

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی

ذوالفقار علامی^{۱*} کبری بهمنی^۲

(تاریخ دریافت: ۹۴/۷/۲۱، تاریخ پذیرش: ۹۵/۶/۲۰)

چکیده

خاستگاه جمعی و عمیق قصه‌ها سبب ایجاد شباهت‌های شگفت‌انگیز در میان قصه‌های ملل مختلف شده است. در کنار دیدگاه‌هایی که دربارهٔ خصلت آموزشی قصه و ارتباط آن با دوران بلوغ و مسائل جنسی مطرح است، دیدگاه‌های دیگر نیز بر ارتباط قصه با الگوهای جمعی و اساطیری تأکید دارند. بر این اساس، قصه دربردارندهٔ حرکت درونی انسان برای رسیدن به انسجام و یکپارچگی است و روند آن بر ارتباط بین خودآگاه و ناخودآگاه متمرکز شده است. برای رسیدن به کمال، خودآگاه باید بتواند زبان رمزی ناخودآگاه را تفسیر کند. قهرمان قصه کسی است که به این ارتباط درونی تحقق بخشد. او قهرمان دنیای درون است و به دنبال مرکز وجود خود از نیروهایی یاری می‌گیرد که همگی درونی هستند. قهرمان قصه سفر اساطیری خود را با گسست از روزمرگی و تکرار آغاز می‌کند و در انتها به شناختی متفاوت از خود، هستی و توانمندی‌هایش می‌رسد.

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد روان‌شناسانه نشان‌دهندهٔ میراث مشترک بشر فارغ از زمان و مکان است. فرافکنی مراحل فرایند فردیت و خصیصهٔ مشترک ناخودآگاه جمعی، الگوی یکسانی را در قصه‌ها ایجاد کرده است. اگرچه فرهنگ‌های گوناگون بستری متنوع

۱. دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهرا (نویسندهٔ مسئول)

* . zalami@alzahra.ac.ir

۲. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد دورود

برای افسانه‌ها و قصه‌ها شمرده می‌شوند؛ اما در ژرف‌ساخت قصه، دل‌مشغولی واحدی منعکس می‌شود و پایان همه به یک نقطه ختم می‌شود.

واژه‌های کلیدی: قصه‌شناسی تطبیقی، ناخودآگاه جمعی، فردیت، آنیما، پیر.

۱. مقدمه

دنیای قصه به فراخور نیازهای جمعی هر عصر مملو از عجایبی است که خواننده را بیش از هر چیز به کاوش در اعماق آن فرامی‌خواند. فضای قصه‌ها به یاری نماد و رمز به جهانی دیگر دلالت می‌کند که همچون مُثُل افلاطون، آن جهان حقیقت و اشخاص، اشیاء و حیوانات قصه‌ها، انعکاس مجازی آن حقیقت است. جنبه‌های رمزی و آموزشی قصه‌های عامه و پیوند آن‌ها با نیازها و خواسته‌های مردمان گذشته، قصه‌ها را به آینه‌ای تبدیل کرده است که در عین سادگی لایه‌های عمیق ناخودآگاه جمعی و فردی را منعکس می‌کند. اگرچه مخاطب آن‌ها بیشتر کودکان هستند، نباید فراموش کرد کسانی که قصه‌ها را نقل کرده‌اند، بزرگسالان بوده‌اند؛ لذا قصه‌ها نه تنها نیازهای آموزشی و اخلاقی را دربرمی‌گیرند، بلکه پرده از نیازهای عمیق جمعی و قومی برمی‌دارند. بخشی از ژرف‌ساخت قصه‌ها و افسانه‌ها با نفی واقعیت انعکاس آرزوهای جمعی است؛ زیرا خصلت قصه آن است که به شیوه‌ای تکاملی از بازتاب مستقیم واقعیت شکل نگیرد؛ بلکه بیانگر نفی آن باشد. طرح قصه ارتباط معکوس با واقعیت دارد (پراپ، ۱۳۷۱، ۱۹۳).

نامنی، فقر و ظلم شاهان در کنار احساس ضعف باعث می‌شود، داستان «نخودی» ساخته شود تا در آن نخود جای فرزند زن و مرد فقیر و پیر را بگیرد و خزانه پادشاه را در پی مطالبه بیست قران، ببلعد یا شن و ماسه‌ای که در دامن انارخاتون به جواهر مبدل می‌شود، کیسه‌های طلایی که دختر از لوله بخاری خانه جادوگر می‌یابد و ...

قصه بازگوکننده دنیای بزرگسالان و دغدغه‌های زندگی است. امنیت، شادی و ثروت از بزرگ‌ترین نگرانی‌های سازندگان قصه‌هاست. قصه‌ها حاکی از تخیلی فعال و نیرومند برای جبران فقر و نه نفی کامل آن است. گاه خاصیت درمانگری و آرامش‌بخشی قصه، به صورت فردی‌تر و مشخص‌تر در نقص عضو قهرمانان آشکار می‌شود و از این طریق ناتوانی و عیوب جسمانی را در سایه دلاوری و شگفت‌کاری

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

قهرمانان کم‌رنگ می‌کند. هیولای زشت در آخر قصه به زیباترین شهبانو تبدیل می‌شود. ملک‌محمد سومین پسر پادشاه، از دو برادر دیگرش کوتاه‌تر و کوچک‌تر است یا پسر هفتم که کوچک‌ترین پسر خانواده است. فرزندان کوچک خانواده در برابر زورگویی برادران بزرگ‌تر تنها در قصه‌ها مجال خودنمایی می‌یابند.

آدلر بر این اساس بر نقش ترمیمی و واکنشی قصه‌ها در برابر زبونی انسان تأکید می‌کند و شیوه ترمیم را در تخیلات فردی و جمعی یکی می‌داند. جبران حقارت به کمک خیال‌پردازی به کسانی سود می‌رساند که با خلق آن، نیاز خود به آن را اثبات کرده‌اند. خیال‌بافی اراده آنان را استحکام و قدرت می‌بخشد و قلبشان را در لحظاتی سخت، از امید آکنده می‌کند (دلاشو، ۱۳۸۶: ۷۴). از این‌رو دلاشو می‌گوید: «تنها اقوام خوشبخت‌اند که قصه ندارند» و همه اقوام بدون استثنا قصه دارند.

در کنار عقده حقارت که آدلر مطرح می‌کند، یونگ بر فرافکنی عناصر فرایند فردیت و ویژگی جمعی و اساطیری قصه‌ها تأکید دارد. قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد روان-شناسانه ضمن سنجش قصه‌های دو قوم، در پی دستیابی به الگوی جمعی یونگ در قصه‌هاست.

۲. پیشینه پژوهش

مطالعه تطبیقی قصه‌های ایرانی با قصه‌های عامه و ادبیات کودک ملل دیگر از ضرورت‌های حوزه پژوهش‌های فرهنگ عامه است. مطالعه تطبیقی علاوه بر یافتن ریشه‌ها و روش عبور قصه از مرزهای جغرافیایی، تأکید و تأییدی بر الگوهای جهانی نقد ادبی است.

از میان پژوهش‌های تطبیقی پژوهشی که با رویکرد نقد همراه است، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. «بررسی قابلیت‌های نقد کهن‌الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات» (۱۳۹۰): نوشته مریم‌سادات سلطان‌بیاد و همکاران. این پژوهش ضمن سنجش رویکردهای تطبیقی، از تلفیق نقد کهن‌الگویی و قابلیت‌های ادبیات تطبیقی شواهدی را ارائه می‌دهد که فارغ از

محدودیت‌های زمان و مکان بر میراث مشترک ادبی، فرهنگی و قومی بشر صحنه می‌گذارد.

۲. «بررسی تطبیقی آرکی‌تایپ در حماسه‌های گیل‌گمش و رستم» (۱۳۸۹) از میرجلیل اکرمی.

۳. «تحلیل و مقایسه کهن‌الگویی قصه‌های عاشقانه در ایران (سمک عیار) و فرانسه (تریستان و ایزولت)» (۱۳۹۴) از صابره محمدکاشی.

۴. «ریخت‌شناسی تطبیقی قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا» (۱۳۹۴) از مرتضی حیدری.

با رویکرد کهن‌الگویی خوانش‌های جدیدی از متون فارسی اعم از قصه، داستان، متون عرفانی و حماسی و غیره ارائه شده است. مقالات بسیاری با این رویکرد به معرفی لایه‌های جمعی و روان‌شناسانه متون فارسی پرداخته‌اند؛ اما به‌کارگیری این رویکرد با نگاه تطبیقی در قصه‌های عامه شفاهی انجام نشده است.

۳. مبانی نظری

نخستین بار فروید از ناخودآگاه فردی سخن گفت. از نظر یونگ علاوه بر ناخودآگاه فردی لایه عمیق‌تر دیگری وجود دارد که کلی، جمعی و غیرشخصی است. محتویات آن به هیچ فرد خاصی تعلق ندارد و از آن تمامی افراد بشر است. یونگ این لایه عمیق را ناخودآگاه جمعی^۱ می‌نامد. فردیت در ناخودآگاه رخ می‌دهد. این فرایند از محوری‌ترین مباحث در روان‌شناسی تحلیلی یونگ است. یونگ نخستین بار آن را در کتاب *سنخ‌های روان‌شناسی* مطرح کرد. وی با مطالعه بر روی تعداد زیادی از مردم و تحلیل خواب‌های ایشان دریافت که خواب از یک ترکیب و شکل باطنی تبعیت می‌کند که آن را «فرایند فردیت» نامید. فرایندی که سبب می‌شود شخصیت فرد به مرور غنی‌تر و پخته‌تر شود (یونگ، ۱۳۸۳: ۱۴۲-۲۴۱).

یونگ فردیت‌یافتگی را تجربه معنوی فرد از جنبه‌ای از روانش می‌داند که کهن، باستانی و جمعی است؛ تجربه‌ای فراشناختی، ماندگار و متعالی که کیفیت دینی خود را از طریق جمعی‌بودنش کسب می‌کند. به بیان دیگر، فرد ادراک می‌کند که خود هوشیار او

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

بر چیزی قرار دارد که نسبت به شخصیتش عمیق‌تر و بنیادی‌تر است. تمایل او برای تبدیل شدن به یک انسان یکپارچه، هم‌زمان، تجربه‌ای ابدی و کهن شمرده می‌شود (پالمر، ۱۳۸۵: ۲۱۱-۲۱۲).

فردیت متضمن رنج است و با پیوستگی ناخودآگاه و خودآگاه و ارتباط و پیوند خودآگاه با مرکزی‌ترین هسته روان به تمامیت منجر می‌شود. تمامیت به معنای اتحاد و همخوانی عناصر هشیار و ناهشیار آدمی با یکدیگر است. عناصر متقابل همگی متحد شده و از این طریق آدمی به هم‌نهاد برتر دست می‌یابد.

یونگ محتویات ناهشیاری جمعی را کهن‌الگو^۲ نامید. کهن‌الگوها سنخ‌های باستانی هستند که از دورترین دوران انسانی وجود داشته‌اند. این تصاویر موجود در اعماق ناهشیاری جمعی، تظاهرات ماهیت ساختاری خود روان شمرده می‌شوند. بنابراین همگانی و میان تمام انسان‌ها مشترک‌اند و کنشی دائمی و پویا دارند (همان، ۱۶۸). کهن‌الگوها تمایلات ذاتی ذهن‌اند، نمی‌توان آن‌ها را مستقیماً شناخت؛ اما «اندیشه مستتر در پس آن‌ها همیشه یکسان است. صورت‌های نوعی و کلی دریافت‌اند که در هیئت تصاویر ازلی، انباشته از معنا و قدرت بسیار پدیدار می‌شوند» (مورنو، ۱۳۷۶: ۷).

فردیت از طریق کهن‌الگوها برانگیخته می‌شود. آن‌ها در اشکال مختلف و متنوعی نمایان می‌شوند. شکل‌های متنوع آن‌ها با مراحل گوناگون فرایند فردیت تغییر می‌کند و شامل چهار مرحله است: روبه‌رو شدن با سایه، آنیما و آنیموس، پیر و خود. هریک از مراحل چهارگانه فردیت با مجموعه‌ای از نشانه‌ها متجلی می‌شوند. نشانه‌های متنوع در مجموع در پی تثبیت یک مرحله به‌کار گرفته می‌شوند. جزئیات مراحل مثل رنگ‌ها، پرندگان، اشیاء و ... در کنار مرحله اصلی استحاله درونی قرار می‌گیرند؛ زیرا کهن‌الگوها نه مستقیم، بلکه در قالب تصاویری خیالی با دنیای بیرونی ارتباط می‌یابند.

تصویر چکیده بیان نمادین از کل وضعیت روانی است که هیچ‌گاه جای واقعیت را نمی‌گیرد. کهن‌الگوها تصاویر بصری، جمعی و ازلی و خاص ذهنیت انسان‌های بدوی‌اند و شباهت‌هایی به نقش‌مایه‌های اساطیری آشنا دارند (همو، ۱۳۸۸: ۲۸).

خاستگاه جمعی و عمیق قصه‌ها سبب شده است علاوه بر کنش‌ها و ساختارهای تکرارشونده، در لایه‌های رمزی و تحلیلی قصه‌ها در میان ملل مختلف نیز شباهت بسیار یافت شود؛ زیرا فردیت مانند ساختار زبان جهانی و همگانی دارد. برای بررسی تطبیقی قصه‌های ایرانی بر افسانه‌های آذربایجان تمرکز شده است؛ مجموعه‌ای که صمد بهرنگی و بهروز تبریزی جمع‌آوری کرده‌اند. از قصه‌های ملل دیگر قصه‌های انگلیسی انتخاب شده‌اند؛ مجموعه جوزف جکوبس^۳. به دلیل گستردگی موضوع از میان مجموعه‌های مذکور گزینش و از هر کدام شش قصه انتخاب شده است. معیار گزینش قصه‌هایی بودند که سازه سفر و خروج قهرمان از خانه در آن‌ها وجود داشت؛ زیرا سفر قابلیت نقد کهن‌الگویی دارد. علاوه بر آن به وجود عوامل ماورائی نظیر غول، جادوگر، طلسم و غیره در این قصه‌ها توجه شده است. این نوع دسته‌بندی را پراپ در اثر معروف خود، ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، نقد و رد کرده است؛ ولی هدف ما از گزینش، طبقه‌بندی نیست و تنها برای تمرکز بیشتر و سهولت در تحقیق است.

۴. چارچوب نظری

مهم‌ترین مشخصه قصه این است که از دو پاره متفاوت تشکیل شده است که از طریق فرایندی میانی به یکدیگر متصل شده‌اند. این دو پاره دو موقعیت متفاوت را نشان می‌دهند. پاره اول یکنواختی و روزمرگی و پاره دوم تملک یا به دست آوردن آنچه در نظام ارزشی قصه ارزش شمرده می‌شود، خواه دختر شاه باشد، خواه جواهرات و پادشاهی. سفر قهرمان بین این دو پاره قرار دارد. اساس فرایند فردیت بر این سفر نهاده شده است. آغاز سفر مواجهه با سایه است که در صورت نقصان، خود را نشان می‌دهد و پایان آن رسیدن به خود و لایه‌های درونی است. قصه‌گو تلاش می‌کند آن را مبتنی بر جهان انسانی و در هیئت مظاهر حسی مثل جواهرات، زن و ... ارائه دهد. بررسی تطبیقی قصه‌ها شامل مراحل زیر است:

- بی‌حرکتی و روزمرگی آغاز قصه که با نقصان شکسته می‌شود. این نقصان در الگوی فردیت بیانگر مواجهه فرد با سایه است و از طریق رمزهای سایه نشان داده می‌شود.

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

- قهرمان به محض پی‌بردن به نقصان در پی ترمیم آن حرکت می‌کند. در مرحله ترمیم قهرمان با اشکال مختلف، مثبت و منفی آنیما و آنیموس مواجه می‌شود.
- مرحله سوم حضور نیرویی مرموز است که بیشتر در هیئت پیرمرد یا حیوانات خاص، مهم‌ترین شیء جادویی را به قهرمان می‌دهد و شرایط رسیدن به آخرین مرحله را فراهم می‌آورد.
- آخرین مرحله به دست‌آوردن مطلوب و شیء ارزشی است. مطلوب قهرمان بنابر الگوی فردیت کسی یا چیزی است که تمامیت و رشدیافتگی او را در زبان رمز نشان می‌دهد.

از این طریق، رویکرد تطبیقی در سطح معمول قصه، حرکت قهرمان را براساس کنش‌ها و دنیای نشانه‌گرفته‌شده، دنبال می‌کند و در لایه‌های زیرین بر معنای نمادین جهت‌گیری قهرمان و مراحل فردیت‌یافتگی تأکید دارد.

قصه از عزیمتی شروع می‌شود که قهرمان برای جبران فاجعه آغاز می‌کند و مانند هر حرکتی از نقطه‌ای آغاز و به نقطه‌ای ختم می‌شود. مراحل آغاز، انجام و آنچه در لابه‌لای قصه از شگفتی‌ها و حضور نیروهای ماورائی گنجانده شده، به صورت مرحله به مرحله به شرح زیر است:

۴-۱. یکنواختی دنیای روزمره

در همه قصه‌ها، نخست قهرمان در وضعیتی ثابت، تکراری و بدون معناست. وضعیت پایدار اولیه در یک جمله بیان می‌شود و با اختصار تداوم جریان روزمره‌ای را نشان می‌دهد که معلوم نیست از چه مدت وجود داشته است. مشخصه این مرحله بی‌خبری قهرمان از دنیای پیچیده درون و نشانه آن اشاره آغازین قصه‌گو به این نکته است که اشخاص قصه مثل همه مردم‌اند.

در قصه «کیت فندق شکن»^۴ (Jacobs, 1890: 207-212):

Once upon a time there was a king and a queen, as in many lands have been.

ترجمه: روزی روزگاری پادشاه و ملکه‌ای بودند، همان‌گونه که در سرزمین‌های دیگر هست.

و یا در قصه «هیچ، هیچی و هیچ کس»^۵ (ibid,32-39):

There once lived a king and a queen as many a one has been.

ترجمه: زمانی شاه و ملکه‌ای بودند مثل همه شاه و ملکه‌های دیگر.

بنابراین تا عزیمتی رخ ندهد، قهرمان متمایز نمی‌شود. نمونه‌های زیر بیانگر تکرار و یکنواختی دنیای قصه قبل از آشوب درونی و تلاش قهرمان است:

- یکی بود یکی نبود، تاجری بود، سه‌تا دختر داشت. روزی می‌خواست برای

خرید و فروش به شهر دیگری برود (قصه آه) (بهرنگی، ۱۳۵۷: ۴۴-۵۲).

- یکی بود یکی نبود، پادشاهی بود که سه‌تا دختر داشت (قصه هفت جفت کفش آهنی، هفت تا عصای آهنی) (همو، ۱۳۵۷: ۱۵۵-۱۶۳).

- در زمان‌های قدیم پادشاهی بود (تیزتن) (بهرنگی، ۱۳۵۷: ۲۸۱-۲۹۰).

- روزی روزگاری مادری بود و دختری ... (انارخاتون) (همو، ۱۳۵۷: ۲۵۱-۲۶۰).

در نمونه‌های انگلیسی نیز قصه با جملات تکراری و شناخته‌شده نظیر نمونه‌های بالا آغاز می‌شود. Once upon a time، به معنای «یکی بود یکی نبود» در آغاز بیشتر قصه‌ها آمده است و به صورت طولانی‌تر در قصه «چاه آخر دنیا»^۶ (Jacobs, 1890: 224-230):

Once upon a time and a very good time it was, though it wasn't in my time, not in your time, not any one else's time, there was a girl whose

ترجمه: روزی روزگاری و روزگار خوبی بود، هرچند در روزگار من نبود و نه در روزگار شما و نه در روزگار هیچ کس دیگر، دختری بود ...
در داستان «زیبا و هیولا»^۷ (ibid, 240-249):

Once upon a time there lived a merchant who was exceedingly rich. He had six children° three boys and three girls .

ترجمه: یکی بود یکی نبود. تاجر بسیار ثروتمندی بود که شش‌تا فرزند داشت، سه دختر و سه پسر.

در قسمت آغازین بعد از جملات تکراری و کلیشه‌ای- که نمونه‌هایش در بالا ذکر شد- گاه گوینده از شاه تاریخی خاصی نام می‌برد و از او به نیکی یاد می‌کند. انتخاب این شاه به زمینه‌های فرهنگی و قومی گوینده قصه بستگی دارد. در قصه‌های

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

آذربایجان از «شاه‌عباس جنت‌مکان» یاد شده است: «اما راویان اخبار و ناقلان آثار و طوطیان شکرشکن شیرین‌گفتار چون بئله روایت ائیله ییلر، شاه‌عباس جنت‌مکان، ترازوی یه و ورد و تکان، ایکی قوز بیر گیرده کان گونلرین بیر گونونده، شاه‌عباسین دور بونونده» (قصه‌ملک‌محمد).

در قصه‌های انگلیسی از آرتور شاه یاد شده است:

Long fore Arthur and the knights of the Round Table (The three heads of the well) (Jacobs, 1890:232-239).

در تمام قصه‌ها، بلافاصله بعد از عبارتهای تکراری آغازین، اشخاص اصلی قصه به صورت عام و نکره معرفی می‌شوند: پادشاهی، تاجری، دختری و مادری بودند و وضعیت آغازین همه قصه‌ها تعادلی است متزلزل با نام‌های نکره که بر هویتی جمعی دلالت می‌کند که مختص شخص نیست. وضعیت ثابت درپی دستیابی به معنا باید شکسته شود. این تعادل موقت به زودی به هم می‌ریزد و درپی احساس نیاز یا کمبود حرکت شکل می‌گیرد:

- تاجر فراموش می‌کند برای کوچک‌ترین دخترش گل بیاورد (قصه‌آه).
- دختران پادشاه می‌خواهند ازدواج کنند (هفت جفت کفش آهنی).
- منجم‌ها پیش‌بینی می‌کنند پسر شاه غریب‌مرگ می‌شود (تیزتن).
- دختر از رازی که نباید مطلع شود، اطلاع می‌یابد (انارخاتون).
- سیب‌های باغ پادشاه شبانه دزدیده می‌شوند (ملک محمد) (بهرنگی، ۱۳۵۷: ۱۱۳-۱۲۵).
- شاه و ملکه بچه‌دار نمی‌شوند (Nix , Naught, Nothing).
- تاجر در راه گم می‌شود (Beauty the Best).
- نامادری دخترش را دنبال کار می‌فرستد (The old witch) (Jacobs, 1890:94-98).
- ملکه (نامادری) دختر را دنبال تخم‌مرغ می‌فرستد (Kate cracker nut).
- تکمیل فاجعه گاه در یک یا دو مرحله انجام می‌گیرد، برای مثال در قصه «The old witch»، خروج دختر از خانه حادثه مهم قصه است. در دیگر قصه‌ها قهرمان موقتاً موفق می‌شود؛ ولی بلافاصله حادثه‌ای بدتر از قبل رخ می‌دهد؛ حادثه‌ای که حرکت اصلی داستان در پی آن و فاجعه نخستین مقدمه‌ای برای پروردن آن است. معمولاً سایه در مرحله دوم فاجعه نمود می‌یابد.

- تاجر فراموش کرده است برای کوچک‌ترین دخترش گل بیاورد؛ آه می‌کشد. آه می‌آید؛ به تاجر گل می‌دهد. چند روز بعد آه دختر را با خود می‌برد (قصه آه).
- پادشاه برای جلوگیری از مرگ پسر دستور می‌دهد پسر را در خانه‌ای تاریک نگه دارند؛ اما پسر می‌فهمد و به دنبال دختر «هفت خلخال» می‌رود (تیزتن).
- شاه بچه‌دار می‌شود؛ اما از نام فرزندش بی‌اطلاع است و ناخواسته فرزند را در ازای گذر از آب به غول می‌دهد (Nix Naught, Nothing).
- تاجر گل را از باغ هیولا می‌چیند. در ازای آن هیولا دخترش را می‌خواهد (Beauty and the Best).

نقصان ساختاری قصه‌ها بیان رمزی از کشف سایه است؛ زیرا در همه نمونه‌های بالا بدی در وجود پدر و مادر شناخته می‌شود. پدر و مادر یا مستقیم متهم می‌شوند، مثل انارخاتون، یا غفلت آن‌ها برای قهرمان دردسرساز می‌شود، مثل Nix Naught, Nothing. نتیجه درک سایه، حرکت است. قهرمان باید از روزمرگی دنیای یکنواخت خارج شود و مسئولیت شناخت را بپذیرد.

فردیت بحران اولیه زندگی فرد است. معاشرت، استراحت و ... نمی‌توانند از درد انسان بکاهند. معایب دنیا و کشف وجود بدی در خود و بیرون از خود برای خودآگاه مشکل می‌آفرینند. تکالیف مربوط به فردیت بیش از آنکه کامیابی آنی شمرده شوند، باری سنگین‌اند. 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 (یونگ، ۱۳۸۴: ۳۲۷-۳۳۷). فردیت روند ارتباط بین خودآگاه و ناخودآگاه است. برای رسیدن به کمال، خودآگاه باید بتواند زبان رمزی ناخودآگاه را تفسیر کند. قهرمان قصه کسی است که این ارتباط درونی را تحقق می‌بخشد؛ در قصه «The Three heads of the well»، دختر به نیازها و خواسته‌های سه سری که از چاه یا به عبارتی نیازهایی که از اعماق ناخودآگاهش سر برمی‌زنند، پاسخ می‌دهد و مطابق خواسته آن‌ها عمل می‌کند؛ لذا به نیکبختی و زیبایی می‌رسد.

از نظر یونگ انسان در تکانه اولیه که با جریحه‌دار شدن شخصیت و رنج همراه است، وارونه احساس می‌کند که از اراده و خواست خود محروم شده است. در پی

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 شعوریافتن به صور مثالی ناخودآگاه و التزام و جذبشان در من هوشیار است (مورنو، ۱۳۷۶: ۱۵). انسان باید بتواند عناصر متضاد شخصیت خود را با یکدیگر آشتی دهد.

وجود سایه در قصه‌ها به صورت محرومیت و بدی افراد خانواده لازمه حرکت است؛ زیرا نمودار جانب منفی شخصیت ماست، صفات ناخوشایندی که همراه با قوای رشدنکرده وجودمان مدام باید پنهانشان کنیم. اگر چه سایه فقط نمایان‌گر خصوصیات کم‌شناخته‌شده یا ناشناخته من است؛ اما از نظر یونگ لحظه‌ای که من با سایه روبه‌رو می‌شود، چاره‌ای جز سکوت ناراحت‌کننده ندارد. پس از این مواجهه تلخ، کار پیررنج و طولانی خودتربیتی آغاز می‌شود. در قصه‌ها رنج خودتربیتی در شکل سفر و آزمون دشوار نشان داده شده است.

پس از علنی شدن کمبود، قهرمان از خانه خارج می‌شود. در همه قصه‌ها مرحله دوم قصه رفع یا جبران کمبود است که بخش اعظم قصه را دربرمی‌گیرد. یکی از مهم‌ترین خصیصه‌های این بخش دورافتادن یا راندن کودک از خانه و خانواده است. کودک در برخی قصه‌ها به خواست قهرمان و در برخی دیگر به اجبار از خانه رانده می‌شود. تیزتن می‌خواهد دختر هفت خلخال را به دست آورد. ملک‌محمد می‌خواهد دزدان سیب را بگیرد و ... اما در قصه «آه» و «Beauty and the Best» و «Nix Naught, Nothing» پدران ناخواسته فرزندان خود را در ازای گل به آه و غول می‌دهند. در قصه «انارخاتون»، مادر، دختر را از خانه بیرون می‌راند؛ در قصه «The old witch» و قصه «The Three heads of the Well» و «The well of the world's end» نیز ملکه که همان نامادری است، دختر را به دنبال کار دشواری و به امید از بین بردنش از خانه بیرون می‌کند.

در این مرحله، سایه احساس کمبود و درک بدی در میان اطرافیان از جمله پدر و مادر است. تخیل قهرمان آنچه را از وجود بدی در پدر و مادر یافته است، بزرگ می‌کند و در ازای خداگونگی قبل از شناخت، آن‌ها را به مرتبه نامادری، غول، جادوگر و ... تنزل می‌دهد. تفاوت آغاز حرکت قصه‌های ایرانی و انگلیسی در این است که حرکت قهرمانان در نمونه‌های ایرانی اختیاری و با انتخاب جسورانه قهرمان آغاز می‌شود؛ در حالی که در نمونه‌های انگلیسی حرکت و خروج از خانه به صورت تصمیم نیست و به ناچار قهرمان خانه را ترک می‌کند. تیزتن، ملک‌محمد، آلتین توپ، قهرمان هفت جفت کفش آهنی و ... خود در پی رفع نقیصه آگاهانه تصمیم می‌گیرند و عزیمت می‌کنند.

۲-۴. حرکت قهرمان و مواجهه با نیروهای درون

گام نخست برای کمال‌یابی خروج از خانه است. سفر تمثیلی از کشف خویشتن است. قهرمان باید به جنبه‌های پنهان ضمیر خود دست یابد. شاهزادگان قصه‌ها در پی رسیدن به جفت خود با موانع بسیار دست‌وپنجه نرم می‌کنند.

مراحل جبران فاجعه با کنش‌های تکراری و حضور عوامل ماورائی همراه است. اگرچه ممکن است عامل ماورائی در مرحله اول وارد قصه شده باشد، نقش اصلی آن‌ها در جبران است. بیشتر این مرحله سه بار تکرار می‌شود و علاوه بر نقش عدد سه در آیین‌های رازآموزی، بر جنبه‌های آموزشی ثبات و تلاش قهرمان دلالت دارد.

- دختر قصه آه برای جبران فاجعه سه بار فروخته می‌شود (قصه آه).

- در قصه آلتین توپ، برادر به درخواست دیو، سه کار دشوار را انجام می‌دهد (آلتین توپ) (بهرنگی، ۱۳۵۷: ۶۶-۷۱).

- ملک‌محمد در شب سوم موفق به پیدا کردن جای دیو و دزد سیب‌ها می‌شود و بعد از آن در دو شب متوالی برادرانش را می‌کشد. در شب سوم به عروس می‌رسد (ملک-محمد).

- مراحل فرار دختر و ملک‌محمد سه مرحله است (هفت جفت کفش آهنی).

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

- پادشاه در مرتبه سوم ناچار فرزند خودش را می‌دهد. پسر پادشاه باید سه کار دشوار برای غول انجام دهد و مراحل فرار پسر به همراه دختر غول؛ سه‌تاست (, Nix Naught, Nothing).

- دختر سه سری را که از چاه بیرون می‌آیند، شانه می‌زند و می‌شوید (The the well Three heads of).

- دختری که نامادری او را بیرون رانده است، در مسیرش در حق درخت، گاو و تنور لطف می‌کند (the old witch).

- ملکه بدجنس پس از سه بار تلاش موفق می‌شود به کیت آسیب برساند. کارهای کیت نیز برای جبران در سه نوبت است (Kate cracker nuts).

چه نیروی شر و بدی و چه نیروی خیر، هر دو کنش‌های تکراری دارند. مرحله سوم مرحله‌ای است که عمل به صورت مثبت یا منفی انجام می‌شود. علاوه بر تکرارهای سه‌گانه، کنش‌ها نیز مشابه‌اند، برای مثال مراحل فرار ملک‌محمد و همسرش در قصه - های آذربایجان با فرار قهرمان در قصه «هیچ، هیچی و هیچ کس» nix, naught, nothing) و دختر غول در قصه‌های انگلیسی بسیار شبیه است:

دختر برگشت و نگاه کرد، گفت: مادر و خاله‌ات الان می‌رسند. ملک‌محمد گفت: تیغ را ببند! دختر تیغ را انداخت. تیغ شد یک کوه شمشیر و خنجر. سر و پای ننه و خاله را برید و پر از خون کرد. کمی بعد ملک‌محمد گفت: برگرد نگاه کن ببین کی دارد می‌آید. دختر برگشت و نگاه کرد، گفت: ای وای، همین حال است که ننه و خاله‌ات برسد. ملک‌محمد گفت: نمک را بریز! دختر نمک را ریخت. یک کوه نمک درست شد. نمک زفت لای زخم‌های ننه و خاله، پدرشان را درآورد. کمی بعد باز ملک‌محمد گفت: برگرد نگاه کن ببین کی دارد می‌آید. دختر برگشت و نگاه کرد، گفت: وای، باز پشت سرمان هستند! ملک‌محمد گفت: آب را بریز! دختر آب را ریخت. آب شد یک دریای بزرگ ... (هفت جفت کفش آهنی، هفت تا عصای آهنی) (بهرنگی، ۱۳۵۷: ۱۵۵).

پسر و دختر با هم فرار می‌کنند. دختر شانه و قمقمه جادویی‌اش را می‌آورد و موهایش را تمیز می‌کند و راه می‌افتد. سه دشت را پشت سر می‌گذارند. غول پشت سرشان است. دختر به N می‌گوید: شانه را زمین ببند! هر دندانه چندان می‌شود و

کوهی از رز وحشی خاردار می‌شود. غول را عقب می‌اندازند. بعد دختر می‌گوید: خنجر را زمین بینداز. خنجر کوهی از خار و خنجر می‌شود. وقتی غول نزدیک‌تر می‌شود، دختر قمقمه‌اش را زمین می‌اندازد. دریای موجی به‌وجود می‌آید و غول غرق می‌شود» (Jacobs, 1890: 32).

نکته جالب اینکه هم ملک‌محمد و هم دختر غول درحال فرار از دست مادرشان هستند. در قصه «Kate Cracker nuts»، کیت شبانه شاهزاده را دنبال می‌کند و در پی شاهزاده به درون تپه‌ای می‌رود. شاهزاده وارد خانه‌ای مجلل می‌شود و با پریان می‌رقصد. در قصه آه نیز دختر بعد از تعقیب زن درمی‌یابد زن شبانه وارد غاری می‌شود و با دزدان می‌رقصد. در قصه گل و سیناور نیز همین سازه عیناً وجود دارد.

حضور نیروهای ماورائی یا به صورت عوامل کمک‌کننده است یا نیروهای شر و دردسرساز. اگر قهرمان به همین نیروها کمک کند با جنبه‌های مثبت آن‌ها روبه‌رو می‌شود و برعکس اگر خلاف میلشان عمل‌کند به مراد نمی‌رسد. در اساس، قهرمانان قصه در جایی که تأثیر نیروی ماورائی به کنش قهرمان بستگی دارد، کسانی‌اند که با عوامل ماورائی برخوردی لطف‌آمیز دارند؛ لذا پیروز می‌شوند.

یکی از آموزه‌های اخلاقی رایج در قصه‌های آذربایجانی و انگلیسی در عنصر جلب کمک نیروی ماورائی است. خوبی پاداش دارد و بدی عقوبت. انسان بد نمی‌تواند موفق شود. آموزه‌های از این قبیل به صورت کمک به پیرزنان و پیرمردانی که شیء جادویی دارند یا تعریف از دیوهای زشت و ... نشان داده شده است. قوانین هستی باید رعایت شوند. دلیل نرسیدن به مراد آن است که قهرمان زبان هستی را که از قانون خاص خود تبعیت می‌کند، نمی‌داند و باید این زبان را بیاموزد. هستی را زیبا ببیند تا هستی با او سازش‌کند و به او رنج نرساند. در قصه «تیزتن» و «هفت جفت کفش آهنی»، انواع مهربانی و ندیدن عیب دیگران بدین‌گونه است:

می‌روی تو و می‌بینی اسبی هست که جلوش استخوان ریخته‌اند و سگی که جلوش جو. استخوان را جلو سگ می‌ریزی و جوها را جلوی اسب. بعد می‌بینی گرگی ایستاده. گوشت را می‌اندازی جلوش. در باز را می‌بندی و در بسته را باز می‌کنی. قالی بسته را باز می‌کنی و قالی باز را می‌بندی. به چرکاب می‌گویی: چه آب زلالی! در برگشتن یک مشت از آن می‌خورم. به خارزار که رسیدی می‌گویی چه سوزن و

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

سنجاق‌های قشنگی! در برگشتن چندتایی می‌چینم. راحت می‌دهند می‌روی تو ...
(قصه تیزتن) (بهرنگی، ۱۳۵۷: ۲۸۱).

در قصه «The old witch»:

دختر راه زیادی را طی می‌کند. به درخت سیب می‌رسد. درخت به او می‌گوید: سیب‌های مرا بچین؛ هفت سال است که کسی سیب‌های مرا نچیده است. دختر این کار را می‌کند. به گاو می‌رسد. گاو می‌گوید: شیر مرا بدوش، هفت سال است کسی مرا ندوشیده است. دختر گاو را می‌دوشد. به تنور می‌رسد. تنور می‌گوید: نان‌های مرا درآور؛ هفت سال است کسی نان‌های مرا درنیاورده است. دختر نان‌های تنور را درمی‌آورد (Jacobs, 1890: 98).

در قصه «The Three heads of The well»، پاداش مهربانی و عقوبت بدجنسی و بی‌توجهی به درخواست‌های دیگران به صورت تقابل آشکار عمل دختر پادشاه و دختر ملکه بدجنس نشان داده شده است. دختر پادشاه به پیرمرد غذا و آب می‌دهد. پیرمرد او را به چاه سه‌سر راهنمایی می‌کند. دختر درخواست‌های سه‌سر را در سه مرحله انجام می‌دهد. سر اول به او زیبایی و سر دوم صدای زیبا می‌دهد و سر سوم نیز او را ملکه بزرگ‌ترین پرنس می‌کند. ملکه پس از دیدن خوشبختی دختر پادشاه، دختر خودش را به همان راه می‌فرستد. دختر ملکه کاملاً برعکس عمل می‌کند. به پیرمرد کمک نمی‌کند و درخواست‌های سه‌سر را انجام نمی‌دهد؛ در نتیجه یکی زشتش می‌کند، دیگر صدایش را بد می‌کند و سومی به او شوهر فقیر می‌دهد.

در داستان «دختران انار»، پیرزن در ازای عسل و روغن پسر دعا می‌کند که دختران انار نصیبش شوند. در قصه «Beauty and the best»، نیروی عشق، طلسم هیولا را می‌شکند.

به موزات مهربانی قهرمانان خوب قصه، اشخاص بدجنس نیز در قصه حضور دارند و دست به کنش می‌زنند. شخصیت‌های بد به عقوبت اعمالشان می‌رسند؛ در قصه «آه»، دایه‌ای که پسر را پنهان می‌کند و زنی که به همسرش خیانت می‌کند؛ در قصه «دختران انار»، دده سیاهی که گردنبد دختر انار را می‌رباید؛ در قصه «انار خاتون»، مادر بدجنسی که انار خاتون را آواره می‌کند؛ در قصه «Nix Naught, Nothing» خدمتکار بدجنس؛ در قصه چاه سه‌سر، ملکه و ... هیچ قهرمان بینایی در قصه وجود ندارد. از این طریق

کودک با چهره‌های کاملاً متضاد دوقطبی شده می‌تواند تفاوت‌ها را تشخیص دهد: «کودک بر این اساس می‌تواند دریابد که تفاوت‌های بزرگی بین انسان‌ها وجود دارد و مجبور است تصمیم بگیرد که می‌خواهد مانند چه کسی باشد» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۲۳). آموزه‌های اخلاقی در قصه بیشتر از طریق شخصیت مثبت تثبیت می‌شود.

۳-۴. آنیما و آنیموس

پس از شناخت سایه، یک شخصیت درونی دیگر نمایان می‌شود. «این شناخت نمادین دوم در پس پشت سایه ظاهر می‌گردد و خود مشکلات تازه‌ای را به وجود می‌آورد. یونگ این تصویر مردانه و زنانه را «عنصر نرینه» و «عنصر مادینه» نامیده است. عنصر مادینه تجسم تمامی گرایش‌های روانی زنانه در روح مرد است» (یونگ، ۱۳۸۳: ۲۷۰).

هدف فرایند فردیت، پیروزی بر آنیما به عنوان یک عقده خودمختار و تغییر شکل آن به رابطی میان آگاه و ناآگاه است. «من» پس از پیروزی بر آنیما از خصوصیات آنیما، یعنی نیروی قدسی و هیبت‌آورش بهره‌مند می‌شود و بدین‌سان با شناخت جنس مخالف روان، آن را در سمت‌گیری‌های هشیارانه سهیم می‌کند و شخصیت خود را متحول می‌سازد. آنیما در دوران باستان به شکل الهه و ساحره و در قرون وسطا به صورت ملکه آسمانی یا کلیسا و عبادتگاه درآمده است (مورنو، ۱۳۸۸: ۶۱).

از نمودهای رایج این کهن‌الگو غول است. غول یادآور تسلط تحکم‌آمیز پدر است. جادوگر، ملکه بدجنس و نامادری در قصه‌ها جلوه‌های مختلف از روان زنانه و مردانه هستند. آنیما به صورت مثبت در هیئت پیرزنان و دختران، یاریگر شاهزاده‌خانم و در شکل منفی خود به صورت جادوگر، نامادری و دایه و ... در قصه آشکار می‌شود. در قصه‌های انگلیسی زنان بدجنس ملکه و جادوگرند. پادشاه پس از مرگ همسرش با زنی ازدواج می‌کند که مانند خودش یک دختر دارد. ملکه زشت و بدجنس دختر را از خانه بیرون می‌راند. قصه «The old witch, The Three heads of the well» و «Kate Cracker Nuts»، آغاز یکسانی دارند. قصه «the well of the world's end» نیز همین آغاز را دارد، با این تفاوت که نامادری ملکه نیست. در قصه «انارختون»، مادر، نقش ملکه بدجنس را دارد. قهرمان در مواجهه با آنیما باید زیرک باشد و بتواند

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

مانع‌تراشی‌های آنیما را در مسیر کمال‌یابی خود دفع کند. زنانی که قهرمان را آزار می‌دهند، جلوه‌های منفی آنیما هستند. تا قهرمان از تسلط آنیما رها نشود، نمی‌تواند به کمال دست یابد. آزادکردن دختران از قلعه‌ها یا پیچ‌های تودرتو، نماد آزادشدن عنصر مادینه از نمایه‌بلعنده‌مادر است (یونگ، ۱۳۸۳: ۱۸۶). «این ماهرویان به ندای جفت مکمل خود؛ یعنی حصه‌فاعل خودآگاهی، که هزار خطر به‌جان می‌خرد تا او را به چنگ آورد، جان می‌گیرند» (دلاشو، ۱۳۸۶: ۱۳۵) و تا این رهایی نباشد، مرد نمی‌تواند به ارتباط حقیقی با زنان دست یابد.

در قصه «ملک‌محمد» چاه همچون بیشه، غار و ... از جلوه‌های ناخودآگاه و نمایه‌مادر است و قهرمان را به سوی خود می‌کشاند. ملک‌محمد به درون چاه می‌رود و دیو را می‌کشد و دختران را نجات می‌دهد. پری‌رویان بی‌حرکت و ساکن در حالت انفعالی در منزلگاه ناخودآگاه مقام دارند و با دلاوری شاهزاده از دست دیو نجات می‌یابند. سفر به جهان ظلمانی زیرزمین در قصه، سفری برای کشف ناخودآگاه است (برفر، ۱۳۸۹: ۳۹). اژدهایی که در قصه آه در زیرزمین خانه است و مادر اجازه بیرون‌آمدن به او را نمی‌دهد، شکل دیگری از تسلط دهشتناک مادر است. «رودرویی یک اژدها به‌مثابه جنبه‌بلعنده، نماد وابستگی به مادر است» (همانجا). در قصه «آه»، زن منفی و زن نجات‌دهنده، یعنی دو چهره مختلف آنیما وجود دارند. قهرمان قصه خود را در پوست پنهان می‌کند و از اژدها می‌خواهد او را ببلعد. اژدها با کمک دختر از روکش وحشتناک خود بیرون می‌آید و به پسری جوان تبدیل می‌شود. باز در همین قصه، دختر متوجه می‌شود که دایه پسر خانواده را پنهان کرده است. دختر شبانه دایه را تعقیب می‌کند. حرکت شبانه و گذر از آب که رایج‌ترین نماد ناخودآگاه است و رفتن به زیرزمین، همگی دلالت بر رمزگشایی حرکت دارد. دختر پسر را نجات می‌دهد و دایه مجازات می‌شود. در این داستان دختر جنبه مثبت آنیماست که به مرد کمک می‌کند با جهان بیرون ارتباط معقول برقرار کند. «آنیما خواهان زندگی است، چه خوب چه بد، چه زیبا و خوشایند؛ در نتیجه هم می‌تواند به صورت نماد فرشته نور درآید و هم به صورت مار بهشت، پری دریایی و فرشته رحمت باشد هم ماده دیوی فریبکار که مردان جوان را فریفته خود می‌کند» (مونو، ۱۳۷۶: ۶۳).

شکست سلطه مادر در قصه‌ها به مرد امکان رسیدن به همسر را می‌دهد. در قصه تیزتن نیز قهرمان ازدها را می‌کشد. با توجه به پایان بیشتر قصه‌ها که به ازدواج ختم می‌شود، برجسته‌ترین عنصر ناخودآگاه هم در قصه‌های انگلیسی و هم در قصه‌های آذربایجانی آنیماست. بزرگ‌ترین دغدغه قهرمانان این قصه‌ها با نقش مادر و تأثیر آن بر استقلال‌یافتگی قهرمان تفسیر می‌شود.

در قصه‌های «هفت جفت کفش آهنی»، ملک‌محمد پوستی از مار دارد. دختر پوست مار را می‌سوزاند. ملک‌محمد بعد از رهایی از دست مادر و فرار با دختر پادشاه به آرامش و خوشبختی می‌رسد.

در قصه‌های انگلیسی شخصیت دیگری که بر سر راه قهرمان مانع‌تراشی می‌کند و خواهان نابودی قهرمان است، henwife (خدمتکاری که از مرغ‌ها نگهداری می‌کند) است. خدمتکار زن در قصه «Nix, Naught, Nothing» و خدمتکاری که مرغ‌ها را نگهداری می‌کند در قصه «kate crackernuts»، از این نوع هستند.

در قصه «انارخاتون»، مادر به سبب حسادت به زیبایی انارخاتون او را از خانه بیرون می‌اندازد. قصه انارخاتون شبیه قصه سفیدبرفی است. در قصه انارخاتون، دختر متوجه حضور دیو در خانه می‌شود. دیو معشوقه مادر است. دیو پس از دیدن انارخاتون، به زن می‌گوید: انارخاتون زیباتر است. در قصه سفیدبرفی نیز ملکه هر بار که در آینه نگاه می‌کند، آینه به او می‌گوید: سفیدبرفی زیباتر است. زندگی کوتاه‌مدت انارخاتون با هفت برادر نیز شبیه زندگی سفیدبرفی با هفت کوتوله است، به همین ترتیب، مرگ و عناصر دیگر قصه. نکته دیگر یکسانی نقش دیو و آینه در هر دو قصه است. آینه ضمیر ناخودآگاه است و دیو در فرایند فردیت مهم‌ترین فرافکنی سایه است. سایه انسان را به بدی برمی‌انگیزد؛ لذا در قصه‌ها به صورت دیو، در مذهب نام نفس اماره و در ادبیات عرفانی به صورت شیطان نمادین شده است.

رهایی از تسلط مادر و جفت‌جویی غایت قصه‌هاست. در کنار رمزهای آنیما، آنیموس و ... رمزهای اعداد و اشیا نیز از نشانه‌های این جفت‌جویی‌اند. در قصه، سیب سرخ دلالت بر عشق دارد و عاملی جنسی به‌شمار می‌رود. علاوه بر آن با باروری در ارتباط است؛ موتیفی که در بسیاری از قصه‌های عامه ایرانی مشاهده می‌شود (برفر،

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

۱۳۸۹:۱۳۷). اعداد اساسی قصه‌ها همان ارقام رمزی مذهبی‌اند که از سه و هفت تجاوز نمی‌کنند (دلاشو، ۲۰۸:۱۳۸۶). «هر بار که شهزاده خانمی مقرر می‌دارد که خواستگارش باید در امتحاناتی کامیاب شود، شماره این امتحانات سه‌تاست و این بدین معنی است که برای نیل به ناخودآگاهی باید از سه مرحله اساسی استکمال نفس گذشت» (همان، ۲۲۲). رازآموزی نیز سه مرتبه اساسی دارد. بتلهایم عدد سه را در افسانه‌های جن و پری اشاره به چیزی می‌داند که در روان‌کاوی سه جنبه ذهن - نهاد، خود، فراخود - شمرده می‌شود و از سویی به جایگاه پسر در خانواده اشاره دارد (برفر، ۳۸:۱۳۸۹). سه در کنار سیب رمزی جنسی است. در قصه‌ها، همان‌گونه که گفته شد، هیچ حرکتی در مرحله اول به پایان نمی‌رسد و در سه مرحله تکرار می‌شود؛ رمز سیب و ارتباطش با بلوغ و مسائل جنسی در قصه‌ها و به صورت آشکار در قصه «هفت جفت کفش آهنی» به صورت سنتی برای انتخاب همسر درآمده است. دختران پادشاه سیب را به سوی کسی که می‌خواهند با او ازدواج کنند، پرتاب می‌کنند.

در قصه ملک‌محمد، دیو سیب‌ها را می‌دزد؛ ملک‌محمد به دنبال دیوها وارد چاه می‌شود. در سه قسمت چاه، سه دختر را می‌بیند که دیوی سر بر پیشان گذاشته و به خواب‌رفته است و سیبی در پنجره اتاق هریک است.

دیو در ناخودآگاه پسران جوان، پدر است؛ آنچه در روان‌شناسی فروید به صورت عقده ادیپ شناخته شده است. پسر جوان باید بتواند دختران را از دست دیو نجات دهد. در قصه ملک‌محمد، کبوتر برای پادشاه بذر سیب می‌آورد. پرندگان به‌ویژه پرندگان کوچک و سفید نمادهای عشق‌بازی هستند و در قصه‌های انگلیسی معمولاً در کنار کالسکه شاهزده‌خانم قرار دارند. در قصه آلتین توپ نیز قهرمان دو سیب را بالای سر دو دختر پادشاه می‌گذارد و پس از آن آلتین توپ و داییش با دختران ازدواج می‌کنند. در قصه «آه» پس از زنده‌شدن مرد، گل‌ها باز می‌شوند و پرندگان می‌خوانند.

عدد هفت نیز در عبارات تکراری پایان قصه‌های آذربایجانی فراوان آمده است. عروسی قهرمان هفت شبانه‌روز طول می‌کشد. در قصه‌های «The old witch» نیز درخت، تنور و گاو می‌گویند هفت سال است که کسی میوه، نان و شیر آن‌ها را

برنداشته است یا هفت جفت کفش آهنی و هفت تا عصا و فرسوده شدن هر یک که هفت سال طول می کشد. در کل، اعداد در قصه های آذربایجانی و انگلیسی یکسان اند. در قصه «آه» حرکت به درون و رویارویی با واقعیت در نوسانی یکدست بین خیال و واقعیت پیش می رود. قهرمان قصه پس از مرگ مرد جوان شروع به گریه و قرآن خواندن می کند. بعد به آه می گوید او را بفروشد و حوادث خاصی را پشت سر می گذراند، دوباره بالای سر جنازه برمی گردد، قرآن می خواند و می گیرد، باز از آه می خواهد او را بفروشد و ... پس از سه مرتبه، مرد جوان زنده می شود. حرکت قصه حرکت از واقعیت به خیال و از خیال به واقعیت است و در نهایت، او در دنیای خیالی است که همسرش را زنده می کند. هر بار پس از طی عزیمتی خیالی، دختر با واقعیتی تلخ روبه رو می شود. به استثنای قصه «آه» که بازگشت گذرا به واقعیت تلخ دارد، در دیگر قصه های انتخاب شده، چه ایرانی و چه انگلیسی حرکت، کاملاً ذهنی و فراواقعی است.

۴-۴. پیردانا

«تجربه نومی که حاصل جذب و تحلیل آنیماست، خالی از خطر نیست و این تجربه نیز سیر فردانیت را به پایان نمی رساند. در پس مانای آنیما، سرنمون تازه ای کمین کرده که سرمنشأ اصلی قدرت و کیفیت نومی و هیبت آور اوست؛ یونگ این سرنمون را پیردانا می نامد» (مورنو ۱۳۷۶: ۷۲). تصویر پیر در این مرحله، سر از ابهام و تیرگی بیرون می آورد و در هیئت مرد با اقتدار به صورت ابرمرد یا نیمه خدا یا تصویر حکیم کهن سال و پیر فرزانه که صورت مثالی علم و حکمت است، ظاهر می شود.

خودآگاه در راه دشوار فردانیت با محتویات ناهشیاری مواجه می شود و باید همچون قهرمانان بزرگ آنها را بشناسد و مطیع کند تا به تمامیت و جاودانگی برسد. از نظر یونگ پیر در پشت سر آنیما قرار دارد و به کارهای ظاهراً مهملاً آنیما معنا می بخشد.

در قصه «The Three heads of the well»، پیرمرد دختر را به سوی غار هدایت می کند و به او توصیه می کند چگونه با سرها رفتار کند. پیر در قصه «انارخاتون»، در

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

خواب بینایی را به چشمان انارخاتون برمی‌گرداند و دامنش را پر از جواهرات می‌کند. جواهرات و سنگ‌های قیمتی نماد معارف و آگاهی‌اند که در کنار بازیافتن بینایی به شناخت دیگری از خود دلالت دارند.

پیر در قصه «تیزتن» نیز راه غاری را که دختر هفت خلخال در آنجاست، به تیزتن نشان می‌دهد. پیر دانا حالت کمبود معنوی را جبران می‌کند. پیر همچنین فرمانمود پاره‌ای صفات اخلاقی است که منش روحانی این کهن‌الگو را آشکار می‌سازد، نظیر نیت خیر و آمادگی برای یاری و یاور. از سوی دیگر، پیر دانا طبعی دوگانه و متضاد دارد و قادر است در جهت خیر و شر کار کند و برگزیدن هر یک به اراده آزاد انسان بستگی دارد (مورنو، ۱۳۷۶: ۷۳).

در قصه «The Three heads of the well» هر دو جلوه پیر در دو کنش متفاوت نمایان شده است؛ دختر پادشاه به او نان و آب می‌دهد، در عوض، پیر دختر را راهنمایی می‌کند؛ دختر ملکه اعتنا نمی‌کند، پیر نیز راهنمایی‌اش را دریغ می‌کند. در این قصه پیر بر آستانه غار نشسته و دختر را به سوی چاه راهنمایی می‌کند. غار و چاه از نمادهای ناخودآگاه‌اند.

۴-۵. رسیدن به خود و پاره‌انتهایی قصه

قهرمان پس از طی مسیر دشوار به پیروزی می‌رسد. پایان‌بندی تمام قصه‌ها شیرین است؛ غم‌ها و غصه‌ها از بین می‌روند. قهرمانی که به‌ناچار یا به اختیار از خانه رفته است، سربلند و پیروز بازمی‌گردد. تمام قصه‌ها به ازدواج و شادی، پادشاهی و رفع فقر می‌انجامند. عبارت پایانی قصه‌ها بعد از تکرار هفت شبانه‌روز عروسی گاه حاوی دعای قصه‌گو برای خوانندگان یا شنوندگان است:

- خانه‌ها با شمع و سر کوه‌ها با آتش گون چراغانی شد و همه به مرادشان رسیدند (تیزتن).

- و همه جا را چراغانی کردند. ملک‌محمد با دختر عروسی کرد و به پادشاهی رسید ...
ثیدی اشیدی، مطلبینه ئیتیشدی (ملک‌محمد).

- آن وقت دختر بزرگ را به عقد دایی درآورد و دختر کوچک را به عقد آلتین توپ.
بعد هم پادشاهی را به آلتین توپ داد و دایی اش را وزیر او کرد (آلتین توپ).
- درخت‌ها باز گل کردند و پرنده‌ها بنا کردند به آوازخواندن. پسر دختر را بغل کرد و
بوسید. سیز ساغ من سلامت (قصه آه).
و داستان‌های انگلیسی نیز معمولاً با عبارات مشابهی به پایان می‌رسند:
در «Nix, Naught, Nothing» آمده:

And they lived happy all their days.

ترجمه: و آن‌ها روزهای بعد با شادی و خوشی زندگی کردند.
در پایان داستان «زیبا و هیولا»^۱ آمده است: او با زیبا ازدواج کرد و آن‌ها با هم
مدت‌های طولانی با شادی زندگی کردند؛ زیرا اساس زندگی‌شان بر پاکدامنی و
نیکوکاری بود.

He married Beauty, and they lived together for a long time in
happiness the more perfect because it was founded on virtue.

و یا در پایان داستان «Kate the Crackernuts»:
and they all lived happy and died happy,

ترجمه: و آن‌ها به خوبی و خوشی زندگی کردند و به خوبی و خوشی هم مردند.
قصه با ساختار ساده و سرگرم‌کننده خود به پایان می‌رسد؛ اما معنای رمزی ازدواج،
شادی و رسیدن به پادشاهی براساس حرکت درونی قهرمان، رسیدن به تمامیت و
انسجام است. قهرمان به هویت و استقلال فردی می‌رسد. او دیگر کودک نیست، همسر
است. توانسته از تسلط پدر و مادر خارج شود و در سفری تمثیلی به درون چاه، بیشه،
غار، زیرزمین و ... قدم بگذارد و با خویشتن روبه‌رو شود. پیروزی، تمامیت او و
رسیدن به خود از طریق ازدواج، جواهرات و ... نمادین شده است.

نتیجه‌گیری

شباهت بین قصه‌ها از ساختار، جملات آغازین و عبارات پایانی فراتر می‌رود و جنبه‌ای
را بیان می‌کند که لایه‌های عمیق ذهن و حرکت‌های درونی را دربرمی‌گیرد. براساس
یکسانی ناخودآگاه جمعی، تلاش فرد در قصه‌ها برای غلبه بر گسست و برای یافتن
هویت مستقل در قالب سفری نمادین نشان داده می‌شود. در این سفر ابتدا روند

قصه‌شناسی تطبیقی با رویکرد کهن‌الگویی _____ ذوالفقار علامی و همکار

روزمرگی که دلالت بر یکسانی و بی‌معنایی است، شکسته می‌شود. قهرمان کمبود را در وجود خود و بدی را در اطرافیان به‌ویژه پدر، مادر و خاله در هیئت مظاهر دیداری غول، جادوگر و نامادری کشف می‌کند. در پی مواجهه با سایه برای دستیابی به کمال حرکت می‌کند؛ از یاریگران درون کمک می‌گیرد و در نهایت با رسیدن به زن یا جواهرات یا شاهی گسست خودآگاه و ناخودآگاه را حذف می‌کند و مرکز شخصیت خود را از من به خویشتن منتقل می‌کند. روش تطبیقی نشان می‌دهد رمزها و نمادها در ژرف‌ساخت هر دو گروه از قصه‌ها حقیقتی درونی را آشکار می‌کنند و آن مضمون دستیابی انسان به کمال است که در کوشش‌ها و نبردهای بی‌شمار نمادین شده و در میان فرهنگ‌ها و ملل مختلف یکسان است. علاوه بر این بخشی از جنبه آموزشی قصه‌ها بر شناخت قوانین هستی، احترام و رعایت آن‌ها دلالت دارد. قهرمان از این طریق کل هستی را به واحدی یکپارچه تبدیل می‌کند که در راستای اراده قهرمان در جهت فردیت‌یافتگی حرکت می‌کند.

پی‌نوشت‌ها

1. The collective unconscious
2. archetype
3. Joseph Jacobs
4. Kate Crackernuts
5. Nix, Naught, Nothing
6. The well of the world's end
7. Beauty and the Best
8. Beauty and the Beast

منابع

- اکرمی، میرجلیل و محمد پاشایی (۱۳۸۹). «بررسی تطبیقی آرکی‌تایپ در حماسه‌های گیل‌گمش و رستم». علامه. س ۱۰. ش ۲۶. صص ۱-۲۰.
- الیاده، میرچا (۱۳۶۲). چشم‌انداز اسطوره. ترجمه جلال ستاری. چ اول. تهران: توس.
- بتلهایم، برونو (۱۳۸۴). کودکان به قصه نیاز دارند. ترجمه کمال بهروزکیا. چ اول. تهران: افکار.
- برفر، محمد (۱۳۸۹). آینه جادویی خیال. چ اول. تهران: امیرکبیر.

- بزرگ‌چمی، ویدا (۱۳۹۱). «کتاب‌شناسی کتاب‌های ادبیات تطبیقی در ایران». *ویژه‌نامه فرهنگستان*. ش ۵. صص ۱۰۱-۱۲۴.
- بهرنگی، صمد و بهروز تبریزی (۱۳۵۷). *افسانه‌های آذربایجان*. ج ۲. چ چهارم. تهران: نیل.
- پالمر، مایکل (۱۳۸۵). *فروید، یونگ و دین*. ترجمه محمد دهگان پور و غلامرضا محمدی. چ اول. تهران: رشد.
- حیدری، مرتضی (۱۳۹۴). «ریخت‌شناسی تطبیقی قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا». *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*. ش ۳۶. صص ۱۵۷-۱۹۲.
- دلاشو، م. لوفلر (۱۳۸۶). *زبان رمزی افسانه‌ها*. ترجمه جلال ستاری. چ دوم. تهران: توس.
- ----- (۱۳۸۶). *زبان رمزی قصه‌های پریوار*. ترجمه جلال ستاری. چ دوم. تهران: توس.
- سلطان‌بیاد، مریم‌سادات و محمودرضا قربان صباغ (۱۳۹۰). «بررسی قابلیت‌های نقد کهن-الگوی در مطالعات تطبیقی ادبیات: نگاهی گذرا به کهن‌الگوهای سایه و سفر قهرمان». *نقد ادبی*. ش ۱۴. صص ۷۹-۱۰۴.
- مورنو، آنتونیو (۱۳۸۸). *یونگ، خدایان، انسان مدرن*. ترجمه داریوش مهرجویی. چ پنجم. تهران: نشر مرکز.
- محمدکاشی، صابره و دیگران (۱۳۹۴). «تحلیل و مقایسه کهن‌الگویی قصه‌های عاشقانه در ایران (سمک عیار) و فرانسه (تریستان و ایزولت)». *پژوهش‌های ادبیات تطبیقی*. ش ۶. صص ۱۸۳-۲۰۷.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۳). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمود سلطانی. چ چهارم. تهران: جام.
- ----- (۱۳۶۸). *چهار صورت مثالی*. ترجمه پروین فرامرزی. تهران: آستان قدس.
- ----- (۱۳۵۴). *روان‌شناسی و دین*. ترجمه فؤاد روحانی. تهران: سهامی کتاب‌های جیبی / مؤسسه فرانکلین.

- <http://en.wikisource.org/wiki/more-english-fairy-tales>.
- Jacobs, Joseph (ed.) (1890). *English fairy Tales*. London: David Nutt.
- ----- (coll. & ed.). "English Fairy Tales Produced by Charles Franks, Delphine Lettau and the People at DP found". www.fullbooks.com/English-Fairy-tales.html.