

تحلیل میتوس‌های روایی لشکرکشی کیکاوس به مازندران در شاهنامه

مصطفی ملک‌پایین* علی‌اکبر سام‌خانیانی**

دانشگاه بیرجند

چکیده

روایت‌های شاهنامه به ویژه در قسمت پهلوانی، دارای ساختاری مشابه است که از اصلی اسطوره‌ای در شیوه‌ی روایت پیروی می‌کند. شخصیت‌ها، کنش‌ها و ترتیب وقایع در این روایات به طور فراوانی هم‌ساز و هم‌گام با بخش‌های روایت آن‌ها است. در این مقاله، کوشش شد خوانشی نو با تکیه بر کهن‌الگوها و نمادهای نظریه‌ی یونگ و تلفیق آن با نظر نورتروپ فرای درباره‌ی میتوس‌های شکل‌دهنده‌ی اثر ادبی، در بافت روایت منظوم «حملة‌ی کیکاوس به مازندران» در شاهنامه‌ی فردوسی ارائه شود. به همین سبب، نمادهای اسطوره‌ای این حکایت، بررسی و مفاهیم آن به استناد، بیان شد؛ سپس نقش این نمادها در پی‌رفت بخش‌های مختلف حکایت در ارتباط با میتوس‌های فرای، بیان شد. در پایان روشن شد روایت مذکور دارای سه بخش ساختاری است که بیان‌گر میتوس‌های تابستان، زمستان و بهار در نظریه‌ی نورتروپ فرای است و نمادها و کهن‌الگوهای هر بخش در خدمت ساختار میتوس همان بخش هستند. چنین رویکردی در دیگر روایت‌های شاهنامه هم‌چون حمله‌ی کیکاوس به هاماوران هم به روشنی قابل مشاهده است.

واژه‌های کلیدی: شاهنامه، فردوسی، اسطوره، کهن‌الگو، میتوس.

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی. m_malekp@yahoo.com

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی asamkhaniani@yahoo.com

۱. مقدمه

روایت‌های شاهنامه‌ی حکیم ابوالقاسم فردوسی همواره مورد توجه صاحب‌نظران، به ویژه ناقدانی بوده است که با استفاده از ابزارهای نقد اسطوره‌ای یا اسطوره‌شناختی به سراغ این اثر رفته‌اند؛ ولی به نظر می‌رسد شیوه‌ی نقد اسطوره‌ای مبتنی بر تلفیق آرای یونگ و نورتروپ فرای، به طور روشن و مناسبی شیوه‌ی روایت‌های شاهنامه به ویژه قسمت پهلوانی آن را نشان می‌دهد. بدین منظور در این پژوهش کوشش می‌شود، روایت لشکرکشی کیکاوس به مازندران و پی‌آمدهای آن، با استفاده از این روش، بررسی شود تا از این راه به این پرسش‌ها پاسخ داده شود: چرا کیکاوس برخلاف رویه‌ی شاهان گذشته و نیاکانش قصد حمله به سرزمین دیوان می‌کند؟ آیا این روایت دارای ساختاری اسطوره‌ای است؟ آیا هفت‌خوان رستم، سفری است برای باززایی حکومت مرده؟ بنابراین برای پاسخ به این پرسش‌ها، با استفاده از تلفیق آرای یونگ و نورتروپ فرای به سراغ تحلیل متن مذکور از شاهنامه می‌رویم. اما بایسته است پیش از ورود به بحث اصلی، مبانی نظری این پژوهش به طوری کوتاه، توضیح داده شود:

۲. اسطوره^۱ و نقد اسطوره‌ای^۲

اسطوره‌ها اشکالی از باورهای ابتدایی مردمان بوده است که با تمسک به آن رویدادهای بیرونی، درونی و ماورایی را توجیه و تبیین می‌کردند. این عقاید بیش‌تر به صورت حکایات، از نسلی به نسلی دیگر منتقل می‌شد؛ چنان‌که واحد دوست می‌آورد: «اسطوره، تجلی خودجوش و لذا ناخودآگاهانه‌ی وجدان ناهشیار و قومی آدمی است در قالب قصه». (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۱۵) شایسته‌ی یادآوری است که بشر همیشه و در هر مکانی، به اسطوره‌پردازی اقدام می‌کند و این، تنها خاص مردمان اولیه نیست؛ ولی با تغییر نگرش مردم و پیش‌رفت علوم و دانش‌ها برداشت‌های اسطوره‌ای سخت دچار چالش شده است. اما از دید ادبی به ویژه در مکتب‌های ذهن‌گرا مانند رمانتیسم، به دلیل کیفیت خیال‌انگیز و نمادین اسطوره‌ها توجه و تأکیدی خاص بر آن‌ها شده است؛ تا جایی که شلینگ از تأثیرگذارترین متفکران رمانتیک، اعتقاد داشت که جهان نمادین

¹ Myth

² Mythological Criticism

هستی شاعرانه را اساطیر فراهم می‌آورد که شرط لازم و ماده‌ی اولیه‌ی تمامی هنر است. (جعفری، ۱۳۷۸: ۱۳۸) با این حال، روش منسجم بررسی و تبیین اساطیر، به ویژه با آرای کارل گوستاو یونگ^۱ و در مکتب روان‌شناسی او محقق شد. یونگ معتقد است: «اسطوره‌ها بازمی‌گردند به دوران راویان اولیه و خواب‌هایشان و هیجان‌هایی که قوه‌ی تخیل آن‌ها در شنوندگان به وجود می‌آورد؛ این راویان فرق چندانی با شاعران و فیلسوفان دوران‌های بعدی نداشتند.» (یونگ^۲، ۱۳۸۶: ۱۲۷) شیوه‌ی یونگ در تحلیل اساطیر و ناخودآگاه، راه را بر منتقدان ادبی گشود و پس از او نورتروپ فرای^۳ و همانندانش به تبیین و بسط نظریه‌های یونگ در ادبیات پرداختند. روش آنان بیش‌تر بر پایه‌ی تحلیل همین نمادهای کهن‌الگویی در آثار ادبی، استوار شد و نقد اسطوره‌شناختی و کهن‌الگویی^۴ رشد کرد. فرای با جسارتی درخشان، اسطوره را با ادبیات، یک‌سان می‌بیند و می‌گوید که اسطوره اصل ساختاری و سازمانده‌ی شکل ادبی است و یک کهن‌الگو اساساً «عنصر تجربه‌ی ادبی فرد» است. (گرین و همکاران^۵، ۱۳۸۵: ۱۶۷)

۳. ناخودآگاه جمعی،^۶ کهن‌الگوها^۷ و نمادها^۸

یونگ افزوده بر ضمیر ناهشیار فردی مطرح‌شده به وسیله‌ی فروید که محل نگرانی و بازآیش و یادآوری خاطره‌ها و مفاهیم دوران کودکی است به لایه‌ی جمعی مفاهیمی همگانی نیز در زیر آن لایه‌ی فردی معتقد بود که آن را شامل مضامین بازمانده‌ی حیات بشر از نخستین ایام تاکنون می‌دانست و اعتقاد داشت هر یک از ما دارای شیوه‌ی زندگی خاص خود است؛ ولی به میزان زیادی هم اسیر و نماینده‌ی روح جمعی هستیم که عمر آن به قرن‌ها می‌رسد. (یونگ، ۱۳۸۷: بیست‌وهفت) ناخودآگاه جمعی در عمیق‌ترین سطح روان، جای دارد؛ برای فرد، ناشناخته است؛ زیرا نه فرد، خود، آن را کسب می‌کند

^۱ Carl Gustav Jung

^۲ Jung, Carl Gustav

^۳ Frye Northrop

^۴ Archetypical Criticism

^۵ Guerin, Wilfred

^۶ Collective Unconscious

^۷ Archetypes

^۸ Symbols

و نه حاصل تجربه‌ی شخصی اوست؛ بلکه فطری و همگانی است. (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۴)

نیروهای پرتوان ناخودآگاه نه تنها در تجربه‌های بالینی، بلکه در علم اسطوره‌شناسی، دین، هنر و تمامی فعالیت‌های فرهنگی که انسان به لطف آن‌ها مکنون ضمیر خود را بیان می‌کند، بروز می‌کنند. (همان: ۴۸۰) یونگ برای تبیین کهن‌الگو، آن را با «غریزه» مقایسه می‌کند و می‌گوید: «غریزه کششی جسمانی است که به وسیله‌ی حواس، دریافت می‌شود. البته غریز به وسیله‌ی خیال‌پردازی‌ها هم بروز می‌کنند و اغلب تنها به وسیله‌ی نمایه‌های نمادین، حضور خود را آشکار می‌سازند و من همین بروز غریز را «کهن‌الگو» نامیده‌ام.» (همان: ۹۶) امامی می‌گوید: «اسطوره به اعتباری همان کهن‌الگو است؛ هرچند مناسب‌تر می‌نماید که اگر جنبه‌ی روایی داشته باشد، اسطوره گفته شود و اگر مفاهیم نمادها در آن مطرح گردد، کهن‌الگو به حساب آید.» (امامی، ۱۳۸۵: ۲۰۲) به هر روی، کهن‌الگوها همان نمونه‌های تکرار شونده‌ی انگیزه‌های کُنش هستند و در زیرساختِ رویاها و آثار هنری و به طور کلی در همه‌ی مواردی که ناخودآگاه بیش‌تر به جریانِ آفرینشِ کُنش وارد می‌شود، یافت می‌شوند. کهن‌الگوها اغلب خود را زیر پوششِ نمادها پنهان می‌کنند. این نمادها، در کنش‌های ناخودآگاهی، همانند سپر دفاعی برای در امان ماندن از خودآگاه، عمل می‌کنند. ترقی می‌نویسد: «نماد، زبان اسطوره و آیین تکرار اعمال خدایان و حوادث اساطیری است.» (ترقی، ۱۳۸۷: ۸) یونگ معتقد است: «آنچه ما نمادش می‌نامیم یک اصطلاح است؛ یک نام یا نمایه‌ای که افزون بر معانی قراردادی و آشکار روزمره‌ی خود دارای معانی متناقضی نیز باشد. نماد شامل چیزی گنگ، ناشناخته یا پنهان از ماست...؛ بنابراین یک کلمه یا یک نمایه، هنگامی نمادین می‌شود که چیزی بیش از مفهوم آشکار و بی‌واسطه‌ی خود داشته باشد. این کلمه یا نمایه، جنبه‌ی «ناخودآگاه» گسترده‌تری دارد که هرگز نه می‌تواند به گونه‌ای دقیق، مشخص شود و نه به طور کامل، توضیح داده شود و هیچ‌کس هم امیدی به انجام این کار ندارد.» (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۵-۱۶)

۴. نورتروپ فرای و «میتوس»^۱

به عقیده‌ی فرای، ادبیات مانند ریاضیات، خودایستاست و در هر دو نظام کلی واقعیت در حوزه‌ی نظام کلی الفاظ یا نشانه‌ها وجود دارد و ورای نظام کلی الفاظ یا نشانه‌ها وجود ندارد. (فرای، ۱۳۹۱: ۸) از این رو، وی می‌کوشد نظامی ادبیات‌محور تشکیل دهد که در آن، هر اثری در درون نوع خود، قرارگیرد و البته در نظام پیشنهادی خود، اسطوره را خارج از ادبیات نمی‌داند؛ بلکه آن را یک‌سان با ادبیات می‌شمارد. وی در تحلیل نقد (کالبدشکافی نقد)، «انواع ادبی سستی را با نمادگرایی فصلی، تلفیق می‌کند و جایگاهی برای هر کتابی که تاکنون نوشته شده، فراهم می‌آورد.» (روتون، ۱۳۸۷: ۱۰۹) فرای برای اشاره به چهار الگوی روایی که به اعتقاد وی به اسطوره ساختار می‌بخشند، از اصطلاح «میتوس» استفاده می‌کند. به نظر او در عرصه‌ی نقد ادبی، اسطوره در نهایت به معنای میتوس است که عبارت باشد از اصل ساختاری نظام‌دهنده‌ی نوع ادبی. (فرای، ۱۳۹۱: ۴۰۲) انواع ادبی منطبق بر چهار میتوس، عبارتند از:

۱. نوع ادبی کمدی که با میتوس بهار نشان داده می‌شود. مضمون وجه کمیک، یگانه شدن با جامعه است و معمولاً این صورت را به خود می‌گیرد که قهرمان اصلی، در بافت جامعه گره‌می‌خورد. کمدی اسطوره‌ای، منطبق است با داستان چگونگی پذیرفته‌شدن قهرمان از جانب جامعه‌ی ایزدان. قهرمان کمدی به پیروزی دست می‌یابد؛ خواه کردارش معقول باشد یا احمقانه و خواه صادقانه باشد یا رذیلانه. (همان: ۵۹-۶۰) بازساخت جامعه‌ی نوزاده‌ای که با پیروزی گرداگرد قهرمان مرموز و نوعروس شکل می‌گیرد، مضمون آرکیتپیی کمدی است. (همان: ۲۳۳) در کمدی، اعمال شخصیت‌ها را دست‌کاری می‌کنند تا با کیفیت پایان خوش، جور دربیاید. (همان: ۲۴۹)

۲. نوع ادبی رمانس که با میتوس تابستان هم‌خوان است: وجه رمانس دنیایی را اراده می‌کند که آرمانی شده است. در رمانس، قهرمانان دلاورند و قهرمانان مؤنث زیبایی و آدم‌های خبیث هم خباثت دارند و به محرومیت‌ها و پیچیدگی‌ها و سردرگمی زندگی معمولی توجهی نمی‌شود. از این نظر، تصاویر آن، قیاس انسانی دنیای بهشتی را عرضه

¹ Mytosis

² Ruthven, Kenneth Knowles

می‌کند. (همان: ۱۸۲) اصل رمانس هم توالی ماجراهای شگفت‌انگیز است. در رمانس، شخصیت‌ها عمدتاً شخصیت‌های عرصه‌ی رویایند. (همان: ۲۳۳-۲۴۹)

۳. نوع ادبی تراژدی که منطبق با میتوس پاییز است. فاجعه^۱ چه در ظفر و چه در شکست، مضمون نوعی تراژدی است. (همان: ۲۳۳) در تراژدی کامل‌عیار، شخصیت‌های اصلی از حیطه‌ی رؤیا خلاص می‌شوند... قهرمان سنخی تراژدی جایی بین ملکوتی و «بسیار انسانی» قرار دارد... وی عداوت برمی‌انگیزد یا وارث اوضاع و احوال عداوت می‌شود. (همان: ۲۴۹-۲۵۲)

۴. نوع ادبی طنز (تهکم - آبرونی - هزل) که با میتوس زمستان هم‌ساز است. وجه طنز، متعلق به محدوده‌ی محاکات فروتر است که می‌توان به آن، نام قیاس تجربه^۲ داد. این دنیا، در انطباق با نسبتِ دنیای معصومیت رمانسی و دنیای بهشتی، با دنیای دوزخی، مقتدر است... در داستان‌های محاکات فروتر، موجودات ملکوتی و روحانی جا و نقش چندانی ندارند. (همان: ۱۸۶) این مفهوم که قهرمان‌بودن و عمل کارآمد یا وجود ندارد یا اگر هست، نامنظم و محکوم به شکست است و پریشانی و هرج و مرج بر دنیا مستولی است، مضمون نوعی تهکم و هزل است. (همان: ۲۳۳) شخصیت‌ها در هزل، به کاریکاتور میل می‌کنند. (همان: ۲۴۹)

بنابراین به نظر فرای، انسان‌ها تخیلات روایی خود را اساساً به دو طریق ترسیم می‌کنند: در قالب بازنمایی‌های جهانی آرمانی و در قالب بازنمایی‌های جهان واقعی. جهان آرمانی که از جهان واقعی بهتر است، جهان معصومیت و وفور نعمت و خرسندی است که فرای، آن را «میتوس تابستان» می‌نامد و با نوع ادبی «رمانس» ارتباط می‌دهد و جهان واقعی، جهان تجربه و عدم اطمینان و شکست است که فرای آن را «میتوس زمستان» می‌نامد. (تایسن^۳ (Tyson)، ۱۳۸۷: ۳۵۶-۳۵۷) همواره حرکت از جهان آرمانی به واقعی، نمود «میتوس پاییز» است و حرکت از جهان واقعی به جهان آرمانی، نمود «میتوس بهار» است.

¹ Fathos

² Analogy of Experince

³ Vogler, Christopher

۵. تحلیل نمادهای اسطوره‌ای در روایت منظوم مورد بررسی

روایت بررسی‌شده در این مقاله از این قسمت شاهنامه است: «مرگ کیقباد و پادشاهی کیکاوس» و پی‌آمدش «اندیشه‌ی کیکاوس در حمله به مازندران» و «حمله به مازندران و اسیرشدن کیکاوس به دست دیو» و «هفت‌خوان رستم» و در پایان، «پیروزی رستم بر شاه مازندران». پی‌رنگ آن هم به این صورت است:

۱. کیکاوس به جای پدر (کیقباد)، بر تخت نشست. روزی در گلشن زرنگار خویش، مجلسی برپا کرده بود؛ رامش‌گری - دیوی در لباس پرده‌دار- به مجلس آمد و برای کیکاوس، از زیبایی و آراستگی و رنگ‌وبوی مازندران، نغمه سرداد. (فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۲۹-۱۳۰)

۲. تا کیکاوس آن وصف از رامش‌گر بشنید، بر آن شد مازندران را تصاحب کند و به سرافرازان لشکرش گفت: من از نظر بخت و داد، از جم و ضحاک و کیقباد، برتر هستم؛ بنابراین در هنر کشورگشایی نیز باید از آنان برتر باشم. پهلوانان هنگامی که این سخن را از شاه بشنیدند، همه نگران شدند و جنگ با دیوان را سودمند ندانستند. پهلوانان جمع شدند و برای نجات حکومت، تصمیم گرفتند زال را برای پنددادن به شاه، خبرکنند. چون خبر به زال بازگفتند، زال از سیستان آمد و با بزرگان، نزد شاه رفت و بنا به رسم، شاه را ستود و شاه نیز او را بنواخت. سپس زال از شاه خواست که قصد حمله به مازندران، سرزمین دیوهای افسون‌گر و جادو را از سر بیرون کند؛ ولی کیکاوس، پند پدران‌ی این پیر را نپذیرفت و گفت: من از پادشاهان گذشته برترم و به مازندران لشکر خواهم کشید. زال هم با دلی پر از نگرانی، از نزد کاووس بیرون آمد. کاوس شاه با لشکرش به راه افتاد و میلاد را به نیابت در ایران‌زمین قرارداد. سپاه کیکاوس حرکت کرد و به کوه اسپروز (جایگاه دیوان) رسید. شاه به گیو دستور داد که به همراه گزینی از لشکر، درون مازندران شود و هرکسی را که جان دارد، بکشد تا خبرش به دیو برسد. گیو نیز همین کرد. خبر حمله‌ی کیکاوس، به شاه مازندران رسید. شاه مازندران، دیو سپید را به جنگ کیکاوس فرستاد. دیو سپید مانند ابری تیره، جایگاه سپاه کاوس را تیره کرد و بسیاری از سپاهیان کاوس را کشت و چشم کاووس نیز کور شد. دیو سپید، کاوس و لشکر اسیرش را به ارژنگ سپرد تا به پیش شاه مازندران برسد. (فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۰-۱۳۵)

۳. کاوس، پهلوانی را برای رساندن خبر، به نزد زال فرستاد. زال، رستم را برای نجات کیکاوس فرستاد. رستم به راه افتاد. هفت‌خوان رستم، از این جا آغاز می‌شود: جنگ رخس با شیر؛ یافتن رستم، چشمه‌ی آب را؛ جنگ رستم با اژدها؛ کشتن رستم، زن جادو را؛ گرفتارشدن اولاد به دست رستم؛ جنگ رستم با ارژنگ دیو؛ کشتن رستم، دیو سپید را. رستم کیکاوس را نجات داد و خون دیو سپید را بر چشم کاوس کشید تا بینا شد و بر تخت نشست. کاوس به لشکر گفت: مکافات گناه به لشکر مازندران رسید و نیازی به جنگ دوباره نیست. باید نامه‌ای به شاه مازندران نوشت و به او گفت اگر تخت مازندران را می‌خواهی، باید چون کهتران به درگاه ما بیایی. نامه را نوشتند و به فرهاد دادند تا به نزد شاه مازندران ببرد؛ ولی شاه مازندران، نامه را نپذیرفت. این‌بار، کاوس رستم را گسیل کرد. پس از زورآزمایی رستم با برخی از بزرگان لشکر مازندران، هم‌چون کلاه‌ور و شکست دادن آن‌ها، شاه مازندران باز هم در پاسخ رستم، همان سخن پیشین را تکرار کرد. رستم آمد و پیغام‌ها سپرد. دو لشکر شروع به جنگ کردند. رستم توانست با غلبه بر شاه مازندران او را شکست دهد. پس از جنگ، کاوس به مدت یک هفته راز و نیاز کرد و در روز هشتم هم به داد و دهش و رامش پرداخت. در پایان هم کاوس شاه به ایران بازآمد و سرزمین نیمروز را به رستم سپرد. (فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۵-۱۵۴)

نکته‌ی اساسی که باید در رجوع به نمادهای تصاویر اساطیری و تطبیق آن در متن، رعایت شود این است که این تصاویر در همه‌ی مواردی که در یک اثر ادبی وجود داشته باشند، نقش کهن‌الگو را بازی نمی‌کنند. «متقصد محتاط، تنها زمانی آن‌ها را کهن‌الگو تفسیر می‌کند که کل متن اثر به طور منطقی، برداشت کهن‌الگویی را تأیید کند.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۵) در عین حال کرنی^۱ - که به همراه یونگ، مجموعه مقالاتی درباره‌ی دانش اسطوره‌شناسی نوشته است - برای طبقه‌بندی داستان‌های مختلفی که در قالب یک کهن‌الگو پدید آمده، اصطلاح جدید mythologem یا اسطورگان را ابداع کرد. به نظر کرنی: «اسطورگان، دسته‌ای از اساطیرند که یک قالب معین را در سیر داستان و نتیجه‌ی آن، دنبال می‌کنند.» (امینی، ۱۳۸۱: ۵۴) اشاره‌ی کرنی به کهن‌الگوهایی چون قهرمان، پیر فرزانه و... است که در

^۱ Kerényi

متن‌های حکایات ملل مختلف، تکرار شده‌اند. به هر روی، اسطوره‌ها همواره در متن، معنا می‌یابند و از این راه باید نظم منطقی کهن‌الگوها را سنجد. همان‌طور که «کلودلوی استروس معتقد است: باید اسطوره را چون کلیتی دریافت و توجه داشت که معنایش در توالی و تسلسل حوادث نیست؛ بلکه در مجموعه‌ای از حوادث است. بنابراین لازم است اسطوره را اندکی به‌سان یک قطعه موسیقی که ارکستر می‌نوازد، خواند؛ یعنی نه حامل به حامل؛ بلکه با درک این معنی که باید تمام یک صفحه (نت موسیقی) را دریافت و مدّ نظر داشت.» (ستّاری، ۱۳۸۱: ۲۰۴) این‌که چگونه یک عنصر در متن این حکایت، نماد محسوب می‌شود، بنا به دو مشخصه است: ۱. این عنصر در پی‌رنگ حکایت نقش اصلی را ایفا کند؛ ۲. این عنصر در متن تکرار شده باشد و بر آن تأکید شده باشد. بنابراین هر کلمه‌ای که در متن قرار گرفته، لزوماً کارکرد نمادین ندارد و نمی‌توان آن را به عنوان «نماد» در بررسی کهن‌الگوهای متن، به کار برد. بنابراین نوع ادبی هر بخش، بنا بر نمادهای ذکر شده و آرای فرای، تحلیل خواهد شد. متن روایت با شماره‌گذاری در پی‌رنگ ذکر شده، به ۳ بخش تقسیم شده است که بر مبنای آن به کارکرد نماد در متن، اشاره خواهد شد.

۵. ۱. کارکرد نمادها و کهن‌الگوها در بخش [۱] (بیت ۱ تا ۱۷):

۵. ۱. ۱. باغ

باغ به این سبب که مکان وقوع حادثه‌ی نخست (کنش اولیه) در آن است، در پی‌رنگ روایت نیز نقشی کلیدی دارد. هم‌چنین عنصری که در بخش اول این حکایت منظوم به‌طور موکّد آمده است، باغ و ملزومات آن است؛ مانند گل، برگ، بهار، گلشن، بوستان، لاله، سنبل، پرنگار، بلبل، آهو، راغ، گلاب، جوی، جویبار، باز شکاری، بتان پرستنده:

مر او را سپارد گل و برگ و باغ بهاری بکردار روشن‌چراغ
چنان بد که در گلشن زرنگار همی‌خورد روزی می‌خوشگوار

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۲۹)

و وصف مازندران از زبان رامش‌گر:

که در بوستانش همیشه گل است به کوه اندرون لاله و سنبل است
هوا خوشگوار و زمین پرنگار نه گرم و نه سردش همیشه بهار

نوازنده بلبل به باغ اندرون گرازنده آهو به راغ اندرون...
(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۰)

«باغ، نماد بهشت زمینی، مرکز کیهان، بهشت آسمانی است... باغ‌های ایرانی، اغلب با دیوار محصور شده و نشانه‌ی صفا و الفتی محافظت شده است... باغ، اغلب در خواب دیده می‌شود؛ به صورت جلوه‌ای سعادت‌آمیز و میلی عاری از تمام اضطراب‌ها.» (شوالیه و گریبان^۱، ۱۳۸۸، ج ۲: ۴۱-۴۹) باغ نماد بهشت و باروری است. (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۵) بنابراین مکان این بخش از روایت که کنش نخست روایت در آن شکل می‌گیرد، از منظر اسطوره‌ای، آرمانی و خوشایند است و بهشتی زیبا را فریاد می‌آورد.

۵. ۱. ۲. رنگ سبز

رنگ‌ها فضایی را در روایت ایجاد می‌کنند که در پیرنگ روایت نقشی مهم دارد. همچنین ترسیم رنگ نزدیک به فضای روایت در تشخیص ساختار بخش‌های آن بسیار اهمیت دارد. پس زمینه‌ی این بخش از حکایت به وضوح سبز است و این سبزی به سبب باغ و بهار و... به چشم می‌آید. رنگ سبز در این بخش روایت با ساختار اسطوره‌ای (میتوس) آن نیز هم‌خوان است. «سبز نماد باروری و امید است.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۳) سبز ارزش میانگین و واسط میان گرم و سرد، بالا و پایین را دارد، اطمینان بخش، تازه‌کننده، و انسانی است. (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸، ج ۳: ۵۱۷)

۵. ۱. ۳. شاه

شاه و بر تخت نشستن او در این بخش که آغاز پادشاهی کیکاوس است، نقشی اساسی در پی‌رنگ حکایت دارد. کیکاوس، پس از مرگ پدرش، کيقباد، پادشاهی را بدون اضطراب، به دست گرفت. در این هنگام، جهان رام و زندگی به کام او بود. کنش‌های این روایت منظوم به سبب تصمیماتی است که کاوس شاه می‌گیرد؛ بنابراین نقش نمادین وی در روایت، شایسته‌ی کاوش است:

ز هرگونه گنج آگنده دید جهان سر به سر پیش خود بنده دید
همان تخت و هم طوق و هم گوشوار همان تاج زرین زبرجدنگار

¹ Chevalier & Gheerbrant

همان تازی‌اسپانِ آگنده‌یال به گیتی ندانست کس را همال
(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۲۹)

شاه در ادبیات ایران، نماد حکومت است. شاهانی که در شاهنامه ذکر آن‌ها پیش از کیکاوس رفت، هم‌چون فریدون و منوچهر و کیقباد، دو مشخصه‌ی مهم داشتند: آن‌ها هم نماد حکومت بودند و هم نماد پیر خردمند. اما در عهد کیکاوس، شاه دیگر نماد پیر خردمند نیست. درست از همین بخش شاهنامه است که دیگر نقش پیر خردمند سرزمین، از نقش فرّ ایزدی پادشاهی جدا می‌شود. از این‌جا دیگر کیکاوس، تنها نماد پادشاهی را دارد و نقش پیر خردمند سرزمین، به زال واگذار می‌شود. قدرت، دوقطبی می‌شود و قدرت سیستان موازی با قدرت حکومت، نقش پیر خردمند و قهرمانی را برعهده می‌گیرد؛ ولی در عین حال، پیر خردمند و قهرمان، همیشه در راه یاری پادشاهند. به هر روی، در این بخش، شاه نماد قدرت و حکومت است. کیکاوس در پس‌زمینه‌ی سبز، باغ بر تخت زرین نشسته و طوق و گوشوار و تاج زرین، زیور اوست و با نگاهی یونگی، حکومت، نماد «من» است که تنها در پیوند با «خود» و دوری از «سایه» می‌تواند به «فردیت» برسد.

بنا بر آنچه گفته شد و نمادهای مکرری که ذکر آن رفت، بخش اول این حکایت دارای حکومت مقتدر است. همه‌چیز روبه‌راه و آرام و زیباست و خواننده‌ی این روایت اسطوره‌ای با جهانی آرمانی روبه‌رو می‌شود: امید، باروری، بازایی، معصومیت و حکومت مقتدر و بهشت زمینی که نمادهای این بخش هستند، با مشخصه‌های جهان آرمانی، هم‌خوانی دارند. بنا بر نظریه‌ی نورتروپ فرای، جهان آرمانی ساختار این بخش، نشان‌گر میتوس تابستان است. در میتوس تابستان، هماهنگی و «تفرّد» بر شخصیت (کیکاوس-حکومت) حکم‌فرماست و به طور نمادین، حکومت (کیکاوس) در آرامش روانی به سر می‌برد. نوع ادبی این بخش نیز به سبب میتوس تابستان، با نوع ادبی رمانس، هم‌خوان است.

۵. ۲. کارکرد نمادها و کهن‌الگوها در بخش [۲] (بیت ۱۸ تا ۲۲۵):

سایه: غلبه‌ی کهن‌الگوی سایه، بنیادی‌ترین کارکرد را در کلّ این روایت اسطوره‌ای دارد. همین موضوع سبب کشمکش اصلی و عنصر تعیین‌کننده در این روایت است.

«سایه بخش پست شخصیت آدمی است؛ بخش سرکوب‌شده‌اش. آدمی به دلایل مختلف، به این لایه از شخصیتش توجه ندارد و نمی‌خواهد به آن وقوف یابد؛ اما این بخش پنهان از شخصیت در اساطیر و خواب‌ها ظاهر می‌شود. در خواب‌ها با خواب‌بیننده و در اساطیر با قهرمان، هم‌جنس است.» (شمیسا، ۱۳۸۸: ۲۶۵) «سایه، جنبه‌ی وحشیانه و خشن‌غرایز یا جنبه‌ی حیوانی طبیعت آدمی است... افکار، احساس‌های نامناسب و ناپسند ناشی از سایه، میل دارند در خودآگاه و رفتار آدمی بروز کنند... این جنبه‌ی حیوانی به دو قطبی شدن و تنازع امور، کمک می‌کند که خود برای ترقی و تعالی، ضرورت دارد. آدمی تا نداند «شر» چیست به دنبال «خیر» نمی‌رود... آدمی می‌کوشد از پراکندگی و کثرت، به اعتدال و وحدت برسد. این کوشش با تفرّد یا خودیابی صورت می‌پذیرد.» (یونگ، ۱۳۷۷: ۹-۱۲) «خود» و «سایه» هرچند واقعاً از هم جدا هستند، همانند احساس و فکر، به گونه‌ای جدایی‌ناپذیر، به هم گره‌خورده‌اند. با این حال، «خود» و «سایه» در ستیزه و گریزی دایمی به سر می‌برند؛ چیزی که یونگ، آن را «جنگ‌رهای بی‌بخشی» نامیده است. (همان: ۳۹) «سایه، نقطه‌ی مقابل نیکی به شمار می‌رود؛ بخشی از روان ما که آن را انکار می‌کنیم. برای این‌که شخص بتواند عضو جامع و کاملی در اجتماع باشد، لازم است که خوی حیوانی خود را که در سایه قرار دارد، رام کند. این رام کردن با فرونشاندن و ممانعت کردن از تجلیات سایه صورت می‌گیرد.» (هال و نوردبای،^۱ ۱۳۷۵: ۷۲) «من» روان با شناخت سایه، در فرایند رشد خود از آن عبور کند و به «خود» برسد. در وهله‌ی اوّل و بیش از همه، سایه، محتویات «ناآگاه شخصی» را باز می‌نمایاند... سایه در «من» آشوب‌های مکرر به وجود می‌آورد. (مورنو،^۲ ۱۳۸۰: ۵۲-۵۳) سایه مشکلی اخلاقی مطرح می‌کند و تمام «من» شخصیت^۳ را به مبارزه می‌طلبد. پس بی‌کوشش بسیار، نمی‌توان بر سایه آگاه شد.

در این بخش، شاه (حکومت) به سبب غلبه‌ی سایه، آرام‌آرام از تابستانِ رمانس خود خارج می‌شود. غلبه‌ی سایه بر ذهن کیکاوس (نماد حکومت) به روشنی از غرور، جنگ‌جویی، سرپیچیدن از نصیحت زال و پدرش، کیقباد، پیداست:

¹ Hall, Calvin S and Nordby, Vernon J

² Moreno, Antonio

³ Ego-personality

تحلیل میتوس‌های روایی لشکرکشی کیکاوس به مازندران در شاهنامه ————— ۱۶۳

| | |
|------------------------------|--------------------------------|
| دل رزم‌جویش ببست اندران | که لشکر کشد سوی مازندران |
| (فردوسی، ۱۳۸۷، ج ۱: ۱۳۰) | |
| من از جمّ و ضحاک و از کیقباد | فزونم به بخت و به فرّ و به داد |
| (همان: ۱۳۰) | |
| یکی شاه را بر دل اندیشه خاست | بییچیدش آهرمن از راه راست |
| (همان: ۱۳۱) | |
| ولیکن من از آفریدون و جم | فزونم به مردی و فرّ و درم |
| (همان: ۱۳۲) | |
| سپاه و دل و گنجم افزونترست | جهان زیر شمشیر تیز اندرست |
| (همان: ۱۳۳) | |

تمامی ویژگی‌های سایه در کیکاوس نشان داده شده است. سایه‌ی کیکاوس برای رسیدن به شهوت بی‌انتهای خود و غلبه بر جنبه‌های دیگر روان، تلاش می‌کند. مستولی شدن و ارضای غرایز، در روان، کار سایه است و جز این انتظاری از او نیست. **پیر خردمند:** ورود زال به دربار، در جایگاه پیر خردمند و پند دادن او به کیکاوس، در این بخش از حکایت اسطوره‌ای، نقشی کارکردی در پی‌رنگ دارد.

ابا نامداران چنین گفت زال
که هرکس که او را نفرسود سال
همه پند پیرانش آید به یاد
از آن پس دهد چرخ گردانش داد

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۲)

«پیر خردمند، نماد تجسم اصل روحانی، معرف دانش، تأمل، بینش درونی، پیر... از لحاظ خصوصیات اخلاقی هم شایان توجه است. پیر همیشه زمانی ظهور می‌کند که قهرمان در وضعیتی لاعلاج و مصیبت‌بار قرار گرفته و فقط تأملات عمیق یا فکری میمون می‌تواند او را از آن خارج کند. اما چون قهرمان به دلایل درونی و بیرونی نمی‌تواند خود، این کارها را بکند، دانش لازم برای جبران این کاستی به شکل فکری مجسم درمی‌آید؛ یعنی به شکل همین پیرمرد مددکار و با فراست.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۵؛ نقل از Yung, *The Archetypes and the Collective Unconscious*)

«پیر، شکل نمادین «خود»، یعنی درونی‌ترین هسته‌ی روان است و نشانه‌ی تمامیت است.» (یونگ، ۱۳۸۶: ۲۹۵) برای نجات «من»، یاری «خود» ضروری است. «من» که

حکومت یا شاه است، به سبب غلبه‌ی سایه، دچار مشکل شده است و «خود» که پیرخردمند است به یاری حکومت می‌شتابد؛ اما هم‌چنان غلبه‌ی سایه، فراگیر است و «خود»، مجالی برای پیوند نمی‌یابد. کیکاوس به پند زال گوش نمی‌دهد و بنا به درخواست شهوتِ سایه، پای در گرداب غرایز نابه‌جا می‌گذارد. یونگ در مورد این پیرِ منجی می‌گوید: «این منجی که فرد را به بیرون از دنیای آفرینش و رنج‌هایش رهنمون می‌شود و جهان جاودان اصلی را به وی باز می‌گرداند، تنها در صورتی می‌تواند این کار را انجام دهد که انسان نسبت به او شناخت پیدا کند و از خوابِ گران‌برخیزد و به وی اجازه دهد تا راهنمایی‌اش کند.» (همان: ۳۰۳) روشن است کیکاوس (نماد حکومت) در این بخش اجازه‌ی یکی‌شدن با «خود» را نداده است و هم‌چنان این «سایه» است که غلبه دارد. تأثیر و کارکرد نماد سایه در جایگاه نمودی از ضمیر ناهشیار، در این بخش حکایت مشهود است. فرافکنی این نماد در سیرت و رفتار کیکاوس بروز کرده است و هرچه زال (پیرخردمند روان حکومت) پند می‌دهد:

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| که آن خانه‌ی دیو افسون‌گر است | طلسم‌ست وز بند جادو درست |
| مران را به شمشیر نتوان شکست | به گنج و به دانش نیاید به دست |
| هم آن را به نیرنگ نتوان گشاد | مده رنج و گنج و درم را به باد |
| همایون ندارد کس آن‌جا شدن | وز ایدر کنون رای رفتن زدن |

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۲)

کیکاوس بر میل سایه حکومت راند و آماده‌ی حمله به مازندران شد. به هر روی، سایه که غلبه‌اش با پلیدی و کارهای منحرف، آشکار می‌شود، حاصلی ندارد جز سرپیچی از رای پیرخردمند (زال). شهوت سیری‌ناپذیر سایه که اکنون قدرت در دست اوست، سبب لشکرکشی به مازندران می‌شود. در این بخش، نبرد بین پیرخردمند و سایه به روشنی به غلبه‌ی سایه انجامیده است.

سیاه: به سبب نقش کلیدی فضای سیاهِ حوادث در پی‌رنگ و بازتاب آن در شخصیت‌ها و کنش این بخش از روایت، کارکرد نمادین این رنگ، در تبیین ساختار اسطوره‌ای این بخش، اهمیتی فراوان دارد. در این قسمت، سیاه هم به سبب غلبه‌ی سایه است و هم تصویرهای خشن و سیاهی مانند رزم‌جو، لشکر، جنگ دیوان، غم و باد سرد، هلاک، بد، اهرمن، رنج، خودکامه، تیغ، افسون، جادو، بند، طلسم، زار و خوار،

ابر سیاه و تیرگی چشم‌ها و... آن‌قدر تصاویر سیاه در این بخش حکایت فراوان است که نمی‌توان همه‌ی آن‌ها را برشمرد و تنها به بیان چند بیت که به غلبه‌ی دیو سپید، بر لشکر کیکاوس مربوط است، اکتفا می‌شود:

| | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| شب آمد یکی ابر شد با سپاه | جهان کرد چون روی زنگی سیاه |
| چو دریای قار است گفتی جهان | همه روشنایش گشته نمان |
| یکی خیمه زد بر سر از دود و قیر | سیه شد جهان چشم‌ها خیره‌خیر |
| چو بگذشت شب روز نزدیک شد | جهان‌جوی را چشم تاریک شد |
| ز لشکر دو بهره شده تیره چشم | سر نامداران ازو پر ز خشم |
| چو تاریک شد چشم کاوس شاه | بد آمد ز کردار او بر سپاه |
| از ایشان فراوان تبه کرد نیز | نبود از بد بخت مانده چیز |
| همه گنج تاراج و لشکر اسیر | جوان دولت و بخت برگشت پیر |

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۳۴-۱۳۵)

«سیاه (ظلمت)، نماد آشوب، ناشناخته‌ها، مرگ، ضمیر ناهشیار، شر و اندوه است.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۳) «سیاه از نظر نمادگرایی، اغلب به عنوان سرد، منفی و در ارتباط با ظلمت نخستین و بی‌تمایزی اولیه است. آشوب و ناشناخته‌ها و شر و اندوه نیز در این بخش حکایت با نماد سیاهی، بازتابانده شده است... هم‌چنین نشانه‌ی ظلمت زمینی شب، درد، دغدغه، غم، جهل و مرگ است.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج ۳: ۶۸۵-۶۹۵) پس زمانی که تیرگی در چشم کیکاوس و سپاه می‌افتد، می‌تواند نشانه‌ای باشد از غم و درد و مرگ حکومت. البته این حکومت نیاز به باززایی دارد که در بخش سوم حکایت، ذکر آن خواهد رفت.

دیو: دیگر عنصر مرکزی و تعیین‌کننده در این بخش، حکایت دیو و سرزمین دیوان است. کیکاوس قصد نفوذ به قلمرو دیوان را دارد. به آن‌جا می‌رود و دیو با درافکندن ابری تاریک بر کیکاوس غلبه می‌یابد. سیاهی سایه بر کیکاوس (حکومت) می‌افتد. در این‌جا کیکاوس (حکومت) منتظر باززایی است. «دیو، نشانه‌ی قدرتی کور و درنده است. در ضمن، دیو مظهر حکومت، باج، جنگ و استبداد است. در این حالت نمادگرایی دیو به نمادگرایی غول، نزدیک می‌شود که می‌بلعد و قی می‌کند؛ جایگاه مسخ است؛ جایی است که قربانی باید در آن‌جا استحاله یابد.» (شوالیه و گربران،

۱۳۸۸، ج ۳: ۲۹۶) کیکاوس (حکومت) قربانی دیو می‌شود تا استحاله یابد و تغییر کند و بقای حکومت به مرگ و باززایی وابسته است. «با حضور دیو، همه‌جا تاریک می‌شود و این نشان‌گر خورشید آفل است که نماد مرگ است.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۵) «سفیدی دیو نیز در نمادگرایی منفی این رنگ است که نشان‌گر مرگ، وحشت، ماورای طبیعت و حقیقت کورکننده‌ی معمای اسرار هستی است.» (همان: ۱۶۳)

بنا بر آنچه در بررسی نمادهای اساطیری این بخش گفته شد، ویژگی روشن آن، روبه‌رو شدن مخاطب با جهانی واقعی است. پیش‌تر در بررسی نماد بخش اول گفته شد که به نظر فرای، انسان‌ها تخیلات روایی خود را اساساً به دو طریق، ترسیم می‌کنند: در قالب بازنمایی‌های جهانی آرمانی و در قالب بازنمایی‌های جهان واقعی. جهان واقعی، جهان تجربه و عدم اطمینان و شکست است که فرای آن را «میتوس زمستان» می‌نامد و با نوع ادبی دوگانه‌ی «آیرونی / طنز» ارتباط می‌دهد. در این بخش از روایت، شخصیت اصلی یعنی کیکاوس که نماد حکومت ایران نیز هست، مغلوب واقعیت‌های تلخ می‌شود. نمادهای آشوب، ترس، اندوه و غلبه‌ی سایه بر ساحت روان کیکاوس و نادیده‌انگاشتن پندهای پیرخردمند در این بخش حکایت، با «میتوس زمستان» هم‌خوان است. این نمادها همه بر جهان واقعی دلالت می‌کنند. آیرونی زیرکانه‌ای که در این بخش به کار رفته است، قابل تأمل است: نفوذ رامش‌گر بیگانه از سرزمین دیوان (ظهور سایه) به دستگاه حکومت کیکاوس (روان کیکاوس)، منجر به کار نادرست و اهریمنی‌ای شد که قدرت و گنج و حکومت کیکاوس را به یک‌باره در آستانه‌ی نابودی کشاند. افول یک‌باره‌ی قدرت و سرنوشتی و بیچارگی شاه (نماد حکومت بسیار مقتدر) از مصادیق روشن آیرونی و طنز تلخ اساطیر است.

۵. ۳. کارکرد نمادها و کهن‌الگوها در بخش [۳] (بیت ۲۲۶ تا ۹۱۷):

۵. ۳. ۱. قهرمان

برجسته‌ترین نماد بخش سوم حکایت اسطوره‌ای حمله‌ی کیکاوس به مازندران، بی‌شک کهن‌الگوی قهرمان است که با ورود رستم به حکایت شکل می‌گیرد. این قهرمان به راهنمایی پیر خردمند (زال)، برای نجات کیکاوس (حکومت) پای به میدان می‌گذارد. پیمودن مراحل رستگاری و باززایی (سفر) برای انجام این کار، ضروری است. یونگ

با پژوهش و کندوکاو در ادبیات و اساطیر، رویا و... بیش از هر چیز دیگری در پی فرایندی است که طی آن، فرد در خویشتن تحقق می‌یابد. «فرایند فردیت، رشد روانی شخص است. همین تکامل خود در روان است که از نظر یونگ، می‌تواند برای تمامی ساختمان شخصیت وحدت و یک‌پارچگی به ارمغان آورد. این فرایند که اساساً شناختی است، در اسطوره‌ها به شیوه‌ی کهن‌الگوی قهرمان که نماینده‌ی دوره‌های رشد فردی و هم‌چنین نمود رشد اجتماعی است، نمودار می‌شوند. کهن‌الگوی قهرمان (کهن‌الگوی تحوّل و رستگاری) از مفاهیم تکرارشده‌ی اساطیر ایرانی است. سفر اسطوره‌ای قهرمان معمولاً تکرار این الگوست: «جدایی، تشرّف و بازگشت که می‌توان آن را هسته‌ی اسطوره‌ی یگانه نامید. یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیظه‌ی شگفتی‌های ماوراء الطبیعه را آغاز می‌کند: با نیروهای شگفت در آنجا روبه‌رو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، قهرمان، نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل عنایت کند.» (کمپبل،^۱ ۱۳۸۷: ۴۰) کهن‌الگوی قهرمان (کهن‌الگوی تحوّل و رستگاری) از مفاهیم تکرارشده‌ی اساطیر ایرانی است. این کهن‌الگو سه مرحله دارد: ۱. جست‌وجو (کاوش): قهرمان سفری طولانی در پیش می‌گیرد که در آن باید به کارهای ناممکن دست بزند؛ معماهای بی‌پاسخ را حل کند و بر موانعی غلبه‌ناپذیر غلبه کند تا مملکت را نجات دهد؛ ۲. پاگشایی (نوآموزی): قهرمان در گذر از جهل و خامی به بلوغ اجتماعی و معنوی، یعنی برای نیل به پختگی و تبدیل شدن به عضو تمام‌عیاری از گروه اجتماعی‌اش، آزمون‌های بسیار دشواری را از سر می‌گذراند. پاگشایی در اغلب موارد شامل سه مرحله‌ی مجزاست: (۱) جدایی؛ (۲) تغییر و (۳) بازگشت. پاگشایی مانند جست‌وجو، گونه‌ای است از کهن‌الگوی مرگ و تولّد دوباره. ۳. بلاگردان (فداکاری و ایثار): قهرمان که سعادت قبیله یا ملت به او وابسته است، باید بمیرد تا کفّاره‌ی گناهان مردم را بدهد و حاصل‌خیزی را به زمین برگرداند. (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۶) در این بخش از حکایت، جست‌وجو و پاگشایی قرار دارد. رستم، نماینده‌ی حکومت برای پاکی و رستگاری و پاک‌کردن آلودگی سایه از چشمان

¹ Campbell, Joseph

کیکاوس (حکومت)، سفر را آغاز می‌کند. این جا اولین مرحله‌ی سفر قهرمان یعنی جست‌وجو آغاز می‌شود.

۵. ۳. ۲. سفر

«نمادگرایی سفر، بسیار غنی است و اغلب جست‌وجوی حقیقت، آرامش و جاودانگی، جست‌وجو و کشف یک مرکز معنوی، معنا می‌دهد... در سراسر ادبیات جهان، سفر نماد حادثه و جست‌وجو است؛ چه جست‌وجوی گنج، چه شناختی ساده؛ عینی یا مفهومی؛ سفر نمادین، اغلب پس از مرگ، به وقوع می‌پیوندد.» (شوالیه و گریبان، ج ۳، ۱۳۸۸: ۵۸۳ و ۵۸۷) سفر رستم نیز پس از مرگ حکومت و برای باززایی آن اتفاق افتاده است. ناگفته نماند، خود حرکت کیکاوس برای رفتن به مازندران در بخش دوم حکایت مذکور، نوعی سفر است و با توجه به علایم و نشانه‌های مقصد و انگیزه‌های درونی گفته شده در متن، سفری است در جست‌وجوی گنج مادی و نشانه‌ی نارضایتی. به عقیده‌ی یونگ، سفر نشانه‌ی نارضایتی است و منجر به جست‌وجو و کشف افق‌های تازه می‌شود. (همان: ۵۸۷) اما کیکاوس بی‌همراهی پیر خردمند، پای به این سفر گذاشته و شکست خورده است.

۵. ۳. ۳. کشتن شیر

خوان اول، جنگ رخس است با شیر؛ از این رو در پی‌رنگ این حکایت اسطوره‌ای، نقشی مهم دارد. رخس، نماد خود رستم (حکومت در نبود کیکاوس)، در اولین مرحله از پاگشایی حکایت یعنی جدایی برای حرکت به سوی دومین مرحله (تغییر)، ناگزیر به کشتن شیر می‌شود. کشتن حیوان، نشانه‌ی از بین بردن جهل و گرایش‌های پلید است و از سوی دیگر، جست‌وجوی صید و پی‌گرفتن ردپای خداوند است. (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸، ج ۴: ۷۱-۷۲) کشتن شیر از دو منظر نمادین، قابل تأمل است که هر دوی آن‌ها در پی‌رفت حکایت، نقشی مهم دارد: از بین بردن جهل و یافتن خداوند برای غلبه بر ذهن آشوب‌زده و سردرگم (سایه‌ی غلبه‌یافته بر کیکاوس) حکومت، ضروری است: (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸، ج ۴: ۲۳۶-۲۳۷)

شیر، نماد غایتِ غرور و خودپرستی (همان: ۱۱۱)؛ یک قدم برای تغییر برداشته می‌شود: غرور و خودپرستی قربانی می‌شود.

۵. ۳. ۴. چشمه‌ی آب

دومین خوان، «یافتن رستم چشمه‌ی آب را» است. تشنگی بر رستم چیره می‌شود و آب نمی‌یابد. عاقبت به دلالت می‌شود، به آب می‌رسد و از آب می‌نوشد. «آب، نمادِ راز خلقت، مرگ و تولد دوباره، تطهیر و رستگاری و باروری و رشد است.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۲) «آب، نماد چشمه‌ی حیات، وسیله‌ی تزکیه و مرکز زندگی دوباره است.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج ۱: ۳ و ۲) در ضمن، یونگ چشمه را نماد و تصویر روح، محسوب داشته و مبدأ زندگی درونی و نیروی معنوی به شمار آورده است. (همان، ج ۲: ۵۲۷)

۵. ۳. ۵. میش

نقشی مهم در هدایت قهرمان به سوی آب زندگی و باززایی دارد؛ از این رو، نمادگرایی آن قابل اهمیت است. «نمادگرایی میش با نمادگرایی بره تفاوتی ندارد.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج ۵: ۳۵۸) «بره نماد بهار، تجسم فتح زندگی بر مرگ است.» (همان، ج ۱: ۸۴) افزون بر این، کارکرد نمادین «میش» در این بخش از روایت، یادآور کهن‌الگوی «پیک» است. «در پرده‌ی اول اکثر داستان‌ها، نیرویی جدید ظاهر می‌شود تا برای قهرمان، چالش مطرح کند. این نیرو ناشی از انرژی کهن‌الگوی «پیک» است. شخصیت پیک مثل پیک سواره‌نظام در قرون وسطا، چالشی پیش روی قهرمان قرار می‌دهد؛ تغییر در شرف و وقوعی را نوید می‌دهد... دعوت به ماجرا اغلب به واسطه‌ی شخصی صورت می‌گیرد که کهن‌الگوی پیک را باز می‌نماید... پیک، کارکرد روان‌شناختی مهمی دارد که مبتنی بر اعلام نیاز به تغییر است. ما در عمق وجود خود می‌دانیم که چه وقت آماده‌ی تغییریم و از همین جا پیامی برای ما ارسال می‌شود که با شخصیتی رویایی یا شخصیتی واقعی یا ایده‌ای نو، مواجه می‌شویم... پیک، شخصیتی مثبت، منفی یا خنثی است. در بعضی داستان‌ها پیک شخصیت شرور یا فرستاده‌ی او است که چالش مستقیمی پیش روی قهرمان می‌نهد یا می‌کوشد قهرمان را اغفال و درگیر کند... کهن‌الگوی پیک را می‌توان در هر جای داستان وارد کرد؛ اما در بیش‌تر موارد، در پرده‌ی اول به کار گرفته می‌شود تا در ورود قهرمان به ماجرا کمک کند.» (وگلر^۱، ۱۳۹۰: ۷۹-۸۳) به روشنی پیداست که این انرژی کهن‌الگوی «پیک» است که

¹ Vogler, Christopher

در شخصیت «میش» فرافکنی شده است و رستم را به سوی آب، هدایت می‌کند و سبب موفقیت او در خوان دوم می‌شود. افزوده بر این، قائمی می‌نویسد: «یکی از مهم‌ترین جلوه‌های حیوانی فرّه در شاهنامه، میش یا میش کوهی یا قوچ (غُرم) است... در هفت‌خوان رستم نیز میشی اهورایی که نمادی از فرّه وی و لطف خدایی نسبت به اوست، بر رستم پدیدار می‌شود و پهلوان فرهمند را که تشنه و بی‌تاب است، به سوی چشمه هدایت می‌کند.» (قائمی، ۱۳۸۸: ۱۳۵)

۵.۳.۶. جنگ با اژدها

خوان سوم جنگ رستم با اژدها و کشتن او است. از این رو نمادگرایی اژدها بسیار اهمیت دارد؛ زیرا در پی‌رنگ نقشی بنیادی دارد. گام بعدی رستم در پاکشایی و برای تغییر جنگ با اژدهاست. رستم در جایگاه اژدها می‌خوابد و اژدها به او حمله می‌کند و در نهایت، رستم با یاری رخس، او را می‌کشد. «اژدها، چه اسطوره‌ای با نمود بیرونی و فراطبیعی باشد و چه تفسیری انتزاعی از کیفیت درونی، مانعی است که غلبه بر آن، مقدمه‌ی ورود به مرحله‌ی معنوی بالاتر برای سالک یا قهرمان است... در اساطیر ایران، مار و اژدها نمادی از مرگ، قحطی و بلا پای اهریمنی است... پیروزی قهرمان بر اژدها، گاه به گشایشی در نیروهای طبیعت می‌انجامد که به پاداش این پیروزی حاصل شده است. این گشایش و پیروزی قهرمان در طبیعت نیز می‌تواند برآیند فتح درونی بزرگی باشد که در مسیر حرکت «انسان نوعی» (با نمایه‌ی بیرونی قهرمان) به سوی کمال رخ داده است.» (قائمی، ۱۳۸۹: ۷، ۱۱ و ۱۸) اساساً «اژدها هم‌چون نگاهبانی سخت‌گیر یا چون نماد شر و گرایش‌های شیطانی است. در واقع اژدها نگاهبان گنج‌های پنهان است و به این ترتیب برای دست یافتن به این گنج‌ها، اژدها دشمنی است که می‌باید بر او پیروز شد... در واقع اژدها به عنوان نمادی شیطانی با مار هم‌سان می‌شود... طبق فلسفه‌ی هندو اژدها با «عنصر اصلی»، با آگنی یا با پرچاپتی هم‌سان می‌شود، ذابح اژدها، مقام مقدس قربانی‌کننده را دارد.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۷، ج ۱: ۱۲۳-۱۲۶) اژدها نماد و رمز دشمن است (Cirlot، ۱۹۷۳: ۸۶) در گستره‌ی اساطیر ایران، «اژدها، نماد خشک‌سالی است و در واقع، کشتن اژدها نماد پیروزی ترسالی بر خشک‌سالی است.» (رضایی‌دشت‌ارژنه، ۱۳۸۸: ۵۳)

۵. ۳. ۷. زن جادوگر

خوان چهارم رستم «کشتن رستم زن جادو را» است؛ از این روی، نمادگرایی زن جادوگر در این بخش از حکایت چونان خوان‌های دیگر اهمیت دارد. رستم به نزدیکی رودی رسید و نشست و می خورد و آن‌گاه آهنگی نواخت. زن جادوگر به شکل زیارویی بر او ظاهر شد. چون رستم نام خدای را بخواند، زن جادو به ظاهر واقعی و سیاه خود برگشت و رستم او را با شمشیر به دو نیم کرد. «زن جادوگر تصویری از زن کهن‌الگویی در معنای منفی است. نماد مادر وحشتناک، جادوگر، ساحره، روسپی، زن نابودگر که همراه است با شهوانیت و آرژوی جنسی، ترس، خطر، تاریکی، مثله‌شدن، اختگی، مرگ.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۴) یونگ ساحره‌ها را تجسم آنیمای مذکر می‌داند، یعنی جنبه‌ی مونث اولیه که در ناخودآگاه انسان باقی مانده است. ساحره‌ها این سایه‌ی کینه‌کش را جسمیت می‌بخشند و نمی‌توانند خود را از آن خلاص کنند؛ و از وجود این سایه قدرتی موحش پیدا می‌کنند. (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج ۳: ۵۰۱) بنابراین آنچه که در نمادگرایی زن جادوگر گفته شد، گفتنی است در این بخش پاگشایی برای تغییر، رستم با شهوانیت و سایه‌ی حکومت مبارزه می‌کند و او را نیز که مانع باززایی است از پیش رو برمی‌دارد.

۵. ۳. ۸. اولاد

در خوان پنجم، رستم با اولاد روبه‌رو می‌شود و او را اسیر می‌کند و به او وعده‌ی حکومت مازندران را در ازای همکاری می‌دهد و اولاد می‌پذیرد و جای دیوسپید و کیکاوس را به رستم می‌گوید. شخصیت اولاد در این روایت، از منظر اسطوره‌ای، یادآور کهن‌الگوی «نگهبان آستانه» است. «قهرمان در سفر پرماجرایی خود با موانع روبه‌رو می‌شود. در کنار هر دروازه‌ی ورود به دنیای جدید، نگهبانی قدرتمند مستقر است تا مانع ورود این موجود شود. نگهبان آستانه، چهره‌ی خشمناکی به قهرمان می‌نمایاند؛ اما اگر به درستی شناخته شود، می‌توان بر او چیره شد و مغلوبش ساخت یا حتی او را به پشتیبان تبدیل کرد... نگهبان آستانه معمولاً شخصیتی شرور یا ضدقهرمان اصلی داستان نیست؛ غالباً قائم‌مقام شخصیت شرور است یا مزدوری است که مانع دسترسی به مرکز فرماندهی رئیس می‌شود... در سطح عمیق‌تر روانی، نماینده‌ی اهریمن درون یعنی روان‌رنجوری، زخم عاطفی، ضعف و... است که مانع تکامل و رشد

می‌شود؛ گویی هربار که سعی می‌کنید تغییر عمده‌ای در زندگی خود به وجود آورید، این اهریمن درونی با تمام قدرت، بیدار می‌شود؛ نه لزوماً برای توقّف شما؛ بلکه برای امتحان کردن شما که آیا واقعاً مصمم به پذیرش چالش تغییر هستید یا نه؟» (وگلد، ۱۳۹۰: ۷۴-۷۶) در این قسمت از روایت، اولاد در جایگاه نگهبان آستانه، ابتدا مقاومت می‌کند و سپس پشتیبان قهرمان (رستم) می‌شود و به خوبی نقش کهن‌الگوی «نگهبان آستانه» را از خود بروز می‌دهد.

۵.۳.۹. هفت

هفت‌خوان رستم بی‌شک نماد هفت را در مرکز نمادگرایی این بخش از روایت قرار داده است؛ از این رو این نماد بررسی می‌شود. «هفت، نماد قوی‌ترین همه‌ی اعداد نمادین، نشان‌گر وحدت سه و چهار، کامل شدن دایره، نظم مطلق است.» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۴) «هفت در ارتباط با هفت روز هفته، هفت سیاره، هفت مرحله‌ی کمال، هفت فلک، هفت گلبرگ گل سرخ و... است... در ارتباط با عدد چهار که نماد زمین (با چهار جهت اصلی) است و با عدد سه که نماد آسمان است، هفت نمایان‌گر کلّ جهان در حال حرکت است... هفت عدد پایان یک دوره و آغاز دوره‌ی بعدی است... در سراسر جهان، عدد هفت نماد یک کلّیت، کلّیتی در حال حرکت و پویایی کامل است... در قصه‌ها و افسانه‌ها، هفت عدد هفت‌مرحله‌ی ماده، هفت‌درجه‌ی آگاهی و هفت‌مرحله‌ی تغییر است.» (شوالیه و گربران، ج ۵؛ ۱۳۸۸: ۵۵۷-۵۷۴) هفت مرحله‌ی تغییر در سفر قهرمان (رستم)، نشان‌گر تلاشی است برای رساندن حکومت به نظم مطلق و باززایی. آغاز دوره‌ی جدید که از این بخش آغاز می‌شود و کیکاوس (حکومت) از شر تیرگی سایه با این هفت مرحله نجات می‌یابد و حکومت چون بهاری تازه، دوباره قد راست می‌کند. قسمت بازگشت که سومین و آخرین مرحله‌ی پاکشایی قهرمان است، پس از این هفت‌خوان اتفاق می‌افتد. ناگفته نماند، نماد دیو در این قسمت نیز آمده است و اگرچه نقشی مهم دارد، به سبب آن‌که مغلوب قهرمان است، دیگر در این بخش بررسی نمی‌شود. نمادهای آن همان است که در بخش قبلی ذکر شد. پس غلبه‌ی قهرمان بر دیو سپید و دیگر دیوها در این بخش نشان‌گر از بین بردن مرگ و رسیدن به جاودانگی و از بین بردن پلیدی‌ها و خصومت‌ها در حکومت است و چکاندن خون دیو سپید در چشم کیکاوس (حکومت) برای بازیابی نور چشمان و

باززایی حکومت لازم بود. غبار سایه‌ی دیو از چشمان کیکاوس (حکومت) پاک می‌شود و کیکاوس (حکومت) با پیر خردمند (زال) همراه می‌شود. پس در بررسی نمادهای این بخش آشکار شد، خواننده با حرکت، جنبش، سفر تا رسیدن به وحدت و نظم سر و کار دارد که به روشنی نشان‌دهنده‌ی «میتوس بهار» است. فرای حرکت از جانب جهان واقعی به سمت جهان آرمانی یعنی حرکت از «میتوس زمستان» به «میتوس تابستان» را مشخصه‌ی اصلی «میتوس بهار» می‌داند. ضدّ قهرمان در این «میتوس بهار» غالباً پوچ و مضحک است و قادر به مبارزه با قهرمان یا شخصیت اصلی نیست. بنا به نظر فرای، میتوس بهار منطبق با نوع ادبی کم‌دی است. ضعف و سستی دشمن (شاه مازندران و دیو سفید) نمایان‌گر کنشی است که منجر به کم‌دی می‌شود. کنش نهایی و گره‌گشایی این روایت در این بخش، تکمیل می‌شود؛ نمادهای سفر (جدایی، تغییر و بازگشت) در بخش سوم روایت، با «میتوس بهار» هم‌خوان و هم‌عرض است.

۶. نتیجه‌گیری

بنابر آنچه گفته شد، در بخش اول روایت، باغ سبز و شاه، نمادینه شده‌اند که این، بازتاب‌دهنده‌ی زایش و تولد و حیات و زندگی آرمانی و لذت‌بخش (کیکاوس) حکومت است. این جهان آرمانی در الگوی میتوس‌های فرای، یادآور میتوس تابستان است که بر نوع ادبی رمانس، منطبق است. در بخش دوم این روایت، سایه، پیر خردمند، سیاه و دیو، به عنوان نمادهای اساسی بررسی شده‌اند که نشانه‌ی آشوب، ترس، اندوه و غلبه‌ی سایه بر روان کیکاوس (حکومت) و طرد پیر خردمند در این بخش است. خواننده با جهانی واقعی روبه‌رو می‌شود. در این جهان واقعی، کیکاوس (حکومت) مغلوب پیچ و خم‌های ناگزیر و حیرت‌انگیز زندگی می‌شود. جهانی از زیاده‌روی و ناسازگاری بشر ترسیم می‌شود. این بخش روایت، نشان‌گر «میتوس زمستان» است که بر نوع ادبی طنز یا آبرونی، منطبق است. بخش سوم ساختار این روایت، با سفر قهرمان آغاز می‌شود؛ سفری که شامل سه بخش اسطوره‌ای کهن‌الگوی قهرمان است. فرایند فردیت، نمود تکامل و تعادل خود (در این جا، هم فرد و هم جامعه) و باززایی با سفر قهرمان، انجام می‌شود. مراحل اسطوره‌ای سفر قهرمان از جست‌وجو تا پاک‌گشایی (شامل

جدایی، تغییر و بازگشت) در این بخش قرار دارد. نمادهای قهرمان، سفر، کشتن شیر، چشمه‌ی آب، میش، زن جادوگر، کشتن اژدها، هفت از کارکردی‌ترین نشانه‌های این بخش روایت هستند. این نمادها سفر قهرمان از جهان واقعی (میتوس زمستان) به جهان آرمانی (میتوس تابستان) را ترسیم می‌کنند. بنا بر نظر فرای، این بخش که دارای فرایند تغییر، سفر و حرکت از جهان واقعی به جهان آرمانی است، نشان‌گر «میتوس بهار» است که منطبق با نوع ادبی کم‌دی است.

به طور کلی، روایت مذکور دارای سه بخش ساختاری زمینه، گره‌افکنی و گره‌گشایی است که بیان‌گر میتوس‌های تابستان و زمستان و بهار است. زمینه: روزگار آرمانی پادشاهی و حکومت است و آمدن رامش‌گر، تمهیدی است برای غلبه‌ی سایه بر روان شاه (حکومت). در گره‌افکنی: نبرد اصلی بین دو کهن‌الگوی روان یعنی سایه و پیر خردمند، به غلبه‌ی سایه می‌انجامد. گره‌گشایی: هم‌گام است با شروع سفر قهرمان (رستم) و جست‌وجو و پاگشایی او. در این سفر، قهرمان (رستم) پس از جدایی و تغییر، حیات دوباره را برای کیکاوس (حکومت) به ارمغان می‌آورد و جامعه دارای خود فردیت یافته می‌شود. در این قسمت، پیر خردمند بر سایه غلبه می‌کند.

فهرست منابع

- امامی، نصرالله. (۱۳۸۵). *مبانی و روش‌های نقد ادبی (با تجدید نظر و ویرایش جدید)*. تهران: جامی.
- امینی، محمدرضا. (۱۳۸۱). «تحلیل اسطوره‌ی قهرمان در داستان ضحاک و فریدون بر اساس نظریه‌ی یونگ». *مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز*. دوره ۱۷، پیاپی ۳۴، شماره‌ی ۲، صص ۵۳-۶۴.
- تایسن، گیس. (۱۳۸۷). *نظریه‌های نقد ادبی معاصر*. ترجمه‌ی مازیار حسین‌زاده و فاطمه حسینی، ویرایش حسین پاینده، تهران: نگاه امروز؛ حکایت قلم نوین.
- ترقی، گلی. (۱۳۸۷). *بزرگ بانوی هستی (اسطوره-نماد-صورزلی)*. تهران: نیلوفر.
- جعفری جزی، مسعود. (۱۳۷۸). *سیر رمانتیسیم در اروپا*. تهران: مرکز.
- رضایی دشت‌ارزنه، محمود. (۱۳۸۸). «رستم اژدهاکش و درفش اژدها پیکر». *فصل‌نامه‌ی پژوهش‌های ادبی*، سال ۶، شماره‌ی ۲۴، صص ۵۳-۷۹.

- روتون، ک. ک. (۱۳۸۵). *اسطوره*. ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل پور. تهران: مرکز.
- ستّاری، جلال. (۱۳۸۱). *جهان اسطوره‌شناسی*. تهران: مرکز.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۸). *نقد ادبی*. تهران: میترا.
- شوالیه، ژان و گربران، آلن. (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها (اساطیر، رؤیاها، رسوم، ایما و اشاره، اشکال و قوالب، چهره‌ها، رنگ‌ها، اعداد)*. ترجمه و تحقیق سودابه فضایی، ۵ جلد، تهران: جیحون.
- فرای، نورتروپ. (۱۳۹۱). *تحلیل نقد*. ترجمه‌ی صالح حسینی، تهران: نیلوفر.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۷). *شاهنامه*. به کوشش دکتر سعید حمیدیان، تهران: قطره.
- قائم‌ی، فرزاد. (۱۳۸۹). «تحلیل انسان‌شناختی اسطوره‌ی اژدها و بن‌مایه‌ی تکرارشونده‌ی اژدهاکشی در اساطیر». *مجله‌ی جستارهای ادبی*، شماره‌ی ۱۷۱، صص ۱-۲۶.
- _____ . (۱۳۹۰). «تحلیل انسان‌شناختی اسطوره‌ی فر و کارکردهای آن در شاهنامه‌ی فردوسی و اساطیر آن». *مجله‌ی جستارهای ادبی*، شماره‌ی ۱۷۴، صص ۱۱۳-۱۴۸.
- کمپبل، جوزف. (۱۳۸۷). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه‌ی شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب
- گرین، ویلفرید و همکاران. (۱۳۸۵). *مبانی نقد ادبی*. ترجمه‌ی فرزانه طاهری، تهران: نیلوفر.
- مورنو، آنتونیو. (۱۳۸۰). *یونگ خدایان و انسان مدرن*. ترجمه‌ی داریوش مهرجویی، تهران: مرکز.
- واحددوست، مهوش. (۱۳۸۷). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه‌ی فردوسی*. تهران: سروش.
- وگلر، کریستوفر. (۱۳۹۰). *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه*. ترجمه‌ی عباس اکبری، تهران: نیلوفر.
- هال، کالوین اس و نوربادی، ورنون‌جی. (۱۳۷۵). *مبانی روان‌شناسی یونگ*. ترجمه‌ی محمدحسین مقبل، تهران: جهاد دانشگاهی تربیت‌معلم.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۶۸). *چهار صورت مثالی*. ترجمه‌ی پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی.

۱۷۶ _____ مجله‌ی شعرپژوهی (بوستان ادب) / سال ۵، شماره‌ی ۴، زمستان ۹۲ (پیاپی ۱۸)

_____ (۱۳۷۷). تحلیل رؤیا. ترجمه‌ی رضا رضایی، تهران: افکار.

_____ (۱۳۸۶). انسان و سمبل‌هایش. ترجمه‌ی محمود سلطانیه، تهران:

جام.

_____ (۱۳۸۷). روان‌شناسی ضمیر ناخودآگاه. ترجمه‌ی محمد علی امیری،

تهران: علمی و فرهنگی.

Cirlot, J.E. (1973). *A Dictionary Of Symbols. Translated from Spanish Jack Sage*. London: Routledge and Kegan Paul.

