توصیف شده است. «معانی نمادین آب را می‌توان در سه مضمون اصلی چشمه حیات، وسیله تزکیه و مرکز حیات دوباره خلاصه کرد. این معانی و جنبه‌های اساطیری و آیینی آب در فرهنگ ملل گوناگون به صورت‌های مختلفی آشکار شده است.» (فرهنگ نمادها، به نقل از یاحقی 1386: 3)

آسیبی که پس از کشتن اژدها به پهلوان می‌رسد، یک مایه اساطیری کهن است. پهلوان پس از کشتن اژدها از دود و زهر این پتیاره بی‌هوش می‌شود و گاهی نیز جوشن او پاره پاره می‌گردد. در روایات غیر ایرانی، موهای هرکول پس از کشتن اژدها می‌ریزد. (برفر 1389: 183). نفس اژدها در داستان هرکول زهرآگین است. اسفندیار نیز از دود زهر اژدها بی‌هوش می‌شود.

از آن دود بُرنده بی‌هوش گشت بیفتاد و بی‌مغز و بی‌توش گشت

(فردوسی 1379، ج 6: 275)

نکته جالب آن است که رستم هیچ آسیبی نمی‌بیند. اگر دوباره نبرد رستم را بررسی کنیم نکات دیگری به دست خواهد آمد:

رستم در خواب است که ناگاه اژدها می‌رسد. رخس سم می‌کوبد و شیهه می‌کشد تا رستم برخیزد. همین که رستم بیدار می‌شود، اژدها ناپدید می‌شود. رستم رخس را سرزنش می‌کند و باز می‌خوابد. این عمل سه بار تکرار می‌شود و بار سوم خداوند مانع از پنهان شدن اژدها می‌شود. رستم مانند پهلوانان حماسی با اژدها مفاخره می‌کند و نام یکدیگر را می‌پرسند. خلاف معمول رستم آیین کتمان نام را رعایت نمی‌کند و خود را معرفی می‌کند. قدمت سخن‌گویی اژدها یا مار به داستان آدم و حوا می‌رسد. «در تاریخ طبری در ذکر داستان آدم و حوا می‌خوانیم که شیطان از زبان مار سخن می‌گوید... طبعاً زبان سخن‌گوی مار یا اژدهای بهشت جز زبان اهریمن

نیست.» (رستگار فسایی 1379: 164). ویژگی‌های مذکور از جمله عنصر مفاخره غیر معمول است. نبرد رستم با اژدها یادآور ویژگی ناپایداری و بود و نبود مبهم اشیاء و افراد در خواب است. همان‌طور که خواب، بیان نمادین از جهش‌ها و آشفتگی‌های ذهن است، اساطیر خود نوعی خواب‌های جمعی بشرنده. نبرد رستم خصلت خواب دارد. پیدا و ناپیدا شدن اژدها و مفاخره و سخن گفتن رستم با اژدها، نبرد رستم را از آنچه در اساطیر معمول است فراتر برده است.

موانع طبیعی

سومین مرحله در داستان هرکول آوردن گوزن سیرینی با شاخ‌های طلایی در کوه‌های آرکادی⁽¹⁸⁾ است (روزنبرگ 1374: 80). گوزن نظرکرده آرتیمیس⁽¹⁹⁾، ایزدبانوی شکار و دختر زئوس است. هرکول پس از یک سال تعقیب گوزن، آن را می‌گیرد و در آخر به آرتیمیس باز می‌گرداند. سازه‌های این مرحله گوزن و کوه‌های صعب‌العبور یا به طور کلی موانع دشوار طبیعی است. موانع طبیعی در خوان‌های رستم در خوان دوم به صورت عبور از بیابان و در خوان‌های اسفندیار در دو خوان ششم و هفتم، یعنی عبور از برف و سرما و بیابان قرار دارد. بالا رفتن از کوه صعود و تعالی است. از آنجا که برای گذر از کوه صعب‌العبور، بیابان و برف و سرما نیاز به نیرو و توان زیاد است، عبور از این موانع آزمون قدرت نیز به‌شمار می‌آید. در مأموریت هرکول، آوردن گوزن هدف اصلی عبور از کوه‌هاست؛ اما در بیابانی که رستم طی می‌کند، پس از غلبه تشنگی و مناجات قهرمان، ناگاه میشی بالای سرش پیدا می‌شود. رستم به یاری میش به آب می‌رسد:

گیا بر در و دشت تو سبز باد مباد از تو هرگز دل یوز شاد

(فردوسی 1379، ج 2: 94)

در داستان اسفندیار صدای پرندگان اسفندیار را به آب راهنمایی می‌کند. وجود میش یا پرنده سازه‌ای است برابر با حضور گوزن ایزدبانوی شکار. بنابراین عبور از موانع طبیعی دشوار وجه مشترک هر سه داستان به‌شمار می‌آید. هرکول افزون بر موانع طبیعی در این مأموریت، در مرحله چهارم؛ یعنی گرفتن گراز اروماتوس نیز از میان برف می‌گذرد. خوان ششم اسفندیار هم بارش برف و ابر تیره است. هرکول گراز را در میان برف خسته می‌کند و پاهایش را می‌بندد. غار به عنوان جایگاه گراز همان‌طور که گفته شد دلالتی بر تجسم آنیماست. برف و تگرگ در اساطیر ایرانی اهریمنی‌اند. «در عقاید ایرانی بر خلاف باران، برف و زمستان پربرف اهریمنی است. برای همین است که اورمزد به زردشت دانایی گشادن باران، بستن تگرگ و برف و سن و ملخ و ... هدیه کرد.» (قلی‌زاده 1387: 128)

بیابان نیز جایگاه اهریمنان است. «اورمزد به این علت بیابان را به وجود آورد که چون ایزدان مینوی تاریکی و سرما و دیگر نیروهای دیوی را شکست دهند، آن را به بیابان‌ها می‌گریزانند تا گزندی به آفریدگان اورمزدی

کار دشوار

پنجمین مأموریت هرکول، تمیز کردن طویله‌های شاه آوگیاس⁽²⁰⁾ در یک روز است. طویله پر از توده‌های به هم انباشته پهن است. هراکلس مسیر دو رودخانه را تغییر می‌دهد و جریان آب را به طویله‌ها می‌کشانند. پاک کردن طویله رمزی از پیراستگی است. در آیین‌های رازآموزی در شرق قبل از تخلیه باید تخلیه باشد. تخلیه روح از گناهان و آلودگی‌ها، انسان را آماده مرحله تجلی و تخلیه می‌کند و شرط آن به‌شمار می‌رود. یونگ با تأکید بر این سخن عرفا به مرحله پیراستگی اشاره می‌کند:

خود را از آن چه داری، برهان تا آنچه می‌خواهی به دست آوری. (یونگ 1383: 26)

هرکول باید پرسونا را کنار بزند. نقابی که شخص برای ایفای نقش اجتماعی خود بر چهره می‌زند. این نقاب جعل فردیت است و فاقد حقیقت.

مقابله با پرندگان

مرحله ششم دور کردن پرندگان استومفالس از اطراف دریاچه است. پرندگان چنگال و نوک آهنین دارند. در این مرحله آتنا به هرکول سنج برنجی می‌دهد تا پرندگان از صدای آن بترسند (ژیران 1381: 83). آتنا، الهه خرد و عنصر مادینه، فراتر از پارسایی و خلوص مریم باکره است و به صورت نیروی درونی مثبت که بیانگر تمامیت است به کمک هرکول می‌آید. حضور آتنا در این مرحله به عنوان نیروی مثبت آنیما و دلالت عدد چهار زیرا چهارمین عنصر مادینه است، ما را به شمارش مجدد مأموریت‌های هرکول وامی‌دارد. در شمارش دیگر اگر دو مرحله کشتن هودره و تمیزسازی طویله‌های شاه آوگیاس که به خاطر کمک دیگران به هرکول و مزدستانیش پذیرفته نشدند، حذف کنیم، حضور آتنا در مرحله چهارم قرار می‌گیرد. در بررسی اساطیر و معنای رمزی اعداد، عدد چهار، عدد زنان است. بر مبنای نظر یونگ، انکشاف عنصر مادینه چهار مرحله دارد و چهارمین مرحله خرد آنیماست (یونگ 1383: 281). در خوان چهارم رستم و اسفندیار، زن جادوگرست. اگر هرکول در مرحله چهارم به تمامیتی می‌رسد که آنیما با نیروی مثبت خود او را یاری می‌دهد، قهرمانان دو هفت خوان در این مرحله با جنبه منفی آنیما دست و پنجه نرم می‌کنند و هردو بر نیروی شر آنیما فائق می‌آیند.

در هفت خوان اسفندیار، خوان هفتم نبرد با سیمرغ است. اسفندیار سیمرغ را با همان اسب و گردونه و صندوقی که برای کشتن اژدها به کار برده بود، می‌کشد. شکل‌گیری جنبه اهریمنی برای سیمرغ ممکن است واکنشی مذهبی به مرگ اسفندیار باشد که باعث دگردیسی و تحولی اساسی و تکرارناشدنی در این اسطوره شده است. دین جدید می‌تواند پاره‌ای از مفاهیم اساطیری را جایگزین یا متحول نماید.

«سیمرغ در شاهنامه و اوستا و روایات پهلوی موجودی خارق‌العاده و شگفت است... از جانب اهورامزدا به زردشت سفارش می‌شود که پری از او را بر تن خود بمالد و آن را تعویذ خود گرداند.» (باحقی 1386: 267-266). زرتشت در دومین دیدار خود در مجمع امشاسپندان به زیارت بهمن می‌رود و در آنجا از میان مرغان با سیمرغ دیدار می‌کند» (قلی‌زاده 1387: 284). بنابراین تا پیش از این سخنی از سیمرغ اهریمنی نیست. هرکول در مرحله ششم با کمک آتنا، پرندگانی با چنگال و منقار آهنین را می‌راند. از سویی در ریشه‌شناسی واژه سیمرغ به «مرغ آهنین» می‌رسیم؛ وجه تسمیه‌ای که سیمرغ را به پرندگان مأموریت هرکول نزدیک‌تر می‌کند تا به سیمرغ دانایی که پرورنده زال است.⁽²¹⁾

رویارویی با غول و دیو

عنصر مشترک در مأموریت‌های هفتم و دهم آوردن گاو زیبا و درنده پوسیدون و گاوهای قرمزرنج و اسب‌های گوشت‌خوار شاه دیومدس است. مرحله دهم با ستیز با غول‌های مخوف همراه است. هرکول گیرون غول را در کنار رود می‌کشد و گاوها را می‌برد؛ اما کاکوس چند رأس دیگر از گاوها را می‌دزدد، هرکول به دنبال کاکوس به غار می‌رود و او را نیز از پا در می‌آورد. گاو نمادی از غرایز و طبیعت وحشی درون انسان است. در تصاویر میترا، میترا سوار بر گاو در حال بریدن سر گاو است. غرایز باید رام شوند، همان طور که هرکول در مرحله هفتم گاو را رام و سپس آزاد می‌کند. گاه قهرمان برای تسلط کامل بر نیروی منفی چندین بار باید با آن نیروی درونی مبارزه کند. همین خصلت سر برآوردن دوباره جنبه‌های منفی و خطرناک درون است که باعث تکرارپذیری در اساطیر و قصه‌ها شده است. هرکول سه بار در دو مرحله برای به دست آوردن و رام کردن گاوها مبارزه می‌کند که هر سه یک تلاش را بازنمایی می‌کنند. نبرد دوم و سوم در کنار آب و غار که از نمادهای ناخودآگاهند صورت می‌گیرد. مبارزه با غول و دیو مبارزه با سایه، وجه منفی شخصیت قهرمان است که به صورت غول و دیو فرافکنی و محسوس شده است. حضور غول و دیو در خوان‌های رستم، در خوان پنجم، ششم و هفتم است. تکرار نبرد رستم با غولان همانند تکرار نبرد هرکول برای به دست آوردن گاو است. رستم در خوان پنجم با اولاد⁽²²⁾ مبارزه و او را اسیر می‌کند. در خوان ششم ارژنگ دیو را می‌کشد و پس از گذر از هفت کوه به غار هولناک دیو سفید می‌رسد.

سایه اگرچه منفی است؛ اما می‌تواند به صورت نیروی مثبت یاریگر قهرمان باشد. «هیچ آفرینش تام تمامی بدون سویه تاریک، بدون شیطان نیست؛ و هیچ اصل فردانیتی نیز بدون جانب تاریک، بدون سایه نیست.» (مورنو 1376: 111)

«اگر سایه شامل نیروهای مثبت و حیاتی باشد باید آنها را با زندگی فعال دربیامیزیم و نه این که سرکوبشان کنیم.» «من» باید دست از منیت و خودخواهی بردارد و اجازه دهد تا چیزی که ظاهراً منفی است، اما در واقع

می‌تواند منفی نباشد، شکوفا گرد...» (یونگ 1383: 266)

در خوان پنجم رستم پس از اسارت اولاد از او می‌خواهد او را به جایگاه دو دیو دیگر راهنمایی کند. اولاد دیو می‌پذیرد و تا پایان به رستم کمک می‌کند. همین استفاده از سایه که در ابتدا به صورت نیروی شر ظاهر می‌شود، در داستان اسفندیار در شخصیت گرگسار، فرمانده تورانی تجسم یافته است. گرگسار راهنمای اسفندیار در هفت خوان است.

آوردن اشیاء با ارزش (سیب طلایی و کمر بند)

مأموریت یازدهم، آوردن سیب‌های طلایی هسپریدها⁽²³⁾، دختران اتلس⁽²⁴⁾ است. گایا (زمین) درختان سیب را به عنوان هدیه عروسی به هرا داده بود. سیب طلایی جوانی را اعاده می‌کند (Tilak ۱۹۹۹:۷۱). نگهبان درخت‌ها از دهبایی صد سر است. هرکول برای یافتن جای باغ باید با نرئوس⁽²⁴⁾، پیر مرد دریا، مشورت کند. هرکول، پیرمرد را که هر بار به شکلی درمی‌آید، ناچار به پذیرش کمک می‌کند. اشکالی که پیرمرد در هیأت آنها در می‌آید همگی اساطیری و قابل تأمل اند: آتش، شیر، مار و آب. هرکول پس از نبرد با آنتیوس⁽²⁵⁾، فرزند زمین، و کشتن او به کوه قاف می‌رود و پرومته را که گرفتار عقاب زئوس است، آزاد می‌کند. در حالی که مطابق فرمان زئوس هیچ کس اجازه آزاد کردن پرومته را ندارد. پرومته دهنده آتش به انسان است و در آخرین مرحله، آتش است که هرکول را از درد جانکاه پوست کندن می‌رهاند. پرومته هرکول را اندرز می‌دهد و راهنمایی می‌کند. هرکول آسمان را بر شانه می‌گیرد تا اتلس سیب‌ها را بیاورد. پس از آن اتلس را فریب می‌دهد و سیب‌ها را از او می‌گیرد.

مأموریت یازدهم مشحون از نمادهای راز آموزی و دربردارنده قوی‌ترین نمادهای فرایند فردیت در کنار یکدیگر است:

درخت نماد حیات در تطور و تکامل دائم است که بدین اعتبار مستمراً در شرف تجدید و نوشدگی است. (دوبوکور 1376: 21) انکشاف و زندگی روانی گاه از طریق درخت کهنسال نشان داده می‌شود. سیب‌های آویخته افزون بر اینکه نشانه دانایی و شناخت - که یادآور سیب‌های حوا در داستان آفرینش‌اند - هستند، معنای جنسی نیز دارند. «سیب آشکارا رمزی جنسی است و از طرفی با باروری در ارتباط است؛ موتیفی که در بسیاری از قصه‌های عامیانه ایرانی نیز شاهد آن هستیم.» (برفر 1389: 137). سیب‌ها هدیه عروسی هرا هستند و از سویی هرکول پس از رسیدن به جاودانگی با دختر هرا، هبه، ازدواج می‌کند. (Hamilton ۱۹۴۹: ۱۷۲)

عدد سه در کنار معدود سیب، عددی رازآموزانه و نماینده مرد است. عدد سه را برنو بتلهایم¹⁸ علامتی جنسی و آن را رمزی از پیشرفت شخصیت و گذر از مرحله نهاد تا وصول به مرحله تابعیت فراخود می‌داند. در

¹⁸. Bruno Bettelheim

تصویر جادویی باغستان‌ها گونه‌ای ارجاع آشکار به باغ فردوس است که طبق نظر یونگ خود مفهومی مجازی است از مادر مثالی (برفر 1389: 46). آسمان در سیب‌های هرکول جنبه فردوس‌گونگی باغ و یادآوری بهشت را برجسته‌تر کرده است. اژدها شکل دیگر ماری است که عامل هبوط انسان است و در داستان نافرمانی آدم و رانده‌شدنش از بهشت نقش دارد. ماری که همراه با دو تازه وارد دیگر بهشت اخراج می‌شود، در این مأموریت در کنار فردوس و سیب‌های جاودانگی قرار گرفته است.

در مکاشفه یوحنا اژدهایی آتشین و بزرگ که هفت سر و ده شاخ دارد، توصیف می‌شود. این اژدها همان مار قدیم یا ابلیس است و سرانجام به دست میکائیل نابود خواهد شد. (برفر 1389: 178). از نظر یونگ «مار رمز مطلوب ناخودآگاهی است.» (دوبوکور 1376: 70). برداشتن سیب‌های جاودانگی در قصه‌های معروف ارمنستان نیز با اژدهاکشی همراه است. (برفر 1389: 188)

مرحله نهم آوردن کمر بند هیپولوتا، ملکه آمازون⁽²⁶⁾ است. دستبند، کمر بند، حلقه، گردنبند و... حلقه‌های حافظ و نگهدارنده‌اند و موجب حفظ انسجام روان و تن می‌شوند. (دوبوکور 1379: 95)

مرحله دوازدهم، سفر به جهان زیرزمین و آوردن کربروس، سگ سه سر مخوف است. کربروس نگهبان مدخل قلمرو تاریک هادس⁽²⁷⁾ است. هرمنس در این مرحله به هرکول یاری می‌کند. این مرحله نقطه مقابل مرحله سیب‌های طلایی است. اگر سیب‌های طلایی یادآور بهشت‌اند، این مرحله، دوزخ را به خاطر می‌آورد. سگ مخوف با سه سر و پستی پر از مار، رمز عذاب ارواح گناهکاران است. سفر به جهان زیرزمین و ظلمات، همیشه رمزی و بیانگر کشف ناخودآگاه است. هرکول پس از تهی کردن خود از پرسونا، مبارزه با نیروهای درونی از جمله سایه، آنیما و... و مشاهده رمزی بهشت و دوزخ، اکنون مأموریت‌های خود را به پایان برده است.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

اعداد

نبرد هر سه قهرمان به پایان می‌رسد. اکنون به صورت گذرا اعداد را در هر سه داستان مرور می‌کنیم: هفت خون، دوازده کار دشوار و پذیرش ده تای آنها، سه سیب، سگ سه سر، سه جام شراب، سه هفته اقامت در مازندران، گذر از هفت کوه، مبارزه با دوازده هزار دیو جنگی در خوان هفتم رستم، سه قطره خون، هفت شبانه روز جشن ایرانیان و... .

سه و هفت از اعداد اساسی در قصه‌های ایرانی است و همان اعداد رمزی مذهبی‌اند. عدد هفت نمودار زندگانی جسمانی پیوسته به حیات الهی است. (دلاشو 1386 الف: 224). تکامل آدمی هفت مرحله دارد. چهار عددی سحرآمیز و عامل زنانه است. سه خیر اعلی و ترکیب این دو عدد، هفت است که عدد کمال محسوب می‌شود.

جهان ده جهت دارد. بودا بر فراز نیلوفر افزون بر هشت جهت جهان به دو جهت بالا و پایین نیز نظر دارد که در مجموع ده جهت می‌شوند. این جهت‌یابی نماد نیاز جهت‌یابی روانی فرد است (یونگ 1383: 367). مأموریت هرکول باید از ده تا تجاوز کند و به دوازده برسند. بهانه‌های غیرمنطقی اوریستوس این ادعا را توجیه می‌کند چرا که هرکول خدای زمان است و عدد دوازده در تعیین ماههای سال و ساعات شبانه‌روزی با مأموریت‌های خدای زمان هماهنگ است.

یاریگران

وجه مشترک دیگر در مأموریت‌های هر سه قهرمان، وجود یاریگران انسانی و غیر انسانی است. آتنا، هرمس و پرومته سه شخصیت یا سه الهه‌ای که به هرکول کمک کرده‌اند. افزون بر اینها، نِرئوس، پیرمرد دریا با اشکال عجیب نیز هرکول را راهنمایی کرده است.

افزون بر رخس، همراه رستم از خوان پنجم به بعد اولادست، زال سفیدموی نیز او را به راه کوتاه راهنمایی می‌کند و تا رسیدنش نیایش می‌کند.

همراه اسفندیار گرگسار، فرمانده تورانی و پشوتن، برادر اسفندیار است و سپاهی عظیم که برای وی ارباب می‌سازند.

آتنا، ایزدبانوی خرد و نگهبان پهلوانان است. پرومته آفریننده انسان و کسی که بارقه‌ای از آتش مقدس را برای آدمیان آورد. هرمس پیام‌آور خدایان و راهنمای ارواح به جهان زیرین. این اشخاص در شکل معلم، استاد، راهنما یا هر شخصیت صاحب اقتدار دیگر یکی از عناصر مسلط ناآگاه جمعی همراه با اندیشه‌ای نیرومند توانا هستند که به صورت رئیس، قدیس و فرمانروا شخصیت می‌یابند و به صورت موجودات خدای‌گونه در زمین به قهرمان کمک می‌کنند. برخی از این اشخاص یادآور کهن‌الگوی پیر دانا در نظرات یونگ‌اند. «این شخصیت‌های الهی در حقیقت تجلی نمادین روان کامل که ماهیتی فراخ‌تر و غنی‌تر دارد و نیرویی را تدارک می‌بیند که من خویشتن فاقد آن است، هستند.» (یونگ 1383: 164). در داستان رستم و اسفندیار همان‌طور که گفته شد اولاد و گرگسار، دشمنان مغلوب قهرمانان، جنبه‌های مثبت و منفی سایه در تکامل قهرمان به‌شمار می‌آیند؛ اما زال با موهای سفید که نشان خرد و تجربه است و پشوتن که در شاهنامه نماد خرد است، یادآور کهن‌الگوی پیر دانا هستند.

طبق روایات پهلوی، پشوتن بی‌هوش، بی‌مرگ، و فرمانروای کنگ است. یکی از خواسته‌های گشتاسب از زردشت به پاس پذیرش دین بهی این بود که به پشوتن جاودانگی ببخشد و زردشت این کار را کرد. (قلی‌زاده 1387: 154)

در هفت خوان اسفندیار این‌گونه توصیف شده است:

پشوتن یکی مرد دیندار بود سپه را ز دشمن نگهدار بود...

(فردوسی 1379، ج 6: 170)

در این داستان اسفندیار در مدخل خون‌های اول تا پنجم سپاه را به پشوتن می‌سپارد و در خوان ششم، وقتی سه شبانه روز بارش برف و سرما اسفندیار و سپاهش را بیچاره می‌کند، به پشوتن می‌گوید:

به آواز پیش پشوتن بگفت که این کار ما گشت با درد جفت...
همه پیش یزدان نیایش کنید بخوانید و او را ستایش کنید...
پشوتن بیامد به پیش خدای که او بود بر نیکویی رهنمای

(فردوسی 1379، ج 6: 187)

افزون بر این، هنگام ورود اسفندیار در هیأت بازرگانان نیز نگهداری سپاه به پشوتن محول می‌شود و پشوتن با گرز اسفندیار به مقابله سپاه ارجاسب می‌رود. (همان: 200)

«پیر دانا مظهر سرنمون پدر، یا سرنمون روح است و نمادی است از خصلت روحانی ناآگاهمان. سرنمون روح آنگاه پدیدار می‌شود که انسان نیازمند درون‌بینی، پند نیکو، تصمیم‌گیری و برنامه‌ریزی است... پیر دانا یعنی تفکر، شناسایی، بصیرت، دانایی و تیزبینی. پیردانا همچنین فرامود پاره‌ای صفات اخلاقی است که منش روحانی این سرنمون را آشکار می‌سازد، نظیر نیت خیر و آمادگی جهت یاری و یاورى.» (مورنو 1376: 73)

پایان سفر

اکنون به آخرین مرحله؛ یعنی کامیابی سه قهرمان پس از تحمل مشقت‌های بسیار می‌پردازیم:
زن حسود هرکول به سخن دشمنانش فریفته می‌شود. پیراهنی آغشته به خون هودره را برایش می‌فرستد. حرارت بدن سم پیراهن را به کار می‌اندازد و لباس به بدن هرکول می‌چسبد و آن را می‌سوزاند. وقتی می‌خواهد پیراهن را از تن جدا کند، پوست بدنش نیز کنده می‌شود. تنها مرگ می‌تواند او را نجات دهد. تل هیزمی گرد می‌آورد و روی آن دراز می‌کشد. پس از شعله کشیدن آتش، آسمان صاعقه‌ای می‌زند، ابری فرو می‌آید و هرکول را در خود می‌پیچاند و به المپ می‌برد. هرکول جاودانه می‌شود.

مرگ آغاز زندگی جاوید در عالم دیگری است. در کنار معنای صریح مرگ و ارتباطش با جاودانگی، دو سازه دیگر به صورت نمادین نوزایی، پاکی و جاودانگی مرگ را مؤکد کرده‌اند: کنده شدن پوست و آتش.

کنده‌شدن یا پوست‌انداختن که در متون عرفانی به معنی تجدید حیات است، از قدیم باعث تشدید جنبه‌های اسرارآمیز مار شده است. «توانایی پوست انداختن مار و ظاهر شدنش، پس از ترک جلد قدیم و فرسوده، به صورتی که کاملاً جوان شده و جان تازه یافته، این اندیشه را قوت می‌بخشد که مار می‌تواند دائماً تجدید حیات کند و از این رو دعوی شده که جاوید و نامیراست» (دوبوکور 1376: 41). زجر و درد وحشتناکی که هرکول تحمل می‌کند، رنجی است که در هر تولد و گذری وجود دارد و پاداش آن خرد و جاودانگی رازآموزانه است.

سازه دوم آتش است. آتش خاصیت پاک‌کنندگی دارد. خصیصه ناپاکی آتش مربوط به گناه و شر است که در دوزخ نمود یافته است؛ اما در جنبه دوم آتش یکی از مطهرات است. (باشلار 1378: 32)

آتش در کیمیاگری برای خالص کردن فلزات استفاده می‌شده است. آنچه از دیدگاه باشلار اعتقاد به پاک‌کنندگی آتش را تا حدی سست می‌نماید، این است که آتش خاکستر به جا می‌نهد و خاکستر مدفوع آتش است؛ اما هنگامی که هرکول می‌سوزد، هیچ خاکستری از استخوان‌های او به جا نمی‌ماند (روزنبرگ 1374: 88). «آنچه گذرا و سپنجی است، با قربانی کردن خود در مسلخ آتش، مظهر و نمونه جاودانگی می‌شود. مرگ کامل و تمام بی آنکه هیچ نشانی از خود به جا بگذارد، ضامن رهسپار شدن و راه یافتن ما به عالم علوی است.» (باشلار 1378: 88)

هرکول در دو جایی دیگر نیز بر مرگ غلبه یافته است:

زمانی که در راه آوردن مادیان‌های گوشتخوار است به خانه دوستش آدمتوس⁽²⁸⁾ می‌رود. با وجود پنهان‌کاری صاحب‌خانه، متوجه مرگ همسر دوستش آلکستیس⁽²⁹⁾ می‌شود. هرکول ناراحت از این واقعه، مرگ را می‌یابد و با او می‌جنگد و سرانجام مرگ را مغلوب می‌کند و همسر دوستش را پس می‌گیرد. (Hamilton ۱۹۴۰: ۱۶۸-۱۷۰)

بار دوم وقتی است که هرکول که برای بردن کربوس به هادس می‌رود و تزئوس⁽³⁰⁾ را خلاص می‌کند. طبق برخی منابع، پس از آنکه هرکول بر اثر جنون، فرزندان خود را در مگارا کشت، تزئوس به او پناه داد. (گرانث 1384: 260)

اگر مرگ شر و بدی باشد، مغلوب هرکول شده است. هرکول پیراسته از نقص مرگ، به کمالی برتر و در خور خدایان رسیده است. آنچه طبیعت انسان ناقص و هراسان ناپسند می‌شمرد و از آن می‌گریزد، انسان کامل بر آن حکم می‌راند و بی محابا او را زیر سیطره خود در می‌آورد.

هرکول در عالم جاودانگی با دختر هرا ازدواج می‌کند. سازه‌ای که در قصه‌ها در این جهان انجام می‌شود و نشان‌دهنده تمامیت، کمال و تعادل روانی است.

قهرمان دوم، رستم، در پایان سفرش به غاری می‌رود که شاه را در آنجا محبوس کرده و چشمانش را کور کرده‌اند. رمزهای غار، شاه کهنسال و نابینایی در آخرین خوان رستم قابل تأمل‌اند. غار، بازگشت به زهدان است. «ظلمات پیش از تولد، معادل با ظلمت مقدم بر تکوین یا تاریکی‌های کلبه رازآموزی است. فرورفتن پرخوف و خطر در غار... به معنای تولد مجدد عرفانی و از مقوله روحانی و معنوی است. برای وصول به مرتبه عالی‌تری در سلسله مراتب وجود باید زندگانی جنینی و تولد را تجدید حیات کرد.» (الیاده 1362: 89). تولد مجدد قهرمان از طریق الگوی غار نمادین شده است. از سوی دیگر «شاه کهنسال معرف حافظه عالم یا ناخودآگاهی جمعی است» (دلاشو 1386 الف: 35). ناخودآگاه فرمانروا و حاکم بر اعمال انسان است. قهرمان باید حاکم درونی را بشناسد و کورکورانه اسیر جنبه‌های منفی حاکمان درونی نشود. تعادل قهرمان وابسته است به تعادل خودآگاه و

ناخودآگاه. ولادت ثانوی رستم باید با بینایی و شناخت صورت گیرد. برای این کار باید دیو سفید قربانی شود. سفیدی دیو افزون بر جنبه‌های منفی «مرگ و فوق طبیعی، حقیقت ناپیما از یک راز جهانی مرموز است» (Guerin, et al ۲۰۰۵: ۱۸۵). رستم با غلبه بر دیو سفید، بینایی را به شاه کهنسال باز می‌گرداند و شاه را از رخوت، بی‌حرکتی و سستی که به وسیله پنهان شدن در غار نمادین شده بود، می‌رهاند. تعالی در حرکت رازآموزانه رستم با خروج از غار و فتح شهرها به پایان می‌رسد.

سومین الگوی رازآموزی که به قصه‌ها شبیه‌تراست، داستان اسفندیار است. اسفندیار در آخرین خوان خود از آب می‌گذرد. آب به اعتقاد یونگ متداول‌ترین نماد ناخودآگاه است. گذر از آب، گذر از یک مرحله به مرحله بالاتر

است و نماد رودخانه «جریان زمان به جاودانگی و تجسد الوهیت است» (Guerin, et al ۲۰۰۵: ۱۸۵). در کنار آب، سازه قلعه و دختران قرار گرفته‌اند. «دختر شاه معرف بخشی از ناخودآگاهی است که برای امری بارور و پربار و زاینده و معلوم، به بخش متناظر خودآگاهی می‌پیوندد» (دلاشو 1386 الف: 77). خودآگاه برای دستیابی به بخش نهفته ذهن باید صبور، بی‌باک و نیرومند باشد. باید بتواند امتحانات سخت را پشت سر بگذارد. اسفندیار پس از گذر از آب به قلعه می‌رسد. دختران در قلعه منتظر آزادی و نجات‌اند. «در قصه‌ها هر بار که ذکر صندوق، برج و جاهای بسته یا محصور به‌میان می‌آید که در آن زن قهرمان داستان زندانی است، مقصود "مناسک گذر" و کمال‌یابی است.» (دلاشو 1386 ب: 105)

اسفندیار پس از تصرف قلعه و آزادی دختران، به گنج‌ها و جواهرات قلعه دست می‌یابد، جواهرات پاداشی در قبال کوشش انسان است. رمز معارفی است که رازآموز در طی رنج‌های بسیار از راه کشف و شهود به آنها دست می‌یابد.

نتیجه

هر سه قهرمان با وجود شباهت‌ها و اختلاف‌های مسیری که طی کرده‌اند، به یک نقطه مشترک می‌رسند و آن کمال و تعالی است. سفر هر سه که سفری نه در مکان؛ بلکه در درون شخصیت است، با اتحاد خودآگاه با محتویات ناخودآگاه به پایان می‌رسد. قهرمان با کنکاش در درون، لایه‌های پنهان ضمیر خود را کشف می‌کند. سفرهای هرکول، رستم و اسفندیار بیانگر حرکت‌های نیرومند برای رسیدن به رفتار متعالی روان یا همان تولد دوباره است؛ تولدی که پوست‌کندن و سوختن در داستان هرکول، بینایی شاه کهنسال و مرگ دیو در داستان رستم و گذر از آب و تصرف قلعه‌ای که دختران در آن زندانی‌اند، جلوه‌ها و نمودهای عینی از یک زایش دوباره به شمار می‌آیند. شکل‌های متنوع از فرایند فردیت بسته به فرهنگ‌های گوناگون است؛ اما حضور کهن‌الگوها در ارتباط با مراحل گوناگون فرایند، پدیده‌ای مشترک است. «کهن‌الگوها اشکال عهد عتیق و سنخ‌هایی باستانی هستند که از دورترین دوران انسانی وجود داشته‌اند. بنابراین، تجلی

قشر زیرین، همگانی و میان تمامی انسان‌ها مشترک است که کنشی دائمی و پویا دارند.» (پالمر 1385: 168). قهرمان پیروز، خودآگاه جسوری است که به دنبال انکشاف خود راهی دشوار در سرزمینی ناشناخته را پی می‌گیرد و همین که حرکت می‌کند، می‌توان قاطعانه گفت قهرمان به تمامیت خواهد رسید زیرا دغدغه‌ای که ذهن را اشغال کرده است تنها با کمال‌یابی و تعالی برطرف می‌شود.

پی‌نوشت

- (1) Archetype: در زبان فارسی به جای این واژه معادل‌هایی همچون کهن‌الگو، صورت ازلی، سرنمون، آرکی‌تایپ و... استفاده شده است که به علت وفاداری به متونی که از آنها نقل قول شده است در متن این مقاله تعدادی از این لغات آورده شده است، اما معادل انتخابی نویسندگان این مقاله، کهن‌الگو است.
- (2) رستم: قهرمان ملی ایران. نام رستم در اوستا نیامده و تعیین منشأ داستان وی یکی از دشوارترین مباحث تاریخ داستانی ایران است (یاحقی 2486: 394). توجه به شخصیت پهلوانی رستم نشان می‌دهد که وی از بسیاری جهات، همسان یکی از خدایان کهن تمدن هندوایرانی، به نام ایندرا و گاهی نمونه زمینی این خدای باستانی به شمار می‌رود. (مهرداد بهار به نقل از یاحقی 1386: 393)
- (3) اسفندیار: مرکب از دو جزء سپنتو (به معنی مقدس) و داته از مصدر دا (به معنی آفریده)؛ و جمع آن یعنی آفریده مقدس. اسفندیار جهان‌پهلوان ایران، در روایات ملی، نوه لهراسب و پسر گشتاسب، پادشاه کیانی است. از اسفندیار فقط دوبار در فروردین‌یشت و ویشتاسب‌یشت یاد شده است. (یاحقی 1386: 122)
- (4) هرکول یا هراکلس (Heracles) یکی از بنام‌ترین پهلوانان اساطیر یونان، پسر زئوس و آلمن، یکی از نواده‌های پرسه است (اسمیت 1383: 366). هرکول همان هراکلس است که رومیان وی را هرکولس می‌خواندند (معصومی 1388: 518). او هشت ساله بود که به این نام معروف گردید. علت آن بود که هرا ناخواسته باعث آن شد تا او به افتخاری عظیم دست یابد. (هرا + کِلئوس = افتخار) (روزنبرگ 1374: 77)
- (5) زئوس (Zeus) فرمانروای خدایان یونانی. او یکی از معدود خدایان مهم یونانی است که نامش هندواروپایی است و ریشه اسمش ارتباط او را با آسمان‌ها نشان می‌دهد. اسم او هم‌خانواده دئونئوس دیو سانسکریت («آسمان»)، دیس لاتینی («روز»)، و هجای اول یوپیتر («پدر آسمان») است. رومی‌ها بعداً یوپیتر را با زئوس یکی گرفتند. با این‌که نام زئوس شاید در اصل بر روشنایی نیمروزی آسمانی اصالت داشت، او همواره خدای آب و هوا به‌شمار می‌رفت و به‌ویژه صاحب باران، تگرگ، برف و رعد و برق بود. (گران 1384: 316)
- (6) اوریستوس (Eurystheus or orestheus) پادشاه لوکری‌ها (Locrians) پسر دئوکالیون (Deucalion) و پیرا (Pyrrha) در اساطیر یونان باستان. (معصومی 1388: 473)
- (7) زال: سام‌پهلوان ایرانی را فرزندی سپیدموی به دنیا آمد که وی را به همین علت زال (= پیر) نامیده‌اند و در شاهنامه به نام‌های زال زر و دستان نیز نامیده شده است. سام که از فرزند سپیدموی ننگ داشت، وی را به البرزکوه انداخت. سیمرخ او را برگرفت و با بچگان خود پروراند. نقش زال در حماسه ملی ایرانیان چندان چشمگیر نیست؛ اما ارتباط او

با سیمرخ و چاره‌گری‌های تعیین‌کننده سیمرخ در پرورش زال و به هنگام تولد رستم و دلالت او بر چوب‌گز در داستان اسفندیار، از بخش‌های مهم شاهنامه به شمار می‌آید. (باحقی 1386: 411-412)

(8) گشتاسب: گشتاسب به معنی «صاحب اسب رمنده»، پسر لهراسب شهریار معروف سلسله کیانی بود که زردشت در عهد او ظهور نمود. وی تنها شاهی است که در گات‌ها از وی یاد شده و شخصیت تاریخی‌اش به دلیل هم‌زمانی با زردشت مسلم گشته است. (باحقی 1386: 701-703)

(9) گرگسار: سپهسالار ارجاسب و یکی از پهلوانان توران‌زمین. در دومین جنگ ارجاسب با گشتاسب، ارجاسب از روی ناچاری به گرگسار فرمان داد که بر اسفندیار حمله برد. گرگسار نزدیک اسفندیار رسید و تیری بر سینه او زد. اسفندیار به حيله خود را مرده نشان داد، تا گرگسار نزدیک او رسید و خواست سر از تن او جدا کند، که اسفندیار او را با کمند گرفت و دست بسته نزد گشتاسب فرستاد، اما سفارش کرد که او را نکشند و زندانی کنند. اسفندیار از او اطلاعات فراوانی به دست آورد برای گذشتن از هفت خوان و رسیدن به رویین دژ، ولی سرانجام در خوان هفتم او را به قتل رسانید. (زنجانی 1380: 873)

(10) پشتوتن: بزرگ‌ترین پسر گشتاسب و برادر اسفندیار است. نام او یک بار در ویشتاسب یشت آمده است. در روایات مزدیسنا هست که زردشت او را شیر و درون (نان مقدس) داد و وی را جاودانی و فناپذیر کرد. مطابق روایات پهلوی نیز پشتوتن از جاودانانی است که بر گنگ‌دژ فرمانروایی می‌کند و در جنگ آخرالزمان به یاری سوشیانت خواهد شتافت. او خلاف برادر که افراطی و تندمزاج است، طرفدار حق و از شخصیتی میانه و معتدل برخوردار است. (باحقی 1386: 246-247)

(11) آتنا (Athena) دختر زئوس؛ یکی از دوازده خدای بزرگ المپ. آتنا الهه‌های جنگ و بسیاری از حرفه‌ها و مهارت‌ها بود (گران 1384: 37). در کارهای دشوار و دوازده‌گانه، هرکول به او کمک می‌کند.

(12) هرمس (Hermes) پسر زئوس و مائیا (دختر اطلس)، او پیام‌بر زئوس، راهنمای ارواح به خانه هادس، محافظ مسافران، آورنده بخت و اقبال و حامی دزدان و تاجران بود (گران 1384: 471). هرمس به هرکول برای پیدا کردن کربوس کمک کرد. (همان: 473)

(13) پرومته یا پرومتهوس (Prometheus) پسر ژابه یکی از تیتان‌ها و کلیمنه، و نیز برادر اطلس، منوئیتوس، و اپیمته است. پرومته ژتانی بود که زئوس از توان او همیشه نگران بود. او مبتکر بود و از توده‌ای خاک که با آب در آمیخت، نخستین انسان را پدید آورد. (اسمیت 1383: 141). پرومته شورش اساطیری و مدافع انسان‌ها در برابر خصومت خدایان بود، نامش به معنی «دوراندیشی»، نمایانگر شخصیت اوست (گران 1384: 209). او به این دلیل که آتش را در اختیار انسان‌ها قرار داد و به دلایل دیگری به وسیله زئوس تنبیه و در کوهی در کنار بحرال محیط زنجیر شد. زئوس هر روز عقاب خود را می‌فرستاد تا جگر پرومته را بخورد، اما جگرش هر شب دوباره می‌روید. بعدها هرکول با تیری عقاب را کشت و پرومته را از بند رها کرد. در مقابل این لطف، پرومته به هرکول نشان داد که بهترین راه دست یافتن به سیب‌های هسپریدها (که هرکول به دنبال آن بود) چیست. او به هرکول گفت اطلس را به دنبال سیب‌ها بفرستد و خودش در غیاب او آسمان را نگه دارد. (گران 1384: 210-211)

(14) رودابه: نام دختر مهرباب کابلی (از خانواده ضحاک)، زن زال و مادر رستم، که داستان عشق او با زال زر از زیباترین داستان‌های غنایی شاهنامه است. (یاحقی 1386: 403)

(15) سیمرغ: در شاهنامه و اوستا و روایات پهلوی، موجودی خالق‌العاده و شگفت است. چنان که از شاهنامه برمی‌آید، مرغی است ایزدی که بر البرزکوه آشیان دارد و زال را با بچگان خویش می‌پرورد. برخی نظر داده‌اند که این مرغ، فرشته نگاهبان یا توتم قوم سکا (خاندان رستم) به‌شمار می‌آمده است. در روایات اسلامی، گاهی نام عنقا بر سیمرغ اطلاق شده است. (یاحقی 1386: 508-503)

(16) هرا (Hera) زوجه زئوس، ملکه‌ی آسمان، خواهر بزرگ‌تر زئوس؛ فرزند کروئوس و رئا. نام هرا شاید به معنای بانو باشد، شبیه هروس که شکل مذکر همین لفظ به معنی «پهلوان» یا «جنگاور» بود. گه گاه زئوس از فرط عصبانیت هرا را به شدت تنبیه می‌کرد. یک بار به سبب اینکه هرا هرکول را آزار و اذیت کرد، زئوس او را از مچ دست‌هایش به قله‌ای در المپ آویخت و به پاهایش سندان بست. (گران 1384: 455)

(17) دلف (Delphes) شهر کوچکی در فوسید بود که در زمان هومر پیتو نامیده می‌شد. دلف در پای کوه پاراناس قرار داشت. پرستشگاه آپولون، که این شهر شهرت خود را مدیون آن است، مکانی بود که پادشاهان و شهروندان ثروتمند گنجینه‌های خود را پنهانی در آن نگهداری می‌کردند. (اسمیت 1383: 212). این شهر به خاطر معبدش برای آپولو به نام دلفی و پیشگویی آن معروف است.

(18) آرکادیا (Arcadia) ناحیه‌ای در پلوپوتر (Peloponnesus) که بعدها آرکاس (Arcas) خوانده شد. این ناحیه بیشتر مسکن شبانان و خدای پان (Pan) بود. (معصومی 1388: 466)

(19) آرتمیس (Artemis) دختر زئوس و ستو است و رمی‌ها او را دیان نامیده‌اند. او با برادر دوقلوی خود آپولون در یک روز در یک جزیره دلوس زاده شد (اسمیت 1383: 12). او یکی از خدایان دوازده‌گانه اولمپ؛ الهه شکار و تیراندازی، و در عین حال حامی جانوران وحشی، کودکان و چیزهای ضعیف بود. (گران 1384: 44)

(20) اوگیاس (Augeas) همان آئوگئاس (Augeas) شاه ایس که اصطبل‌هایش را هرکول تمیز کرد. او گله‌های بسیار داشت که فضولات آنها همیشه حیاط‌ها و اصطبل‌ها را پر می‌کرد. اوریستوس وقتی از این موضوع باخبر شد به هرکول دستور داد تا در خون پنجم خود محوطه‌ها و اصطبل‌ها را یک روزه تمیز کند. هرکول تقلب کرد، چون از اوگیاس دستمزد خواست (یک دهم گله‌هایش)، در حالی که به عنوان برده حق چنین درخواستی نداشت. (همان: 26)

(21) سیمرغ در معنای مرغ آهنین را نخستین بار در کلاس درس آقای دکتر صفوی شنیدم. برای مقاله فراروی منابع مختلف را نگاه کردم، ولی در هیچ یک از منابع این معنا ذکر نشده بود. نهایت به سراغ کتاب‌نامه باستان رفتم تا شاید دلیلی که احتمال این معنا را تأیید، بیابم. در نامه باستان درباره ریشه واژه سیمرغ آمده است: «نامی است که از دو پاره ساخته شده است. پاره دوم آن: مرغ، معنای پرنده است... پاره نخستین نام: سی، از سننه در اوستایی و سن sen در پهلوی مانده است... معنای آن در اوستایی و سانسکریت «مرغ شکاری» و «باز» بوده است. ریختی دیگر از سننه که به ریخت کهن آن نزدیک‌تر است، سین است. این ریخت در سینا و سیندخت... بازیافتنی است» (کزازی 1385، ج 1: 387)

اما آنچه که در ادامه بحث قابل توجه است و شاید بتوان گفت نظری که سیمرغ را مرغ آهنین می‌داند، مبتنی بر آن

است درباره ریشه واژه‌های چون سینه، سندان، سینی و... است:

«سینه در پهلوی senag بوده است؛ ستاک واژه، سن، می‌تواند که ریختی از زن باشد به معنی آهن و «سینه» از آن روی که استخوانور و سخت است، به آن باز خوانده باشند» (همان: 452)

«سندان می‌تواند بود که از دو پاره سن + دان (= پساوند) ساخته شده باشد. پاره نخستین واژه همان تواند بود که در ریخت زن در واژه زندان کاربرد یافته است. «سن» و «زن» را ریخت‌هایی بازمانده از زئنه اوستایی به معنی جنگ ابزار آهنین می‌توان دانست که در پهلوی در ریخت زن zen و در پارسی در ریخت «زین» با دیگرگونی معنای آن به ساخت و ستام اسب بازمانده است. (گران: 1385، ج 1: 419)

(22) اولاد: نام دیوی از دیوان مازندران. در داستان هفت خوان که رستم برای رهایی کاووس، شاه ایران و پهلوانانی که به بند دیو سپید گرفتار بودند هفت خوان را گذراند، و در خوان پنجم بود که اولاد مرزدار و پهلوان بخشی از مازندران به دست رستم اسیر گشت و برای نمایاندن اره، رستم از وی یاری گرفت و با وی پیمان بست که اگر با راستی همگام باشد، پادشاهی مازندران را پس از رهایی کیکاوس به وی خواهد داد و چنین کرد. (زنجانی 1380: 93)

(22) دیومدس (Diomedes) یا دیومد (Diomede) پادشاه بیستون‌ها (Bistones) در تراس (Thrace) گوشت مسافران بی‌گناهی را که پا به سرزمینش می‌گذاشتند، به خورد اسبان خود می‌داد، تا قوی‌تر و چالاک‌تر شوند. هرکول به این عمل زشت او پایان داد. (اسمیت 1383: 220)

(23) هسپریدها (Hesperides) الهه‌های مغرب در اساطیر یونان که هزیود (شاعر یونانی) آنها را دختران نیکس (nyx) خوانده است. بعدها به تدریج آنها را دختران زئوس و تمیس (themis)، دختران فورکوس (phorcus) و ستو و در آخر دختران اطلس پنداشته‌اند. (معصومی 1388: 518)

(24) نرئوس (Nereus) خدایی دریا؛ قدیمی‌تر از خود پوستیدون. پدرش پونتوس (دریا) و مادرش گایا (زمین) بود. هرکول نرئوس را واداشت تا باغ هسپریدها را به او نشان دهد. (گران: 1384: 441)

(25) آنتیوس (Antaeus) فرمانروای لیبیا و یکی از پسران غول‌مانند گایا (زمین). کشتی‌گیر نیرومند و زبردستی بود و همه غریبه‌ها را به کشتی‌گرفتن با خویش وامی‌داشت. او هرکول را نیز به کشتی‌گرفتن با خویش واداشت. (روزنبرگ 1374: 86)

(26) آمازون‌ها (Amazons) قومی اساطیری از زنان جنگاور. اصل آنها یا از قفقاز بود یا از کولخیس، اما در اسکوتیا (یعنی جنوب روسیه) یا تسیکورا، در شمال آسیای صغیر، زندگی می‌کردند. تصور بر این بود که نسب آنها به آرس می‌رسد و آرس را به عنوان خدای جنگ و آرتیمیس را به عنوان الهه دوشیزگی و قدرت زنانه پرستش می‌کنند. (گران: 1384: 80)

(27) هادس (Hades) پسر کرونوس و رئا و خدای زیرزمین، اموات و رب‌النوع جهنم در اساطیر یونان باستان. (معصومی 1388: 517)

(28) آدمتوس (Admetus) شاه فرای در تسالی، پسر فرس. آپولو به آدمتوس این امتیاز را اعطا کرد که وقتی مرگش فرا می‌رسد، بتواند انسان دیگری را جای خودش بگذارد. آدمتوس هنوز نسبتاً جوان بود که بیمار شد، اما وقتی مرگ به سراغش آمد فقط همسرش، آلكستیس، داوطلب شد که به جای او بمیرد. آدمتوس ایثار او را پذیرفته بود، اما هرکول که

تصادفاً همین موقع مهمان کاخ بود با مرگ جنگید و آن را بیرون راند و آلكستیس نجات یافت. (گرات 1384: 45)
(29) آلكستیس (Alcestis) دختر پلیاس (شاه ایولکوس) و آناکسیبیا؛ زوجه آدمتوس که حاضر شد به جای آدمتوس بمیرد و هرکول او را نجات داد. (همان: 75)

(30) تزئوس (Theseus) یا تزه (Thesee) پسر آژئوس (Aegeus) و آئترا (Aethra) در اساطیر یونان باستان (معصومی 1388: 486). هنگامی که هرا هرکول را دیوانه کرد و هرکول همسر و فرزندان خود را به قتل رساند، تسئوس او را به آتن برد (همان: 459). همچنین در جهان زیرین، هادس، هرکول دید که تسئوس و پیریتئوس بر صندلی فراموشی نشسته‌اند، زیرا جرم‌شان این بود که سعی کرده بودند پرسفونه را برابیند. هادس قبول کرد که تسئوس را آزاد کند. (همان: 466)

کتابنامه

- اسمیت، ژوئل. 1383. فرهنگ اساطیر یونان و رم. ترجمه شهلا برادران خسروشاهی. تهران: روزبهان و فرهنگ معاصر.
- الیاده، میرچا. 1362. چشم انداز اسطوره. ترجمه جلال ستاری. چ 1. تهران: توس.
- باشلار، گاستون. 1378. روانکاوی آتش. ترجمه جلال ستاری. چ 2. تهران: توس.
- برفر، محمد. 1389. آینه جادویی خیال. چ 1. تهران: امیرکبیر.
- بیغمی، مولانا محمد. 1381. داراب‌نامه. به تصحیح ذبیح‌الله صفا. چ 2. تهران: علمی و فرهنگی.
- پالمر، مایکل. 1385. فروید، یونگ و دین. ترجمه محمد دهگانپور و غلامرضا محمدی. چ 1. تهران: رشد.
- پراپ، ولادیمیر. 1371. ریشه‌های قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. چ 1. تهران: توس.
- دلاشو، م. لوفلر. 1386 الف. زبان رمزی قصه‌های پریوار. ترجمه جلال ستاری. چ 2. تهران: توس.
- _____ . 1386 ب. زبان رمزی افسانه‌ها. ترجمه جلال ستاری. چ 2. تهران: توس.
- دوبوکور، مونیک. 1376. رمزهای زنده جان. ترجمه جلال ستاری. چ 2. تهران: مرکز.
- رستگار فسایی، منصور. 1377. حماسه رستم و سهراب. چ 3. تهران: جام.
- _____ . 1379. اژدها در اساطیر. تهران: توس.
- روزنبرگ، دونا. 1374. اسطوره‌های یونان. ترجمه مجتبی عبدالله نژاد. چ 1. مشهد: ترانه.
- زنجانی، محمود. 1380. فرهنگ جامع شاهنامه. چ 2. تهران: عطایی.
- ژیران، ف. 1382. اساطیر یونان. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. چ 1. تهران: کاروان.
- شمیسا، سیروس. 1378. نقد ادبی. چ 2. تهران: فردوس.
- طغیانی، اسحاق و طیبه جعفری. 1388. «رویکردی اساطیری و روان‌شناختی به تولد نمادین شب‌دیز در خسرو و شیرین». بوستان ادب. دوره 1. ش 1.
- فتوحی، محمود. 1386. بلاغت تصویر. چ 1. تهران: سخن.
- فردوسی. 1379. شاهنامه. به کوشش سعید حمیدیان. چ 5. تهران: قطره.
- قلی‌زاده، خسرو. 1387. فرهنگ اساطیر ایرانی. چ 1. تهران: کتاب پارسه.

- کزازی، میرجلال‌الدین. 1385. *نامه باستان*. چ 5. تهران: سمت.
- گرانت، مایکل و هیزل، جان. 1384. *فرهنگ اساطیر کلاسیک (یونان و روم)*. ترجمه رضا رضایی. تهران: ماهی.
- معصومی، غلامرضا. 1388. *دایرةالمعارف اساطیر و آیین‌های باستانی جهان*. ج 1. چ 1. تهران: سوره مهر.
- مورنو، آنتونیو. 1376. یونگ، خدایان، انسان مدرن. ترجمه داریوش مهرجویی. چ 1. تهران: مرکز.
- نظامی‌گنجوی. 1385. خسرو و شیرین. به کوشش سعید حمیدیان. چ 7. تهران: قطره.
- یاحقی، محمدجعفر. 1386. *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی*. چ 2. تهران: فرهنگ معاصر.
- یونگ، کارل گوستاو. 1383. *انسان و سمبل‌هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. چ 4. تهران: جام.
- _____ . 1387. *روان‌شناسی ضمیر ناخودآگاه*. ترجمه محمدعلی امیری. چ 5. تهران: علمی و فرهنگی.

منابع انگلیسی

- Guerin, Wilfred I. et al. ۲۰۰۵. *A handbook of Critical Approaches to Literature*. Fifth edition. Oxford: Oxford University Press.
- Hamilton, Edith. ۱۹۴۰. *Mythology*. Boston: Boston University Press.
- McGuire, Linda. ۲۰۱۰. "Heracles: Super Hero", as quoted in www.yale.edu
- Mitchell, Esther. ۲۰۰۲. "Hercules, Greek hero, god, myth", as quoted in www.essortment.com
- Tilak, Raghukul. ۱۹۹۹. *Literary Forms, Trends and Movements*. New Delhi: Rama Brothers.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

References

- Bachelard, Gaston. (۱۹۹۹/۱۳۷۸H). *Ravankavi-e Ātash (The psychoanalysis of fire)*. Tr. by Jalal Sattari. ۲nd ed. Tehran: Toos.
- Barfar, Mohammad. (۲۰۱۰/۱۳۸۹H). *Āyine-ye jadooyi-e khial*. ۱st ed. Tehran: Amir Kabir.
- Beighami, Mowlana Mohammad. (۲۰۰۲/۱۳۸۱H). *Dārāb Nāmeḥ*. Ed. by Zabihollah Safa. ۲nd ed. Tehran: Elmi va Farhangi.
- De Beaucorps, Monique. (۱۹۹۷/۱۳۷۶H). *Ramz-hāye zende jān*. Tr. by Jalal Sattari. ۲nd ed. Tehran: Markaz.
- Elliade, Mircea (۱۹۸۳/۱۳۶۲H). *Cheshmandāz-e ostureh*. Tr. by Jalal Sattari. ۱st ed. Tehran: Toos.
- Ferdowsi. (۲۰۰۰/۱۳۷۹H). *Shahnameh*. With the efforts of Saeed Hamidian. ۵th ed. Tehran: Ghatreh.
- Fotoohi, Mahmood. (۲۰۰۷/۱۳۸۶H). *Belaghat-e tasvir*. ۱st ed. Tehran: Sokhan.
- Gholizadeh, Khosrow. (۲۰۰۸/۱۳۸۷H). *Farhang-e asatir-e Irani*. ۱st ed. Tehran: Ketab-e Parseh.
- Guirand, Felix. (۲۰۰۳/۱۳۸۲H). *Asātir-e Yunān*. Tr. by Abolghasem Esmailpour. ۱st ed. Tehran: Karevan.
- Jung, Carl Gustav. (۲۰۰۴/۱۳۸۳H). *Ensan va sambol-hāyash (Man and his symbols)*. Tr. by Mahmood Soltaniyyeh. ۲th ed. Tehran: Jām.
- Kazzazi, Mir Jalaloddin. (۲۰۰۶/۱۳۸۵H). *Nāme-ye bāstān*. ۵th ed. Tehran: Samt.
- Loeffler-Delachaus, Marguerite. (۲۰۰۷/۱۳۸۶H) A. *Zabān-e ramzi-e ghesse-hāye parivār*. Tr. by Jalal Sattari. ۲nd ed. Tehran: Toos.
- (۲۰۰۷/۱۳۸۶H) B. *Zabān-e ramzi-e afsāne-ha*. Tr. by Jalal Sattari. ۲nd ed. Tehran: Toos.
- Moreno, Antonio. (۲۰۰۷/۱۳۸۶H). *Jung, Khodayan, Ensan-e modern*. Tr. by Dariioosh Mehrjooyi. ۱st ed. Tehran: Markaz.
- Nezāmi Ganjavi. (۲۰۰۶/۱۳۸۵H). *Khosrow va Shirin*. With the efforts of Saeed Hamidian. ۷th ed. Tehran: Ghatreh.
- Palmer, Michael. (۲۰۰۶/۱۳۸۵H). *Freud, Jung, va Din*. Tr. by Mohammad Dahganpour and Gholamreza Mohammadi. ۱st ed. Tehran: Roshd.
- Prop, Vladimir. (۱۹۹۲/۱۳۷۱H). *Rishe-hāye ghesse-hāye pariān*. Tr. by Fereidoon Badreyi. ۱st ed. Tehran: Toos.
- Rastegar Fasayi, Mansour. (۱۹۹۸/۱۳۷۷H). *Hemāse-ye Rostam va Sohrab*. ۳rd ed. Tehran: Jām.
- Rosenberg, Donna. (۱۹۹۵/۱۳۷۴H). *osture-hāye Yunān*. Tr. by Mojtaba Abdollah Nejad. ۱st ed. Mashhad: Taraneh.
- Shamisa, Siroos. (۱۹۹۹/۱۳۷۸H). *Naghd-e adabi*. ۲nd ed. Tehran: Ferdows.
- Toghiani, Es'hagh; Ja'fari, Tayyebeh. (۲۰۰۹/۱۳۸۸H). "Rooykardi asatiri va ravan-shenakhti be tavallod-e namādin-e Shabdiz dar Khosro va Shirin". *Boostān-e adab*. Round ۱. No. ۱.
- Yāhaghi, Mohammad Ja'far. (۲۰۰۷/۱۳۸۶H). *Farhang-e asātir va dāstān-vāre-ha dar adabiat-e Farsi*. ۲nd ed. Tehran: Farhang-e Moāsser.
- Zanjani, Mahmood. (۲۰۰۱/۱۳۸۰H). *Farhang-e Jāme'e Shahnameh*. ۲nd ed. Tehran: Atāyi.