

بررسی و تحلیل نمادشناسی نگاره‌های هفت خان رستم

محمود آقاخانی بیژنی*

دانشجوی دکتری ادبیات حماسی دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

اسحاق طغیانی**

استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

محسن محمدی فشارکی***

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۰۶/۰۳؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۰۷/۰۱)

چکیده

نمادگرایی در تفکرات و رؤیاهای نژادهای مختلف بشری وجود دارد و انسان را به گستره تفکر بدون گفتار رهنمون می‌کند. *شاهنامه* از دیرباز مورد توجه مردم ایران زمین بوده است که با توجه به بافت داستانی این اثر، ارتباط نزدیکی با آن برقرار می‌کردند. در دوره صفویه، نقالان در قهوه‌خانه‌ها، داستان‌های *شاهنامه* را با پرده خوانی و آرایش صحنه‌ها برای سرگرمی شرح می‌دادند. این پژوهش به بررسی و رمزگشایی نمادها در نگاره‌های مربوط به هفت خان رستم در *شاهنامه* فردوسی می‌پردازد. رستم برای نجات کیکاوس و تشرف به پایگاه قهرمانی، آزمون هفت خان را پشت سر می‌گذارد. هر خان نمادی از تقابل با موجودات نهفته در ناخودآگاه بشری است که وی را در رسیدن به کمال با دشواری روبه‌رو می‌کند. رستم در خان اول با شیر (نماد غرور و نیروی اهریمنی)، در خان دوم با تشنگی و گرما (نماد قدرت بدون شکل و روح و نیز انگیزه پنهان و ناشناخته آن)، در خان سوم با اژدها (نماد خشکسالی)، در خان چهارم با زن جادوگر (نماد آئینمای منفی)، در خان پنجم با اولاد دیو (نماد نگهبان آستانه)، در خان ششم با ارژنگ دیو (نماد یاریگر ضدقهرمان) و در خان هفتم با دیو سپید (نماد مرگ و خون او نماد زندگی بخشی) روبه‌رو می‌شود. هدف این پژوهش، تحلیل نمادها در نگاره‌های مصور مربوط به هفت خان رستم در *شاهنامه* فردوسی است. روش پژوهش حاضر، توصیفی - تحلیلی است. نتیجه آن نیز این است که در همه نگاره‌ها، نمادهای موجود در داستان هفت خان رستم در *شاهنامه*، در تصاویر ارائه شده‌اند و رابطه بین تصویر و متن اصلی را برای مخاطب معنادار کرده‌است.

واژگان کلیدی: نمادشناسی، *شاهنامه* فردوسی، نگارگری، هفت خان، کهن‌الگو.

* E-mail: aghakhani46@yahoo.com

** E-mail: etoghiani@yahoo.com (نویسنده مسئول)

*** E-mail: fesharaki311@yahoo.com

مقدمه

نماد، بیانگر کلیات و مفاهیم بزرگ از طریق موضوعات جزئی است. اما این تصاویر و موضوعات جزئی چنان زنده و جاندارند که ذهن را تسخیر می‌کنند و اشیاء فقط شیء نیستند، بلکه نمادهایی از شکل‌های آرمانی هستند که در پس آن‌ها پنهانند. در واقع، «نمادگرایی، رویگردانی از ساحت بدیهیات و ادراک عامیانه و گرایش به خصوصی‌سازی ادراک و میل به امور دور از دسترس و هدف‌های دشواریاب است» (فتوحی، ۱۳۸۵: ۱۶۱-۱۶۲).

داستان‌گویی از شاهنامه با تاریخ قهوه‌خانه توأم است. این داستان‌ها به وسیله درویش‌ها به طور خاصی در قهوه‌خانه‌ها اجرا می‌شد و رسم خاصی داشت که تقریباً از میان رفته است. اما «پرده‌خوانی، هنری است که قصه‌خوان و افسانه‌گو نقل خویش را با توسل به تصاویر نقاشی شده بر پرده‌هایی که در زمانی مناسب "از طلوع آفتاب تا دم غروب" بر دیوار شکسته گذرگاهی روستایی، کنج میدانی یا گوشه مقبره‌ای می‌آویختند، عرضه می‌نمودند» (ناصریخت، ۱۳۷۷: ۴). روی پرده‌های نقالان، تصاویری نمادین مربوط به داستان‌های شاهنامه نقش می‌بست که هر یک از این تصاویر سعی در به نمایش گذاشتن متن اصلی داشته‌اند. هر یک از تصاویر مربوط به داستان هفت خان رستم، بیانگر موجوداتی عجب‌الخلقه هستند که رستم در آزمون هفت خان با آن‌ها روبه‌رو می‌شود. رنگ‌های تصاویر نیز سعی در بیان و القای محیطی خاص و متناسب با متن اصلی داستان دارند.

از ضرورت‌های این پژوهش، انجام نشدن پژوهشی با محوریت تحلیل نمادها در نگاره‌های مصور مربوط به هفت خان رستم در شاهنامه فردوسی و برقراری پیوند میان تصویر و معنای نمادین آن است. در این راستا، پاسخگویی به فرضیات مطرح زیر، اساس پژوهش حاضر است:

الف) تحلیل نمادین نگاره‌های هفت خان رستم، بیانگر ارتباط میان شاهنامه، تصویر و نقد کهن‌الگویی است.

ب) میان روایت فردوسی از هفت خان رستم و نگاره‌های مصور از منظر نمادشناسی ارتباط عمیقی وجود دارد و نگاره‌ها به متن اصلی وفادار بوده‌اند.

هدف این پژوهش، بررسی مکاتب نگارگری در ایران و تحلیل نگاره‌های هفت خان رستم بر اساس این مکاتب نیست، بلکه مهم‌ترین اهداف این پژوهش عبارتند از:

الف) آشنایی با نمادشناسی و ارتباط آن با نقد کهن‌الگویی با توجه به نگاره‌های مصور هفت خان رستم در شاهنامه فردوسی.

ب) تحلیل کیفیت ارتباط میان تصویر و روایت شاهنامه با توجه به نگاره‌های هفت خان رستم.

پیشینه پژوهش

- کاظمی (۱۳۹۱) در پژوهش خود با عنوان «مطالعه تطبیقی ساختار بصری نگاره‌های نبرد فریدون و ضحاک در مکاتب دوره صفوی» بدین نتیجه رسیده که میان نگاره مربوط به دوره صفوی و مکاتب اصفهان، تبریز و شیراز به لحاظ مضمونی نقاط اشتراک بسیاری وجود دارد.

- مافی تبار (۱۳۸۸) در پژوهش خود با عنوان «تعامل نقش مایه‌ها و ویژگی‌های هنر مکاتب نگارگری ایران با نظری به نگاره‌های گذر سیاوش از آتش» بدین نتیجه رسیده که گذر سیاوش از آتش، بیشترین نگاره‌ها را به خود اختصاص داده است و شاهنامه فردوسی بیش از هر کتاب دیگری نگارش و تصویر شده است.

- زاویه و همکارانش (۱۳۸۹) در پژوهشی با عنوان «تحلیل مضمونی چند نمونه از نگاره‌های گذر سیاوش از آتش در شاهنامه فردوسی» بدین نتیجه رسیدند که میان به تصویر کشاندن بن‌مایه، جوهر و مفهوم داستان گذر سیاوش از آتش بر اساس نگاره‌ها و متن اصلی شاهنامه رابطه معناداری وجود دارد.

با وجود این، با بررسی درباره این پژوهش در مجلات و سایت‌های معتبر علمی، تاکنون پژوهشی درباره تحلیل نمادین نگاره‌های مربوط به هفت خان رستم صورت نگرفته است و این پژوهش درصدد بررسی نمادین این نگاره‌ها از منظر نمادشناسی و نقد کهن‌الگویی است. این پژوهش به شکل بنیادی بر پایه مطالعات کتابخانه‌ای و به روش توصیفی - تحلیلی انجام شده است.

۱. بحث و بررسی

شاهنامه یکی از مهم‌ترین موارث معنوی، فرهنگی و شاهکار اندیشه و هنر ایرانی است. این اثر بزرگ بازتاب‌دهنده فرهنگ، آیین و رسوم، نظام‌های کشوری، لشکری، باورها و ارزش‌های اقوام مختلف ساکن در گستره وسیع کشور ایران است. به تصویر کشیدن داستان‌ها و مضامین بلند شاهنامه میان هنرمندان رواج داشته‌است تا «بدانجا که تعداد صحنه‌های مصور از شاهنامه را بیش از ده‌هزار تصویر دانسته‌اند» (گراپر، ۱۳۸۳: ۹۷). قابلیت‌های تصویری و نوع پرداخت روایت‌های اساطیری شاهنامه در کنار مضامین بلند حماسی زمینه‌ساز آن شد تا این اثر یکی از مهم‌ترین متون ایرانی برای تصویرگری به‌شمار آید. به همین دلیل، پس از فردوسی، در دوره حیات نگاره‌ها، نگارگری و تصویرهای فراوانی از داستان‌های حماسه ملی، تزئین صفحات خطی شاهنامه شد. نگارگر، زیبایی‌آفرین بود و نگاره‌ساز به مقتضای شرایط اجتماعی زمان از حماسه ملی و رسالت پهلوانی، درک و ویژه‌ای داشت که «نقاشان چیره‌دست قهوه‌خانه‌ای روایات مذکور در شاهنامه را مطابق با روایت نقالی آن می‌کشیدند» (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۳۹). در بیشتر قهوه‌خانه‌ها، نقالی خوش‌بیان با صدایی بم و زنگ‌دار با توسل به پرده‌خوانی (نگاره‌ها)، داستان‌هایی از شاهنامه را با شاخ و برگ نقل می‌کرد. بعضی از نقالان در ایجاد هوای قهرمانی و تفسیر پندهای انسانی فردوسی هنگامه می‌کردند (ر.ک؛ همان: ۴۰). استفاده از پرده‌خوانی و نگارگری، به مثابه یکی از وسایل تأثیرگذار ارتباط جمعی سنتی برای تهییج احساسات ایرانیان و هدایت آن در راستای تفریح سالم و رواج فرهنگ به کار گرفته شد.

پرده‌خوانی، هنر زبان‌گشودن تصاویر، نقل و انتقال فکری از صحنه‌ای به صحنه‌های گوناگون است که از ترکیب نقاشی، تعزیه، خیال‌پردازی، خیال‌سازی و بدیهه‌گویی به وسیله استادانی عامی، اما سخن‌سنج و مناسب‌خوان ارتباطی مستقیم با مخاطبان ایجاد می‌کند (ر.ک؛ ناصرخت، ۱۳۷۷: ۶). اینک به تحلیل نمادشناسی نگاره‌های مربوط به هفت خان رستم می‌پردازیم.

نکته اساسی که باید در رجوع به نمادشناسی نگاره‌های اساطیری هفت خان رستم و تطبیق آن در متن شاهنامه رعایت شود، این است که این نگاره‌ها در همه موارد نقش نمادین و کهن‌الگویی را بازی نمی‌کنند و با کمک خود متن شاهنامه است که در برداشتی نمادین و کهن‌الگویی معنا پیدا می‌کنند. بنابراین، در این پژوهش، کل متن اثر را به طور

منطقی در مقایسه با نگاره تجزیه و تحلیل می‌کنیم و می‌خواهیم ببینیم که نگاره تا چه حد به متن اصلی وفادار مانده‌است و در شناخت روایت، تصویر هر خان چه میزان بر مخاطب تأثیر می‌گذارد و صحنه‌روایی را ملموس جلوه می‌دهد.

۲. نمادشناسی نگاره‌های هفت خان رستم

در *شاهنامه*، آزمون‌ها برای تشریف به پایگاه پهلوانی، پادشاهی، اثبات بی‌گناهی و جاودانگی گوناگون است (ر.ک؛ مسکوب، ۱۳۸۹: ۳۳). یکی از مهم‌ترین آزمون‌های قهرمانان حماسه و اساطیر برای تشریف به پایگاه قهرمانی، آزمون گذر از هفت خان است. در این آزمون، قهرمان برای دستیابی به هدف، راهی سفر می‌شود که ارزشی بنیادین دارد و معمولاً هدف یا آرمان قهرمان، نجات شاه (یا شاهزاده) از دست دشمن است. بنابراین، آنچه زندگی را برای او معنادار می‌کند و سبب می‌شود تا برای دستیابی به آن قبول رنج و زحمت کند، داشتن هدف و معنا در آزمون است. پس وجود معنا و هدف در آزمون، مساوی با رنج کشیدن است و به شرطی که معنا و مقصودی در آن رنج باشد و با درک ارزش هدف و معنا، آرامشی درونی به قهرمان دست دهد که رنج خود را بپذیرد و آن را به دوش بکشد. این عوامل باعث می‌شوند تا قهرمان آزمون خود را در برابر وضعی معین انتخاب کند و راه خود را برگزیند (برای مطالعه بیشتر، ر.ک؛ فرانکل، ۱۳۹۳: ۴۵-۴۶). در *شاهنامه* فردوسی، قدرت و زور پهلوانی رستم همراه با چاره‌اندیشی در لحظات بسیار دشوار از طریق این آزمون ارزیابی می‌شود. اگرچه تمام قهرمانان *شاهنامه* زور و بازوی خاصی دارند، اما رستم علاوه بر قدرت فوق‌العاده، نیروی فرّ پهلوانی و حمایت خداوند را نیز با خود دارد و به همین سبب، هفت خان دشواری را پشت سر می‌گذارد.

هدف رستم در هفت خان، نجات کیکاوس است. او در لشکرکشی به مازندران با جادوی دیو سپید اسیر می‌شود. زال، رستم را برای رهایی او راهی مازندران می‌کند. وی برای رسیدن به هدف، دو راه پیش رو دارد، اما راه دوم، یعنی دشوارترین و کوتاه‌ترین راه را انتخاب می‌کند؛ «زیرا خویشکاری مرد در خطر کردن است و پهلوان حماسه برای پیروز شدن بی‌تاب و شتاب‌زده است» (مسکوب، ۱۳۸۹: ۳۵).

۱-۲. تحلیل نمادشناسی خان اول

رستم در خان اول، با نیروی اهریمنی شیر روبه‌رو می‌شود. به موجب نمادشناسی، شیر نماد «غرور و درنده‌خویی مخرب» (هال، ۱۳۹۰: ۶۳) و نمودی از قدرت‌های دوزخی است. پیروزی قهرمان بر آن، بیانگر پیروزی روح انسانی بر طبیعت حیوانی اوست که نمودی گسترده در اساطیر خدایان و پهلوانان افسانه‌ای یافته‌است (ر.ک؛ ستاری، ۱۳۸۴: ۶۱). همچنین، گفته‌اند:

«شیر مقتدر، سلطان، نماد خورشید و به غایت درخشان، سلطان حیوانات و سرشار از فضایل و رذایل ناشی از مقامش است که هرچند مظهر قدرت، عقل و عدالت است، اما در یک نمادشناسی منفی، نشانه خودپرستی و غرور است که از شدت قدرت می‌درخشد و از نور این درخشش کور شده‌است. از آنجا که خود را حامی می‌داند، تبدیل به یک جبار مستبد می‌شود» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۱۱).

شیر به عنوان نمادی کهن‌الگویی، برخاسته از سایه رستم در عرصه ناخودآگاهی او ظاهر شده‌است و می‌کوشد تا خودآگاه خفته و غافل قهرمان را از پای درآورد. این سبب می‌شود تا مانع دستیابی قهرمان به لایه آرمیایی ناخودآگاهی خود شود و راه رسیدن به فردیت را بر او سد کند. چون رستم را خفته می‌یابد، نخست قصد کشتن مرکب او و آنگاه خود او را دارد، اما پیش از آنکه به سوار دست یابد، به وسیله اسب وی به هلاکت می‌رسد. حیوانات در اسطوره‌ها، چهره‌ای نمادین و در بردارنده راز و رمزهای اساطیری هستند. اسب یکی از جانوران نمادین است که در شاهنامه ارزش بنیادینی دارد. از سویه کردار، گاه همچون انسان رفتار می‌کند و زبان دارنده خویش را دارد (آنجا که رستم در خان دوم با او صحبت می‌کند) (ر.ک؛ فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۳۸). از سوی دیگر، در اسطوره‌های ملت‌های دیگر نیز حضور دارد:

«اسب به گونه‌ای شگفت‌آور، ذهن اقوام هند و اروپایی [اقوام آریایی] را به خود مشغول داشته‌است و در افسانه‌های هندواروپایی از اسب به عنوان نشان ویژه ایزد آفتاب، ماه و باد سخن رفته‌است. در راه بعضی ایزدان [= پیشگاه خدای خورشید و برای تداوم گردش خورشید در آسمان] اسب قربانی می‌کردند» (واحدوست، ۱۳۸۷: ۳۲۹).

نقش برجسته رخس در این خان و خان‌های دیگر، نشان از اهمیت حضور او در این سفر دارد. به همین دلیل، فردوسی به منظور تأکید گذاشتن بر اهمیت این اسب، از او به عنوان رخس رخشان یاد می‌کند که طنین عنوان پهلوان پهلوانان رستم است. همچنین، «روانکاو اسب را نماد روان ناخودآگاه یا روان غیربشری می‌دانند» (همان: ۱۶۳). رخس در یک ارزشگذاری نمادین و اهمیت آن در پیروزی‌های رستم در راه نیک و نجات شاه ایران که صاحب فرّه ایرانی و کیانی است (ر.ک؛ آموزگار، ۱۳۹۳: ۳۴)، می‌تواند نماد اهورایی (/ اهریمنی) باشد. با توجه به مطالب قبل، نقش رخس در تقابل با شیری که تجلی سوئه اهریمنی رستم است، نقشی مثبت و اهورایی است. رخس با رنگی روشن، بخشی جدایی‌ناپذیر از رستم و نمودار غریزه مهارشده وی و نیز تجلی صوری نیروهای مثبت ناخودآگاهی اوست که در این عرصه جولان می‌دهد و شیر را از پای درمی‌آورد (ر.ک؛ نصرافهانی و جعفری، ۱۳۸۸: ۱۳۹). بر همین اساس، رستم نمادی از خودآگاهی و عقل است که تنها در صورت خفته بودنش، ناخودآگاهی با تمام نیروهای خیر و شر که در این خان، شیر و رخس تمثل آن است، مجال بروز می‌یابد. در نگاره زیر (تصویر ۱) که متعلق به یک شاهنامه مصور مربوط به قرن ۱۰ هجری قمری است و خان اول رستم را به نمایش می‌گذارد، این موضوع به خوبی تصویر شده است. در این نگاره، رستم در قسمت روشن صحنه خفته است که نمادی از خودآگاهی است. این قسمت نگاره به رنگ آبی نشان داده شده که روشن و نشان‌دهنده ثبات و آرامش است (ر.ک؛ لوشر، ۱۳۸۸: ۳۸)، در حالی که رخس در بخش تاریک تصویر که سمبل نیروهای ناخودآگاهی و اهریمنی است، در حال مبارزه با شیر است. شیر با رنگ زرد کم‌رنگ نشان داده شده که نماد ناتوانی، خستگی، غمزدگی و شهوات انسانی است (ر.ک؛ همان: ۴۰). در مقابل، رخس با رنگ روشن نشان داده شده که نماد نیروی پاک، طراوت و زندگی است.



تصویر ۱: نگاره خان اول و نبرد رخش با شیر؛ نسخه قرن ۱۰ ه.ق.؛ کتابخانه مجلس (حسینی، ۱۳۸۵: ۱۴۳)

۲-۲. تحلیل نمادشناسی خان دوم

در خان دوم که مبارزه با تشنگی و گرماست، مقاومت رستم به آزمایش گذاشته می‌شود. در این خان، تشنگی و گرما، رستم و رخش را از پای درمی‌آورد، اما رستم دست به نیایش خداوند برمی‌دارد و هیچ‌گاه او را از یاد نمی‌برد: «وی همواره بر این اعتقاد است که برای نیکی و در راه حق شمشیر می‌زند و این اعتقاد، او را به پشتیبانی پروردگار مستظهر می‌دارد. وی از جانب خدا خود را دارای مأموریتی برای دفاع از نیکی می‌داند» (اسلامی ندوشن، ۱۳۷۴: ۳۰۴). پس همواره از او یاد می‌کند و زور، فر و هنر خود را از او می‌داند. به همین دلیل است که ناگهان میشی فربه از جلوی او می‌گذرد:

«همانگه یکی میش نیکوسرین بپیمود پیش تهمتن زمین
بر آن غرم بر، آفرین کرد چند که از چرخ گردان مبادت گزند»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۳۸).

میشی که خداوند در این مرحله از سفر به عنوان راهنمایی برای رساندن رستم به چشمه آب می‌فرستد، کهن‌الگوی پیک و نمادی «از لطف و بخشش الهی و نیز ظهور محسوس و رؤیت‌شدنی فرّه ایزدی است» (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۶۱) که در برابر صبر بر تشنگی،

توسل به خداوند و پیروزی در مرحله‌ای دشوار به رستم داده می‌شود. به همین دلیل، در نگاره زیر (تصویر ۲) به رنگ قهوه‌ای، زرشکی و کرمی به تصویر کشیده شده‌است و نشان‌دهنده استواری و مقاومت است. قوچ، حیوانی وابسته به زایش و بارورکننده، ستبر، فریه و مناسب قربانی در بسیاری از ادیان است (ر.ک؛ مصطفوی، ۱۳۶۹: ۸۵) و به عنوان فرّ و نمادی از لطف الهی در داستان ذبح حضرت اسماعیل^(ع) و نیز در داستان اردشیر نمود یافته‌است. در نگاره زیر، درخت خشک و بی‌برگ و نیز رنگ کرم، نشان‌دهنده بیابان است و نقاش به متن اصلی خان دوم در شاهنامه وفادار بوده‌است و به‌خوبی آن را به نمایش گذاشته‌است. در این نگاره، رستم با لباسی آراسته و به رنگ سبز و آبی، رخس با افسار و زین به رنگ آبی و نیز چشمه به رنگ آبی به تصویر کشیده شده که «رنگ آبی و سبز نماد آرامش‌بخشی و زندگی‌بخش است» (لوشر، ۱۳۸۸: ۳۹). در واقع، نقاش در تلاش بوده‌است تا نشان دهد که رستم پس از نیایش خداوند و رسیدن به چشمه آب، دوباره به زندگی و آرامش رسیده‌است که متن اصلی داستان را در ذهن خواننده متبادر می‌کند.



تصویر ۲: نگاره رستم در خان دوم با رخس و میش (بهادری، ۱۳۷۶: ۲۲۳)

رستم پس از رسیدن به چشمه و بعد از نیایش خداوند، در آن تن می‌شوید، چون آب، نماد «تطهیر و نوزایی است و جنبه حیات‌بخشی دارد» (هال، ۱۳۹۰: ۱۹۵) و «وسیله تزکیه و مرکز زندگی دوباره است؛ چرا که آب، فضیلتی تزکیه‌کننده و قدرتی رستگاری‌بخش دارد و موجب باززایی می‌شود. به علاوه، سمبلی از نیروهای ناخودآگاه و قدرت بدون شکل، روح و انگیزه پنهان و ناشناخته آن است» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۲۰۳).

۳-۲. تحلیل نمادشناسی خان سوم

در این خان، رستم با اژدهایی بزرگ مبارزه می‌کند؛ اژدهایی که انتظار قهرمان را می‌کشد تا با او نبردی جانانه داشته باشد. بعد از دو بار که اژدها از دید رستم ناپدید می‌شود و رستم بر رخس خشم می‌گیرد به سبب اینکه او را بیهوده از خواب بیدار می‌کند، در بار سوم، با توجه به نیروی فره و لطف ایزدی به رستم، اژدها دیگر نمی‌تواند در زمین فرو رود و از دیدگان رستم پنهان بماند و اینجاست که نبرد آغاز می‌شود. رستم نیروی فوق انسانی، پیکر و جثه‌ای غیرعادی دارد. وی به کمک رخس، نیروی یاری‌دهنده، اژدها را از پای درمی‌آورد. اژدهاکشی یکی از دشواری‌های آزمون قهرمان و از کهن‌الگوهای مشترک بشری است؛ یعنی:

«همان عملی است که در آغاز اساطیر هند و ایرانی انجام شده‌است. ایندرا، خدای جنگاور و برکت‌دهنده هندی، اژدهایی به نام "ورتره" را که آورنده خشکی است، می‌کشد. در پی این الگو، نخستین شاهان و پهلوانان آن را تکرار می‌کنند. گرشاسب، رستم، اسفندیار و دیگر قهرمانان باید اژدهاکشی کنند تا در ازلی قرار گیرند که مایهٔ سعادت مردمان باشند» (واحددوست، ۱۳۸۷: ۳۱۸).

اژدهایی که رستم در این خان با آن روبه‌رو می‌شود، صاحب چشمهٔ خان پیشین است. پس خشکی و بی‌آبی که رستم در خان دوم با آن روبه‌رو می‌شود، امری مسلم است؛ زیرا اژدها نماد خشکسالی و آب در تملک آن است. به همین دلیل است که رستم بعد از کشتن آن به آب دست می‌یابد و در آن تن می‌شوید و شکر خدا را به جای می‌آورد:

«تهمتن از او در شگفتی بماند همی پهلوی نام یزدان بخواند
به آب اندر آمد سر و تن بشست جهان جز به زور جهانیان نجست»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۰).

مضمون نگهبانی اژدها از آب و زندگی در چشمه‌ها، از بن‌مایه‌های فولکلوریک/ عامیانهٔ جهانی است که در بسیاری از اساطیر و افسانه‌ها می‌توان نشان آن را باز یافت. اژدها به عنوان نماد شیطانی با مار همسان است که «با پوست‌اندازی ادواری خود، تجدید حیات می‌کند. بنابراین، نماد مرگ و تولد دوباره است. همچنین، مار و درخت به ترتیب با هم نر و ماده هستند و نماد حاصل‌خیزی زمین است» (هال، ۱۳۹۰: ۹۳-۹۹). به همین دلیل، رستم

در خان سوم در بیشه‌ای در بیابانی خشک با اژدهایی پتیاره روبه‌رو می‌شود که در نگاره زیر (تصویر ۳)، دشت خشک و کوه‌های بی‌درخت گویای این مطلب است. در این نگاره، نقش رخس در کمک و یاری رساندن به رستم، ضربه زدن رستم به سر اژدها و بریدن آن، پوشش به شکل خالدار رستم (پلنگینه‌پوش / ببر بیان) به خوبی تصویر شده است و وفادار به متن اصلی خان سوم شاهنامه است و داستان این خان را با تصویر برای خواننده روایت می‌کند. کلاه خود رستم و آسمان به رنگ آبی است که مظهر آرامش، امید و زندگی است (ر.ک؛ لوشر، ۱۳۸۸: ۳۸). در واقع، نقاش با هماهنگی رنگ در تلاش بوده است تا امید به زندگی و پیروزی رستم را در ذهن مخاطب تصویر کند. پیراهن رستم به رنگ کرم است که نمایانگر پایداری و ایستادگی در برابر اژدهای غول‌پیکر است. رخس به رنگ قهوه‌ای که نماد پایداری است، دیده می‌شود و قسمت پیشانی و سر او با رنگ سفید کشیده شده که نشان‌دهنده ذهنیت و درون پاک و معصوم اوست.



تصویر ۳: نگاره رستم و نبرد او با اژدها؛ نسخه قرن ۱۱ هـ. ق؛ کتابخانه ملی ایران (حسینی، ۱۳۸۵: ۱۴۸)

نقش رخس به عنوان نیروی یاری‌دهنده در این خان نیز بسیار مهم می‌نماید و رستم با یاری اوست که اژدها را شکست می‌دهد. از دیگر مفاهیم نمادین در این خان، خودداری اژدها از گفتن نامش به رستم است (ر.ک؛ فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۳۹).

اژدها طفره می‌رود و از رستم می‌خواهد که خود را معرفی کند و رستم چنین می‌کند. علت طفره رفتن اژدها از گفتن نام خویش را باید در تفکر اسطوره‌ای جستجو کرد که

«خویشتن یک شخص با نام او همبستگی ناگسستگی دارد و از این رو، دانستن نام کسی، برابر با تسلط یافتن بر اوست؛ زیرا نام بخشی از دارایی شخص به شمار می آید که می تواند در فرد مقابل هراس ایجاد کند» (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۲۶۰). اما رستم نام خود را بر زبان می آورد تا در دل اژدها هراس بیافریند و وحدت و بی‌همتایی خود را نشان دهد:

«چنین داد پاسخ که من رستم ز دستان و از سام و از نیرمم»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۰).

در جریان فردیت‌یابی، نبرد با اژدها دستاوردی برجسته برای قهرمان دارد؛ چنان که رستم پس از شکست آن تن می‌شوید و به ستایش یزدان پاک می‌پردازد. در روانشناسی یونگ که گرایش به سوی تمامیت و کمال دارد و یکی از اساسی‌ترین ویژگی‌های ساختاری روان به شمار می‌رود، رهایی از سویه‌های کودکانه به عنوان پیش‌شرط تشکل خود و استقلال از دیگران اهمیتی ویژه دارد (ر.ک؛ یونگ، ۱۳۸۹: ۸۷). اژدهایی که رستم در این خان‌ناگزیر به رویارویی و نبرد با آن می‌شود، در اصل نمادی از این پیش‌شرط است «و درگیر شدن با وجهه درونی شده ارزش‌های پدر و مادر و رهیدن از بندهایی کودک است که بر بزرگ شدن و استقلال از دیگران می‌بندد» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۳۲)؛ چراکه زال او را راهی سفر می‌کند و قهرمان در این سفر دشوار است که از خانواده باز شناخته می‌شود و به فردیت قهرمانی خود دست می‌یابد. به همین دلیل است که عنوان «تاج‌بخش» را از کیکاوس دریافت می‌کند. همچنین، در نبرد با اسفندیار، رستم یکی از افتخارات خود را گذر از هفت خان برمی‌شمارد که به نوعی در تکامل شخصیت قهرمانی او نقش بسزایی داشته است.

۴-۲. تحلیل نمادشناسی خان چهارم

رستم نه تنها پهلوان رزم، بلکه مرد بزم نیز هست و در این هنر، سرآمد دیگران است؛ زیرا یکی از ویژگی‌های پهلوان حماسه، باده‌نوشی و خوراک بسیار است. وی در هر فرصتی به بزم می‌نشیند و در می خوردن کسی نمی‌تواند با او برابری کند. به همین دلیل، در خان چهارم، زن جادوگر برای به دام انداختن او بزمی آراسته است.

چهارمین مرحله از آزمون رستم، رویارویی با زن جادوگر است که نماد آنیمای منفی به شمار می‌رود. در نمادشناسی، عدد چهار نماد جنسیتی مادینه است. در روان‌شناسی یونگ:

«ناخودآگاه، گذشته از تجربه‌های زیستی هر فرد، به لایه‌های ژرف‌تری از روان می‌رسد که بین همه افراد بشر مشترک است. او نمادها را شکل آشکار کهن‌الگوهای پنهان و رؤیای عمیق، و آفرینش‌های ادبی و هنری را زمینه‌های بازیابی و تجلی آن‌ها می‌داند. وی دریافت که ناخودآگاه جمعی انسان‌ها، حاوی مفاهیم بسیار مهم و مشترکی است که در صورت ناهوشیاری در خواب و اسطوره بروز می‌یابند. از این رو، اسطوره‌ها بیانگر کهن‌الگوها هستند و با رؤیاهای انسان نیز ارتباط دارند» (یونگ، ۱۳۸۹: ۲۷۱).

یکی از این کهن‌الگوها، آنیماست:

«آنیما (عنصر مادینه) تجسم تمام گرایش‌های روانی زنانه در روح مرد است و می‌تواند جنبه مخرب و منفی یا سازنده و مثبت داشته باشد و شاید به همین دلیل است که نمادهای زنانه در دو نقش متضاد و با خویشکاری‌های کاملاً متعارض در اسطوره ظاهر شده‌است» (همان: ۲۷۴).

وجود زنان نمادین در آثار ادبی و هنری و اسطوره از یک سو آفریننده، زاینده و سازنده، و از سوی دیگر ویرانگر، کشنده و مخرب است. یکی از جنبه‌های کارکرد آنیما در روان ناخودآگاه جمعی، یعنی اسطوره‌های بشری، وجود زنانه است که با چهره‌ای پلید و فریبنده، مانند «زنان جادوگر ظاهر می‌شوند که با نیروهای مرموز (یا ناخودآگاه) در ارتباط هستند» (همان: ۲۷۱) و توصیفاتی که از آن‌ها ارائه می‌شود، به خوبی بیانگر این موضوع است:

«ندانست کو جادوی ریمن است نهفته برنگ اندر اهریمن است»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۰).

این زنان نمود آنیمای منفی و مخربی هستند که سعی در گمراهی یک مرد دارند و عمده تلاش آن‌ها، برانگیختن حس و میل جنسی در قهرمان است. به همین دلیل، تلاش می‌کنند تا ذهن قهرمان را از راه بردن به ارزش‌های عمیق درونی بازدارند (ر.ک؛ یونگ، ۱۳۷۷: ۲۸۷).



تصویر ۴: نگاره رستم و زن جادوگر (بهادری، ۱۳۷۶: ۲۲۸)

در نگاره فوق (تصویر ۴) نقاش برای ملموس کردن صحنه اصلی خان چهارم، علاوه بر ترسیم بیشه، آتش، درخت شکوفه‌دار، آلات رزمی و بزمی، زن جادوگر را به خوبی به نمایش گذاشته است. در این نگاره، رنگ‌ها غالباً آبی تیره و روشن است که دو معنای متقابل دارد: یکی آرامش و امید، و دیگری احساس سردی، پوچی و بیهودگی که در بیشتر نقاشی‌ها در معنای اولیه آن استفاده می‌شود (ر.ک؛ لوشر، ۱۳۸۸: ۷۸). در این نگاره، رنگ آبی احاطه شده در اطراف زن جادوگر نشان‌دهنده زیبایی بیهوده و پوچ اوست که رستم تنها زیبایی ظاهری زن را می‌بیند و به همین دلیل، زن جادوگر در پیش رستم چهره‌ای زیبا و فریبنده دارد:

«بر رستم آمد پُر از رنگ و بوی پیرسید و بنشست نزدیک اوی»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۰).

همچنین، شکوفه‌های درخت به رنگ آرامش‌بخش صورتی است که نماد طراوت، سادگی و سرزندگی و نیز مناسب یک بزم است و در رنگ آبی غالب در نگاره گم شده است. آتش به رنگ قهوه‌ای تیره به تصویر کشیده شده که این رنگ نشان‌دهنده هوی و هوس و امیال نفسانی انسان است (ر.ک؛ لوشر، ۱۳۸۸: ۷۱). زن جادوگر از میان آتش بیرون آمده که خود به همان رنگ تصویر شده است. اما آنچه سبب می‌شود تا رستم را از شر جادو و اسیر شدن در دام او برهاند، بر زبان آوردن نام خداوند (= حمایت ایزدی) است:

«سیه گشت چون نام یزدان شنید تهمتت سبک چون درو بنگرید
یکی گنده پیری شد اندر کمند پُر آژنگ و نیرنگ و بند و گزند»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۱).

به همین دلیل، لایه‌های درونی، صورت جادوگری و چهره مخرب و ویرانگر زن جادوگر در نگاره به خوبی تصویر شده که بیانگر همین موضوع است. همچنین، چهره اصلی زن جادوگر در نگاره، فضایی تیره، تاریک و مبهم دارد و تصویری که از آن ارائه می‌شود، فضای یأس و ناامیدی است؛ زیرا آنیما در جهان ناشناخته است و ارتباط با آن به صورت درهم و برهم است. دلیل دیگر اینکه آنیما به لحاظ طبیعت، مرموز، ناشناخته و مربوط به عوالم تاریکی است و به همین دلیل است که زمینه و فضای بالای تصویر، تیره و درهم است. همچنین، دو چهره از زن جادوگر در نگاره فوق به تصویر کشیده شده که اولی نشان‌دهنده نقابی است که زن جادوگر به چهره زده است و دومی که به صورت درهم تصویر شده، نشان‌دهنده سایه یا قسمت پست شخصیت زن جادوگر است که «جنبه‌ای وحشیانه، نامناسب و ناپسند دارد» (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۰). سایه، نقطه مقابل نیکی است و به همین دلیل، زن جادوگر در مقابل رستم نمودار می‌شود.

۲-۵. تحلیل نمادشناسی خان پنجم

رستم در مرحله گذار در سه خان بعدی با دیوان روبه‌رو می‌شود. به موجب شاهنامه، دیوان موجوداتی پلید و اهریمنی هستند که مبارزه با آن‌ها نمودی چشمگیر دارد و «سرچشمه آنان معمولاً شمال است» (کرتیس، ۱۳۹۰: ۲۳). حضور این موجود زشت و پتیاره در آیین‌های گذر، حضوری قابل پیش‌بینی و ناگزیر است؛ زیرا نمادی از آیین گذر است. دیو معمولاً نگهبان آب، گنج، موانع و مشکلاتی است که فرد باید پشت سر نهد تا به هدف خود دست یابد. به همین دلیل و با توجه به بینش اساطیری، دیوان معمولاً با جادو در پیوندند. بنا بر همین ویژگی، وقتی رستم به اولاد نزدیک می‌شود، او با نیروی جادو هوا را تاریک می‌کند تا از چنگ رستم بگریزد.

در خان پنجم، رستم ابتدا رخش را در دشتی رها می‌کند و خود به خواب می‌رود. دشتبان اولاد بر رستم خشم می‌گیرد و رستم دو گوش او را می‌کند. دشتبان به پیش اولاد می‌رود و نبرد رستم و اولاد آغاز می‌شود. رستم اولاد را اسیر می‌کند و به او وعده

حکومت مازندران را در ازای همکاری می‌دهد. اولاد می‌پذیرد و جایگاه دیو سپید و کیکاوس را به رستم می‌گوید. شخصیت اولاد در این روایت از منظر اسطوره‌ای، یادآور کهن‌الگوی «نگهبان آستانه» است. نگهبان آستانه «در سطح عمیق‌تر روانی، نماینده اهریمن درون، یعنی روان‌رنجوری، زخم عاطفی، ضعف و... است که مانع تکامل و رشد می‌شود» (وگلر، ۱۳۹۰: ۷۴). اولاد به عنوان نگهبان آستانه، ابتدا در مقابل رستم مقاومت می‌کند و علاوه بر تاریکی هوا، با او به تندی سخن می‌گوید؛ یعنی چهره‌ای خشمناک به قهرمان می‌نمایاند:

«عنان را بتایید با سرکشان بدان سو که بود از تهمتن نشان»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۲).

اما اگر به درستی شناخته شود، می‌توان بر او چیره شد و مغلوبش ساخت، یا حتی او را به پشتیبان تبدیل کرد. اما در ادامه، با گذاشتن شرط، او را اسیر کرده، راهنمای خود در رسیدن به جایگاه دیو سپید می‌کند (تصویر ۵). در این مرحله، اولاد به عنوان قائم‌مقام شخصیت شرور و یا مزدوری است که مانع دسترسی به مرکز فرماندهی رئیس می‌شود. به همین دلیل، رستم با دادن وعده پادشاهی، او را از کنشگر ضدقهرمان به شخصیت مقابل تبدیل می‌کند؛ زیرا ضدقهرمان اصلی (دیو سپید) را بهتر و برجسته‌تر نشان می‌دهد. همچنین، راز پیروزی بر دیو سپید را چنین برای رستم بازمی‌گوید: عادت دیو سپید این است که وقتی آفتاب پهن می‌شود، به خواب می‌رود و به جز اندکی از نگهبانانش، همگی به خواب می‌روند. در نگاره زیر، نقاش به متن اصلی خان پنجم در شاهنامه وفادار بوده است و خواننده را به خوبی درگیر روایت می‌کند. در این نگاره، هر رنگ بیانگر مفهومی از روایت است: بند سفیدی که بر دستان اولاد بسته شده، نشان‌دهنده اسارت او و نیروی راهنمایی رستم است. بیر بیان (لباس جنگی رستم) به رنگ قهوه‌ای، نماد پایداری (ر.ک؛ لوشر، ۱۳۸۸: ۹۵) و پیروز شدن رستم بر اولاد است. رخس به رنگ قهوه‌ای روشن و نماد استواری است. برگستوان (= پوشش جنگی رخس) به رنگ قرمز و نارنجی است که این رنگ‌ها نشان‌دهنده شور و هیجان رخس برای رسیدن به دیو سپید برای نبرد با اوست. لباس اولاد به رنگ آبی تیره است که بیانگر یأس، ناامیدی و شکستش در برابر رستم است. پس‌زمینه این بخش از نگاره به وضوح به رنگ سبز است که نماد زندگی، حیات و آرامش است (ر.ک؛ همان: ۸۳) و نشان‌دهنده دشتی است که رستم در متن اصلی شاهنامه با اولاد

روبه‌رو می‌شود. پس وجود رنگ سبز، بیانگر همخوانی تصویر با متن اصلی است و نقاش با نشان دادن این رنگ، سعی کرده است تا پیروزی رستم بر اولاد را به‌خوبی به تصویر بکشد.



تصویر ۵: نگاره رستم و اولاد دیو (بهادری، ۱۳۷۶: ۲۳۳)

۶-۲. تحلیل نمادشناسی خان ششم: نبرد با ارژنگ دیو

در خان ششم، رستم با کمک نیروی اسیر شده (= اولاد)، بر ارژنگ دیو تسلط می‌یابد. علاوه بر فرّه، وجود ببر بیان (جامه آسب‌ناپذیر) او که نه در آتش می‌سوزد و نه در آب تر می‌شود، او را در چیرگی بر دشمنان یاری می‌کند (ر.ک؛ فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۳).

ارژنگ دیو، نگهبان آب است و رستم برای گذر از آب باید آن را شکست دهد. آب نماد و رمز حیات است و آزمون گذر از آن، نمادی از مرگ و تولد دوباره می‌باشد؛ یعنی مردن از صورتی کهنه و زندگی یافتن در صورتی تازه که در قالب گذر از دریا و رودخانه جلوه‌گر می‌شود و انسانی که از این خان می‌گذرد، از مرحله‌ای از زندگی مادّی پا به مرحله‌ای از حیات معنوی می‌گذارد. در این آزمون و طی آن، «من انسان در اعماق تاریک ضمیر ناخودآگاه جمعی، ظهور مجدد یا تولد دوباره‌ای را در قالب بازگشتی کمال یافته به خودآگاهی از سر می‌گذراند» (یونگ، ۱۳۸۹: ۹۸). گذر از رودها و دریاها و دست یافتن به آن‌ها یکی از مشکلات همیشگی انسان‌ها بوده است و «سبب پیدا شدن اسطوره‌هایی چون

خدایان دریاها و ایزدان توفان و صاعقه، پری دریایی و... شده‌است» (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۱۲۴). در اساطیر ایرانی، همهٔ فره‌مندان به‌سادگی از آب می‌گذرند و گذر از آب، نمادی اساسی از حمایت یزدانی قهرمانان ایرانی است. در خان ششم، رستم برای نجات کیکاوس از بند دیو سپید، از رودی می‌گذرد (ر.ک؛ فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۳). در این خان، رستم با وجود فرّ و ببر بیان، ارژنگ دیو را شکست می‌دهد و سرانجام، به خان هفتم راه می‌یابد. در نگارهٔ زیر (تصویر ۶)، نقاش بسته‌شدن اولاد به درخت را در پشت رستم، یعنی دور از میدان مبارزه به تصویر کشیده‌است که گویای وفاداری تصویر به متن اصلی است. علاوه بر کوه‌ها که نشان‌دهندهٔ گذر رستم در مازندران است، دیوان را موجوداتی با شکل‌های غیرانسانی، عجیب و غریب نشان می‌دهد که رستم وقتی بر ارژنگ پیروز می‌شود، بقیهٔ دیوان می‌گریزند که در تصویر زیر به خوبی به نمایش گذاشته شده‌است. دیوان به رنگ‌های آبی تیره، سفید و نارنجی تصویر شده‌اند و دو دیو بزرگ به رنگ آبی، بیانگر قدرت پوچ و بی‌ثمر و نیز روحیهٔ ناامیدی و یاسی است که آن‌ها در برابر رستم دچار شده‌اند. رنگ سفید به دو معناست: یکی نماد پاکی و معصومیت و دیگری ترکیبی از تمام طیف رنگ‌های سیاه، قرمز، آبی و زرد است (ر.ک؛ لوشر، ۱۳۸۸: ۴۷). در این نگاره، دیو سفید نمایانگر آن است که او تمام پلیدی‌ها، زشتی‌ها، شهوت‌ها و همهٔ ویژگی‌های زشت انسانی را دارد و کوه‌ها به رنگ خاکستری و قهوه‌ای هستند که نماد استواری و استحکام آن‌هاست (ر.ک؛ همان: ۷۵).



تصویر ۶: نگارهٔ نبرد رستم با ارژنگ دیو؛ نسخهٔ قرن ۱۱ هـ.ق.، کتابخانهٔ ملی ایران (بهادری، ۱۳۷۶: ۲۳۶)

۷-۲. تحلیل نمادشناسی خان هفتم: نبرد با دیو سپید

عدد هفت، نماد «کمال و نمایانگر کل جهان در حال حرکت است. این عدد با عدد سه (نماد آسمان) و چهار (نماد زمین و چهار جهت اصلی) در ارتباط است. همچنین، پایان یک دوره و آغاز دوره بعدی است» (شوالیه، ج ۵، ۱۳۸۸: ۵۷۴). هفت مرحله تغییر در سفر قهرمان (= رستم)، نشانگر تلاشی برای رساندن حکومت به نظم مطلق (گذشته) و باززایی آغاز دوره‌ای جدید است که کیکاوس (= نماد حکومت و قدرت) با این هفت مرحله از شر تیرگی سایه نجات می‌یابد.

در خان هفتم، رستم با دیو سپید مبارزه می‌کند. این دیو در مازندران رئیس و مهتر دیوان شاه مازندران است. فردوسی دیوها را موجودات شروری برمی‌شمارد که در مقابل پروردگار ناسپاسی کرده‌اند و آن‌ها غالباً تجسم اهریمن یا ابلیس توصیف شده‌اند (ر.ک؛ کرتیس، ۱۳۷۳: ۵۳). همچنین، «پیشینه آنان به عنوان عاصیان شکست‌یافته یا خدایان پیش‌آریایی است که به زمینه‌ای از بدی منسوب می‌شوند» (هیلنز، ۱۳۹۳: ۱۶۴). به همین دلیل، در سراسر شاهنامه، موجودات شر در قالب دیو و نیروهای ضدقهرمان در مقابل پادشاهان و پهلوانان اینزدی ظاهر می‌شوند. برخورد و نبرد با دیوان به دوران پادشاه اسطوره‌ای کیومرث، نخستین پادشاه سلسله پشدادی بازمی‌گردد.

رستم پس از نبردی سهمگین، دیو سپید را شکست می‌دهد و جگر گاه او را می‌درد و جگرش را بیرون می‌کشد (ر.ک؛ فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۶). چکاندن خون جگر دیو سپید در چشمان کیکاوس و سپاهیان را باید در اسطوره خون (کهن‌الگوی باززایی) تحلیل کرد. خون در باورهای باستانی و اسطوره‌ای، نماد «زندگی، باروری و تجدید حیات دانسته می‌شد و از همین روی بود که نوشیدن آن یا گذشتن از روی آن را مایه توانایی می‌پنداشتند» (هال، ۱۳۹۰: ۲۴۳). همچنین، نگهداری آن باعث مصونیت در برابر حوادث است و چکاندن آن در چشمان شاه ایران به منظور خنثی کردن شر و بدی و از بین بردن جادو بوده است:

«به چشمش چو اندر کشیدند خون شد آن دیده تیره خورشیدگون»
(فردوسی، ۱۳۹۰: ۱۴۶).

این عمل همانندی‌های اعتقادی یا داستانی دیگری نیز دارد؛ «از جمله آغشتگی پیکر برخی پهلوانان روایات هند و اروپایی به خون جانوران» (آیدنلو، ۱۳۹۱: ۷۹)، قربانی کردن

اعراب جاهلی یکی از زیباروترین اسیران جنگی را در برابر بُت قبیله خود و مالیدن خون او بر سر و چهره برای استمرار پیروزی در نبرد، نشان گذاشتن با خون قربانی جانور (گاو و گوسفند) بر پیشانی شخص یا بخشی از جایی که قربانی برای او صورت گرفته است (برای مطالعه بیشتر، ر.ک؛ مصطفوی، ۱۳۶۹: ۸۵). سرانجام، رستم کیکاوس را نجات می‌دهد و از این آزمون سربلند بیرون می‌آید. در نگاره زیر (تصویر ۷)، نقاش به خوبی تلاش کرده است تا خواننده را با متن روایت به کمک تصویر همراه کند. در این نگاره، پادشاه با لباس قهوه‌ای که نماد قدرت، استحکام و استواری است، نشان داده شده است. همچنین، از قسمت سیاهی غار که نماد شر، بدبختی و مرگ است، نجات یافته، به قسمت سرسبز و پُر از درخت که با رنگ سبز نشان داده شده، قرار گرفته است که این رنگ نشان‌دهنده حیات و زندگی دوباره به پادشاه است. دیو به رنگ سفید نشان داده شده که در تحلیل تصویر ۶ به آن اشاره شده است. به علاوه، در این نگاره، وجود کوه‌ها نمادی از مازندران به شمار می‌روند. غار که به رنگ سیاه نشان داده شده، مسکن دیو سپید است و وجود لکه خون به رنگ قرمز در پهلوی آن و نیز لباس جنگی رستم (= بیر بیان) و دیگر سلاح‌های او به زیبایی به نمایش گذاشته شده‌اند و رابطه بین تصویر و متن اصلی را برای مخاطب معنادار کرده است.



تصویر ۷: نگاره نبرد رستم با دیو سپید؛ نسخه قرن ۱۱ هـ.ق؛ کتابخانه ملی ایران (حسنی، ۱۳۸۵: ۱۵۱)

نتیجه‌گیری

تمام نگاره‌های هر هفت خان رستم، علاوه بر توصیف داستان در قالب تصویر، همه جنبه‌های نمادین آن‌ها را نیز به نمایش گذاشته‌اند. در واقع، نقاش ایرانی داستان را تنها تصویرسازی نمی‌کند، بلکه بن‌مایه، جوهر و مفهوم داستان را تأویل و با روحی معنوی به تصویر می‌کشد تا با هنر خود، همگان را از درک آن آگاه سازد و به‌خوبی نمادها را به نمایش بگذارد. همچنین، با ایجاد رابطه میان تصویر و روایت، به متن اصلی وفادار بماند.

بر اساس نمادشناسی، هر نگاره به‌خوبی توانسته‌است با متن و فضای داستان ارتباط معناداری پیدا کند. در خان اول، در حالی که رستم در قسمت روشن صحنه که نمادی از خودآگاهی است، خفته‌است، رخس در بخش تاریک تصویر که سمبل ناخودآگاهی است، در حال مبارزه با شیر است. استفاده از دو رنگ سفید و سیاه بر نمادین بودن و ارتباط عمیق و معنادار با متن اصلی حکایت می‌کند. در نگاره خان دوم، نقاش با رنگ آمیزی، علاوه بر نشان دادن بیابان که با درخت خشک و رنگ روشن برای شن‌ها نشان داده می‌شود، به‌میش فربه، چشمه آب (= کهن‌الگوی بازایی) و نیایش رستم نیز اشاره می‌کند. در نگاره خان سوم، دشت خشک و کوه‌های بی‌درخت در پس‌اژدها، گویای وجود بیابان در متن اصلی شاهنامه است. در این نگاره، نقش رخس در کمک و یاری رساندن به رستم، ضربه زدن رستم به سر اژدها و بریدن آن، پوشش خالدار رستم (= ببر بیان) به‌خوبی تصویر شده‌است و وفادار به متن اصلی خان سوم شاهنامه است. در نگاره خان چهارم، برای ملموس کردن صحنه اصلی متن شاهنامه، علاوه بر ترسیم بیشه، آتش، درخت شکوفه‌دار، آلات رزمی و بز می، زن جادوگر را در دو چهره زیبا (کهن‌الگوی نقاب) و زشت و پتیاره (کهن‌الگوی سایه) و لایه‌های درونی، صورت جادوگری و نیز چهره مخرب و ویرانگر زن جادوگر در فضایی تیره، تاریک و مبهم به‌خوبی تصویر شده‌است. در نگاره خان پنجم، پس‌زمینه آن به‌وضوح به رنگ سبز است و نشان‌دهنده دشتی است که رستم در متن اصلی شاهنامه با اولاد (کهن‌الگوی نگهبان آستانه) روبه‌رو می‌شود و وجود رنگ سبز بیانگر همخوانی تصویر با متن اصلی است. همچنین، نقاش، اسیری و نیروی راهنمایی اولاد، ببر بیان، برگستوان (= پوشش جنگی رخس) و دیگر سلاح‌های رستم را به نمایش می‌گذارد و خواننده را به‌خوبی درگیر روایت می‌کند. در نگاره مربوط به خان ششم، نقاش بسته شدن اولاد به درخت را در پشت رستم، یعنی دور از میدان مبارزه به تصویر کشیده‌است که

گویای وفاداری تصویر به متن اصلی است. علاوه بر کوه‌ها، دیوان را موجوداتی با شکل‌های غیرانسانی نشان می‌دهد که با پیروزی رستم بر ارژنگ، بقیه دیوان می‌گریزند که در تصویر به خوبی نشان داده شده‌است. در نگاره خان هفتم، غار که به رنگ سیاه، دیو سپید به رنگ سفید و وجود لکه خون به رنگ قرمز در پهلوی آن (= کهن‌الگوی باززایی) آمده، نشان‌دهنده پیروزی رستم بر دیو سپید و دستیابی به داروی شفابخش است. در همه نگاره‌ها نمادهای کهن‌الگوی موجود در داستان هفت خان رستم از شاهنامه، در تصاویر ارائه شده‌اند و رابطه بین تصویر و متن اصلی را برای مخاطب معنادار کرده‌است.

منابع

- اسلامی ندوشن، محمدعلی. (۱۳۷۴). *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*. چ ۶. تهران: آثار.
- آموزگار، ژاله. (۱۳۹۳). *تاریخ اساطیری ایران*. چ ۱۶. تهران: سمت.
- آیدنلو، سجاد. (۱۳۹۱). *طومار نقالی شاهنامه*. چ ۱. تهران: به‌نگار.
- _____ . (۱۳۸۸). «مقدمه‌ای بر نقالی در ایران». *پژوهش‌های ادب عرفانی*. د ۳. ش ۴ (پیاپی ۱۲). صص ۳۵-۶۴.
- بهادری، امیر. (۱۳۷۶). *شاهنامه*. به خط عمادالکتاب. چ ۲. تهران: جاویدان.
- حسنی، غلامرضا. (۱۳۸۵). *بررسی و تحلیل ویژگی‌های ساختاری و تصویری هفت خان رستم در تکرارهای سنتی ایران*. چ ۱. گرگان: دانشگاه آزاد اسلامی.
- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۸۸). *بیکرگردانی در اساطیر*. چ ۲. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- زاویه، سعید، ایرج داداشی و آمنه مافی تبار. (۱۳۸۹). «تحلیل مضمونی چند نمونه از نگاره‌های "گذر سیاوش بر آتش" در شاهنامه فردوسی». *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*. س ۶. ش ۲۱. صص ۹۳-۱۲۲.
- ستاری، جلال. (۱۳۸۴). *پژوهشی در اسطوره گیلگمش و افسانه اسکندر*. چ ۲. تهران: مرکز.
- شوالیه، ژان و آلن گبران. (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*. ترجمه سودابه فضایی. چ ۱-۵. چ ۳. تهران: جیحون.

- فتوحی، محمود. (۱۳۸۵). *بلاغت تصویر*. چ ۱. تهران: سخن.
- فرانکل، ویکتور امیل. (۱۳۹۳). *انسان در جستجوی معنی*. ترجمه اکبر معارفی. چ ۱۱. تهران: دانشگاه تهران.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۹۰). *شاهنامه*. به کوشش سعید حمیدیان. چ ۱۳. تهران: قطره.
- کازمی، سامره. (۱۳۹۱). «مطالعه تطبیقی ساختار بصری نگاره‌های "ببرد فریدون و ضحاک" در مکاتب دوره صفوی». *مطالعات تطبیقی هنر*. س ۲. ش ۳. صص ۴۷-۶۰.
- کرتیس، وستاسرخوش. (۱۳۹۰). *اسطوره‌های ایرانی*. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
- گرابر، اولگ. (۱۳۸۳). *مروری بر نگارگری ایرانی*. ترجمه مهرداد وحدتی. چ ۱. تهران: فرهنگستان هنر.
- لوشر، ماکس. (۱۳۸۸). *روانشناسی رنگ‌ها*. ترجمه ویدا ابی‌زاده. چ ۲۵. تهران: درسا.
- مافی تبار، آمنه. (۱۳۸۸). «تعامل نقش مایه‌ها و ویژگی‌های هنری مکاتب نگارگری ایرانی با نظری به نگاره‌های "گذر سیاوش از آتش"». *مطالعات هنر اسلامی*. د ۵. ش ۱۰. صص ۱۲۱-۱۳۷.
- مسکوب، شاهرخ. (۱۳۸۹). *تن پهلوان و روان خرد*. چ ۳. تهران: طرح نو.
- مصطفوی، علی اصغر. (۱۳۶۹). *اسطوره قربانی*. چ ۱. تهران: مؤلف.
- ناصریخت، محمدحسین. (۱۳۷۷). «پرده‌های درویشی: هنر پرده‌خوانی و نقاشی پرده‌های درویشی». *مجله هنر و معماری*. ش ۳۵. صص ۱۰۱-۱۱۴.
- نصر اصفهانی، محمدرضا و طیبه جعفری. (۱۳۸۸). «کنون زین سپس هفت خان آورم... رویکردی روان‌شناختی به هفت خان رستم و اسفندیار». *پژوهش‌های عرفانی (گوه‌ر گویا)*. س ۳. ش ۴. صص ۱۳۳-۱۵۶.
- واحد دوست، مهوش. (۱۳۸۷). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*. چ ۲. تهران: سروش.
- وگلر، کریستوفر. (۱۳۹۰). *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه*. ترجمه عباس اکبری. چ ۲. تهران: نیلوفر.
- هال، جیمز. (۱۳۹۰). *فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب*. ترجمه رقیه بهزادی. چ ۵. تهران: فرهنگ معاصر.

هیلنز، جان راسل. (۱۳۹۳). *شناخت اساطیر ایران*. ترجمه محمدحسین باجلان فرخی. چ ۴. تهران: اساطیر.

یاوری، حورا. (۱۳۷۴). *روایت‌های ادبیات*. چ ۱. تهران: ایران.

یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۹). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. چ ۷. تهران: جامی.

_____ . (۱۳۷۷). *تحلیل رؤیا*. ترجمه رضا رضایی. چ ۱. تهران: نشر افکار.

