



با اسکن تصویر، می‌توانید این مقاله را در تازنمای مجله مشاهده نمایید.

بررسی نمودها و نمادهای جعبه پاندورا در قصه‌های عامیانه فارسی (مورد مطالعه: داراب‌نامه طرسوسی، قصه حمزه و امیرارسلان نامدار)

تاریخ دریافت: ۲۲ مهر ۱۳۹۹ / پذیرش: ۱۷ خرداد ۱۴۰۲

امیرعباس عزیزی فر^۱

چکیده

در این پژوهش برآنیم تا برحسب مفهوم جهانی پاندورا و جعبه او، نمودها و نمادهای این جعبه را، به‌منزله قرارگاه مسکونی شرّ و آفند در بافت قصه‌های عامیانه مکتوب فارسی بکاویم. روش پژوهش از گونه استقرایی برحسب مطالعه کتابخانه‌ای به شیوه اسنادی است. اساس این پژوهش مبتنی بر ساختارشناسی اسطوره است که از سه منظر تقابل‌های دوگانه، اتحاد ژرف‌ساختی اساطیر و استعاری بودن اسطوره به چرایی همانندی نمودهای شرّ در این قصه‌ها با مفهوم جهانی جعبه پاندورا می‌پردازد. در این قصه‌ها جاها و مکان‌هایی که به‌نوعی با عنصر یا عناصر شرّ در ارتباط است و منشأ آفت و آفند است، مصداق جعبه پاندورا تصور شده است. این مکان‌ها از جهت معنایی، زبانی و استعاری و نیز از منظر «پیام» و «رمز» با جعبه پاندورا تفاوتی ندارند، تنها تفاوت آن‌ها در روش ترکیب و «ظرف» آن‌هاست و گرنه «مظروف» یکی است. قصه‌های موردپژوهش عبارت است از داراب‌نامه طرسوسی، قصه حمزه و امیرارسلان نامدار. ملاک گزینش قصه‌ها بسامد این مکان‌هاست. پس از بررسی، پنج مکان در قالب قرارگاه مسکونی شرّ و نماد و نمود جعبه پاندورا تلقی شدند: باغ، چاه و زیرزمین، صندوق، حصار، قلعه یا شارستان و جزیره. در این میان بسامد شارستان و قلعه در این قصه‌ها بیش از دیگر مکان‌هاست و در داراب‌نامه، بیش از دو قصه دیگر است. قهرمانان قصه‌ها نیروهای خیر هستند تا شرّ و آفند و بدی را یا نابود سازند یا مجبوس کنند؛ بنابراین همه آنان استعاره از «امید» هستند، همان «امید»ی که در افسانه پاندورا بدان اشاره شده است. نتیجه کنجکاوی و سلوک (Quest) قهرمان رسیدن به این مکان‌هایی است که مکمن و معدن آفت و شر هستند. چرایی همانندی این مکان‌ها با جعبه پاندورا چندوجهی است: یکی از جهت ذات واحد و همسان ساختار اساطیر است، دیگر از جهت زبانی و بیان استعاری. از این گذشته «مادینگی» یک وجه مهم و برجسته در این همانندی است؛ پاندورا یک زن است، یک مادینه است؛ چنانکه مکان‌هایی همچون باغ، چاه، زیرزمین، دژه و شکاف، جزیره (از جهت ارتباط ذاتی اش با آب) و صندوق نمادهای مادینگی هستند و از این جهت نماد آنیمای منفی می‌توانند باشند.

کلیدواژه‌ها: پاندورا، جعبه پاندورا، داراب‌نامه طرسوسی، قصه حمزه، امیرارسلان نامدار.

۱. مقدمه

اسطوره داستانی مقدس و درعین حال راستین به شمار می‌رود؛ چون همیشه با واقعیات سروکار دارد. اسطوره‌ای که می‌گوید چگونه جهان پدید آمده، راست است؛ چون وجود جهان، خود آن را به اثبات می‌رساند؛ اسطوره سرچشمه مرگ به همین اندازه راست است، چون میرایی انسان آن را ثابت می‌کند و از این قبیل توجیحات بسیار است. (وارنر، ۱۳۷۹: ۱۷)، گرچه نمی‌توان به درستی تعیین کرد که انسان از چه زمانی به بُعد ماوراءالطبیعی وجود معتقد شده است. شاید نخستین درک اقوام اولیه از موجودات مافوق طبیعت درک ارواح مردگان بوده است. (مشکور، ۱۳۷۷: ۲۸)

درونی‌مایه بسیاری از اسطوره‌ها، آفرینش جهان و خاستگاه انسان است. این درونمایه‌ها را می‌توان در میان اقوام بدوی بیشتر سرزمین‌ها یافت و ردپای آن‌ها را در عهدی بسیار کهن می‌توان جست‌وجو کرد. اسطوره‌های آفرینش دو گونه‌اند: یک‌گونه علت شناختی است که مربوط به آغاز هر چیز است و اسطوره آیینی که اساساً با مراسم ادواری گوناگون، به‌ویژه جشن سال نو مربوط‌اند. (وارنر، ۱۳۷۹: ۱۸)

یکی از نقاط اشتراک اساطیر، تلقی آن‌ها از مفهوم آفرینش و وجود نیروهای خیر و شر است. هر اسطوره می‌گوید چگونه چیزها پدید آمده است. آن چیز ممکن است جهان یا انسان، یا گونه‌ای انسان یا یک نهاد اجتماعی باشد. اسطوره همیشه متضمن یک «آفرینش» است و می‌گوید که چگونه چیزی به‌وجود آمده و چگونه آغازیده است. اسطوره فقط از آنچه واقعاً رخ داده سخن می‌گوید. (همان: ۲۰)

در این بین جایگاه و مکان‌های مربوط به نیروهای خیر و شر از اهمیت شایانی برخوردار است. چنانکه در ادبیات و در بافت اساطیری و عرفانی معهود است، خیر و نیروهایش در مکان روشنی و تعالی و بلندی قرار دارند و نیروهای شرّ و اهریمنی در تاریکی، مغاک و پستی جایگیر هستند. چاه، شکاف زمین، قلعه، باغ و... از جمله مکان‌های مربوط به نیروهای اهریمنی است؛ چنانکه کوه، غار، آسمان و بلندی‌ها و نقاط روشن، مربوط به نیروهای خیر و اهورایی است.

اساس این پژوهش مبتنی بر ساختارشناسی اسطوره است که از سه منظر تقابل‌های دوگانه، اتحاد ژرف‌ساختی اساطیر و استعارای بودن اسطوره به چرایی همسانی نموده‌های شرّ در این قصه‌ها با مفهوم جهانی جعبه پاندورا می‌پردازد. منظور از تقابل‌های دوگانه همان دوگانگی ساختار اسطوره از دیدگاه لویی اشتراوس است. (استراوس، ۱۳۹۰: ۸) که البته این دوگانگی (دوالیسم/ ثنویت) بیشتر یک عنصر ایرانی و زرتشتی است. (آموزگار، ۱۳۸۶: ۲۱۱) اگر بپذیریم که «اسطوره هرگز واقعیت را به‌طور خام منتقل نمی‌کند و همواره از عنصر خیال بهره می‌گیرد» (مزدایور،

۱۳۸۶: ۳۶۳) در این صورت مفهوم استعاره‌ی اسطوره و به تبع آن اتحاد ژرف‌ساختی اساطیر، هم از جهت زبانی و هم از جهت اندیشگانی پذیرفتنی است. استعاره با بهره‌گیری از صور خیال از سطح عادی همانندسازی محسوس به جهان اسطوره‌ای و متافیزیک پرواز می‌کند. رولان بارت هم اسطوره را «فریبی» می‌داند که با پنهان کردن تفاوت‌های انسانی در پس قدرت اجتماعی مناسک، نوعی اتحاد و یگانگی ایجاد می‌کند. (کولیر، ۱۳۹۰: ۴۶)

از این گذشته اگر ما همچون اشتراوس بپذیریم که اسطوره‌ها با فرایند تبدیل از یک اسطوره به اسطوره دیگر به وجود می‌آیند و اسطوره‌ها شکل تغییر و تبدیل یافته‌ی اسطوره‌های دیگرند و آن‌ها در ارتباط با یکدیگر معنا پیدا می‌کنند (به نقل از جواری و رضایی، ۱۳۹۵: ۴۷) در آن صورت وجه دیگر چرایی همانندی برخی از مکان‌های بررسی شده در قصه‌های موردپژوهش با اسطوره جعبه پاندورا نمایان و آشکار می‌شود؛ بنابراین این مکان‌ها از جهت معنایی با جعبه پاندورا تفاوتی ندارد، از جهت زبانی و استعاره‌ی و نیز از منظر «پیام» و «رمز» هم با هم تفاوتی ندارند، تنها تفاوت آن‌ها در روش ترکیب آن‌هاست.

به صورت خلاصه چرایی همانندی این مکان‌ها با جعبه پاندورا چندوجهی است: یکی از جهت ذات واحد و همسان ساختار اساطیر است؛ دیگر از جهت زبانی و بیان استعاره‌ی. از این گذشته «مادینگی» یک وجه مهم و برجسته در این همانندی است؛ پاندورا یک زن است، یک مادینه است؛ چنانکه مکان‌هایی همچون باغ، چاه، زیرزمین، دژه و شکاف، جزیره (از جهت ارتباط ذاتی‌اش با آب) و صندوق نمادهای مادینگی هستند و از این جهت نماد آنیمای منفی می‌توانند باشند.

۱-۱. روش پژوهش

پژوهش حاضر به تبع پژوهش‌های این چنینی از گونه استقرایی به شیوه مطالعه کتابخانه‌ای با روش توصیفی-تحلیلی-اسنادی است. بدین گونه که مبانی نظری پژوهش در منابع گوناگون کتابخانه‌ای و پایگاه‌های اطلاعاتی استخراج شده، آنگاه از میان این داده‌های استخراج شده، اطلاعات مربوط به بحث محوری پژوهش در قصه‌های هدف پیاده‌سازی و استناد داده می‌شود.

۱-۲. پیشینه پژوهش

در باب پاندورا و جعبه او، در منابع فارسی مطالب چندانی، جز آنچه در پی می‌آید، یافت نشد. رمان «بانوی لیل» اثر محمد بهارلو توانش خوانش مفهوم پاندورا را دارد از چند جهت: زنانگی و مادینه‌محوری، برتافتن سلطه مردانه، سرنوشت‌سازی (کلهرانی، ۱۳۸۱) و وجود مفاهیم محوری‌ای همچون جزیره و اتاق، به ویژه آنکه این اتاق مرموز و

بدون روزنه و دریچه است. فرشته رمضان‌پور (۱۳۸۹) در مطلبی بسیار کوتاه با عنوان «پاندورا؛ جهان‌آزمایی در حریر خیال» به بررسی مفهوم پاندورا در پویانمایی «آواتار» پرداخته است. در کتاب جامعه‌شناسی سال سوم دبیرستان (۱۳۹۹) جعبه پاندورا را با بحث «سیاست هویت» همسان پنداشته و پیدایش سیاست هویت را به منزله بازشدن دریچه انواع تنازع‌ها و کشمکش‌های جهانی دانسته است. عبدالمعطی شعراوی (۱۹۷۳) در مقاله «اساطیرالبشر: پاندورا»، به شرح داستان پاندورا پرداخته است. در منابع لاتین نیز مطالبی در این باب دیده می‌شود: کاترین شگل و هنری وینفیلد (۲۰۰۶) در مقدمه‌ای که بر کتاب «تبارشناسی خدایان و آثار و روزها» از هزیود نوشته‌اند، به اصل این اسطوره و ریشه‌شناسی آن پرداخته‌اند. اولیور تیرل (۲۰۲۰) در مقاله‌ای با عنوان «خلاصه و تحلیل اسطوره جعبه پاندورا» ضمن بیان خلاصه‌ای از این افسانه و تحلیل آن، بر آن است که پیام این افسانه این است که جست‌وجو و کنجکاوی زیاد برای دریافتن امور پنهان یا مرموز، خطرآفرین است. او معتقد است که آخرین چیزی که در این جعبه می‌ماند، امید است. در پایگاه‌های اطلاعاتی ای همچون «توینکل» مطالبی در باب افسانه جعبه پاندورا آمده است. در باب موضوع این پژوهش تا آنجا که در منابع اطلاعاتی جست‌وجو به عمل آمد، پژوهشی با این عنوان یا حتی تقریب بدان یافت نشد.

۲. بحث و بررسی

۲-۱. اساطیر و آفرینش

اساطیر اصیل یا اساطیر آفرینش می‌کوشند تا به بیان ساده، آغاز جهان را توصیف کنند. بر اساس اساطیر ایرانی، آفرینش دوازده هزار سال به درازا کشید. این دوازده هزار سال به چهار بخش سه‌هزارساله تقسیم شده است که سه هزاره نخست آفرینش حالت مینوی و بالقوه دارد، در سه هزاره دوم آفرینش از قوه به فعل درمی‌آید، اما آفرینش همچنان اهورایی و به دور از آلودگی است، در سه هزاره سوم اهریمن و دیوان به سرزمین اهورا یورش می‌برند و جدال بین خیر و شر می‌آغازد و در سه هزاره پایانی غلبه با نیروهای اهورایی است. (نک به بهار، ۱۳۷۸: ۴۳؛ صفا، ۱۳۷۸: ۴۰۰؛ کزازی، ۱۳۸۴: ۹۶)

در اساطیر نخستین به نمونه‌هایی برمی‌خوریم که نشان‌دهنده باور به موجودات شریر است که گاه به انسان‌ها آسیب می‌رسانند؛ به عبارتی در دوره جان‌پرستی، بشر اولیه به موجوداتی نامعلوم باور پیدا کرده بود که از آنان می‌ترسید و برای جلب رضایتشان هدیه‌ها و قربانی‌هایی می‌داد و یا با اعمال جادویی آن‌ها را می‌تاراند. (فریزر، ۱۳۷۳: ۵۹۴)

از نظر گنوسیان جهان مادی، ساخته ایزدی فرودست است. این ایزد که گاه خدای جهان‌آفرین، «دمیورژ» یا «لوگوس معیوب» خوانده شده است، موجب فاجعه کیهانی و آفرینش جهان مادی و موجودات بی‌خرد و بی‌نور می‌شود و خود نیز در آن آفریده‌ها اسیر می‌گردد. با درخواست همتای آسمانی او، پدر آسمانی، منجی را برای رهایی او می‌فرستد. (اسماعیل پور، ۱۳۸۸: ۸۱)

اعتقاد به دوگانگی در مبادی خیر و شرّ از معتقدات آریاییان محسوب می‌شود. بدی‌ها و خوبی‌ها هر یک منشأی دارند که با یکدیگر دائم در جنگ هستند. قوای شرّ مسبب تیره‌بختی افراد به‌شمار می‌رفت. مظاهر خیر، روز و فواصل معتدل و فراوانی و تندرستی و زیبایی و راستی و مظاهر شرّ، شب و زمستان و خشکسالی و قحط و امراض و زشتی و دروغ و امثال آن‌ها بوده است. (معین، ۱۳۶۳: ۴۲)

اهریمن سرکرده همه دیوان که به دیوان دیو نامبردار است، در دوزخ تیره، زیر زمین و جهان تاریکی به سر می‌برد. او دارای قدرت آفرینندگی است که آفرینش بد را در برابر آفرینش نیک اهورا مزدا به‌وجود می‌آورد. نیروی شرّ به اندازه نیروی خیر تواناست، تا جایی که گاهی غلبه با این نیروست؛ اما سرانجام نیروی خیر بر شرّ سیطره می‌یابد. باوجود این، ستیزه میان روشنایی و تاریکی در هزاره سوم هرگز پایانی نخواهد داشت؛ زیرا این ستیز سبب تداوم هستی است و اگر چنانچه یکی از این دو نیرو به‌طور مطلق بر دیگری غلبه یابد، هستی پایان خواهد یافت. (محرمی و ممی‌زاده، ۱۳۹۰: ۱۲۷)

در حماسه ملی ایرانیان، برخی از شخصیت‌ها، نماد و نمود عناصر شرّ و برخی نماد و نمود عناصر خیر هستند، که هرکدام به مکان یا مأمنی خاص منسوب‌اند. یکی از این افراد افراسیاب است. در شاهنامه یکی از ویژگی‌هایی که دلالت بر سرشت اهریمنی افراسیاب دارد، اقامت داشتن وی در ژرفای زمین (هنگ زیرزمینی و داشتن راه زیرزمینی) است. بر پایه همین ویژگی و دیگر کنش‌های بد او، فردوسی بارها لقب دیو، اهریمن و اژدها را به او می‌دهد و این‌گونه او را به‌عنوان یکی از بزرگ‌ترین مظاهر شرّ معرفی می‌کند.

ضحاک از دیگر افراد آفندی و زیانکار در شاهنامه است که خود یک استعاره است. ضحاک دیوی است دارای سه سر و شش چشم و سه پوزه «بدن او پر از چلپاسه و کژدم و دیگر آفریدگان زیانکار است، به‌طوری‌که اگر آن را بشکافند، همه جهان از چنین آفریدگانی پر خواهد شد». (هینلز، ۱۳۶۸: ۸۴). در واقع ضحاک از آن روی که با مار و ابلیس ارتباط دارد، مظهر شرّ است؛ چنانکه اهریمن (ابلیس) و مار نیز مظاهر شرّ هستند. ضحاک را که معدن شرّ و تباهی و پلیدی است، می‌توان تمثیل جعبه پاندورا دانست. این تمثیل و برابر نهادی آنجا بیشتر خود را نشان می‌دهد که

ضحاک را در بند می‌کنند و او را نمی‌کشند؛ چراکه بدن او سرشار از چلپاسه، کژدم و دیگر آفریدگان زیانکار است، به‌گونه‌ای که اگر او را بکشند، همه جهان از چنین آفریدگان زیانکاری پر خواهد شد. (هینلز، ۱۳۶۸: ۸۴؛ آموزگار، ۱۳۸۴: ۵۶-۵۷؛ میرفخرایی، ۱۳۶۷: ۱۲۹)

از دیدگاه این پژوهش و برحسب موضوعی که در این جستار بدان پرداخته می‌شود، ضحاک در شاهنامه به‌منزله استعاره‌ای از جعبه پاندورا است که درون او را سراسر موجودات زیانکار انباشته است. تن او در قالب یک مکن و معدن شرّ و آفند تصور می‌شود؛ شاید بدین روی است که سروش، ایرانیان را از کشتن او بازمی‌دارد تا مبادا شرّ و پلیدی همچون ماران چاه دوزخ، سراسر زمین را فراگیرد. هم‌اکنون روی فریدون استعاره‌ای از «امید» به‌شمار می‌آید.

۲-۲. اسطوره پاندورا؛ فرارگاه مسکونی شرّ و آفند

اسطوره جعبه پاندورا یکی از افسانه‌های توصیف رفتار بشر در اساطیر یونان به‌حساب می‌آید. یونانیان باستان از این افسانه نه‌تنها برای آموزش خود در بیان نقاط ضعف انسان‌ها، بلکه برای توضیح بدبختی چندگانه نسل بشر استفاده می‌کردند. بر طبق همین اساطیر پاندورا نخستین زن روی کره زمین بود. خدایان او را پدید آوردند. هرکدام از آن‌ها به او هدیه‌ای دادند؛ بنابراین نام او به زبان یونانی به معنی «کسی است که همه هدایا را داراست». سپس پاندورا به‌مثابه مجازاتی برای بشر ایجاد شد. زئوس^۱ می‌خواست مردم را مجازات کند؛ زیرا پرومتئوس^۲ آتش را دزدید تا آن را به آن‌ها بدهد. به گفته هسیود^۳، هدایای او (زئوس) به زیبایی شرّ بود. هفستوس^۴ او را از خشت خلق کرد و او را تسویه قالب داد، آفرودیت^۵ به او زنانگی و آتنا^۶ هنرهای خود را به او آموزش داد. زئوس به هرمس^۷ دستور داد تا به پاندورا پیام‌آموزد که فریبکار، سرسخت و کنجکاو باشد. (برای آگاهی بیشتر در باب این اسطوره نک به:

<https://www.greekmyths-greekmythology.com/pandoras-box-myth/>؛

<https://www.commonlit.org/texts/the-story-of-prometheus-and-pandora-s-box> ؛

Encyclopedia of Britannica, 2020.

اولیور تیرل^۸ منتقد ادبی و سخنران دانشگاه لافیرو^۹ در جستاری با عنوان «خلاصه و تحلیل اسطوره جعبه پاندورا»

ریشه این اسطوره را به منظومه تعلیمی - حماسی «آثار و روزها»^{۱۰} ی «هزیود» شاعر نامور یونانی در حدود ۷۰۰ سال

1. Zeus
2. Prometheus
3. Hesiod
4. Hephaestus
5. Aphrodite

6. Athena
7. Hermes
8. O. Tearle
9. Loughborough
10. Works and Days

پیش از میلاد می‌داند. وی براین است که جعبه پاندورا به دلیل ترجمه نادرست «اراسموس» دانشمند آلمانی در قرن شانزدهم رواج یافته و گرنه اصل اسطوره «سبو» یا «خیم» پاندورا است و اراسموس واژه «پیتوس»^۱ یونانی را که به معنای سبو و خم است با واژه «پیکسس»^۲ به معنای جعبه اشتباه گرفته است. (نک به:

<https://interestingliterature.com/2020/01/pandoras-box-myth-summary-analysis-meaning/>

کاترین شلگل^۳ و هنری وینفیلد^۴ در مقدمه کتاب «تبارشناسی خدایان و آثار و روزها» از هزیود، معنای سبو و خم را درست‌تر از جعبه می‌دانند؛ چراکه این خم‌ها را همچون زنان باردار تصور کرده‌اند که در آن روغن و غلات نگهداری می‌کنند. پاندورا نیز زنی باردار دانسته شده که «امید» در درون شکم دارد. (نک به: شلگل و وینفیلد، ۲۰۰۶: ۶) برخی از منابع در توضیح و شرح این اسطوره چنین گزارش داده‌اند: «جعبه پاندورا داستانی است که عواقب شدید بازی با ناشناخته‌ها را توضیح می‌دهد و اینکه چگونه می‌تواند نه تنها بر ما بلکه بر افراد اطراف ما تأثیر بگذارد. کنجکاوی پاندورا همچنین حاکی از دوگانگی جست‌وجوی انسان است، آیا ما مجبوریم همیشه ناشناخته‌ها را زیر سؤال ببریم یا رازهایی وجود دارد که بهتر است به حال خود رها شوند. این داستان همچنین یک داستان هشداردهنده تلقی می‌شود تا به کودکان بیاموزد که نگذارند کنجکاوی آن‌ها را تحت تأثیر قرار دهد یا به وسواس منجر شود؛ زیرا ممکن است به موقعیت‌های خطرناکی منجر شود. همچنین به کودکان آموزش می‌دهد که به تصمیماتی که دیگران گرفته‌اند و ممکن است بر آن‌ها تأثیر بگذارد، احترام بگذارند؛ برای مثال وقتی زئوس پاندورا را از باز کردن جعبه منع می‌کند، او به هر حال این کار را می‌کند، این کار را می‌توان به نافرمانی کودک از والدین خود تشبیه کرد.» (نک به:

<https://www.twinkl.com/teaching-wiki/myth-of-pandoras-box>

از نظر اولیور تیروول این اسطوره روایتی همانند از داستان هبوط بشر از باغ عدن است. در کتاب پیدایش، مار معروف به «زن» (یعنی حوا) می‌گوید که او و آدم اگر از درخت معرفت بخورند، نمی‌میرند، همان‌گونه که خداوند به آن‌ها هشدار داده بود؛ بلکه خوردن میوه ممنوعه آن‌ها را قادر می‌سازد تا بدانند خیر و شر چیست و مانند خدایان خواهند بود. این استدلال نظر حوا را به خود جلب می‌کند؛ زیرا کنجکاوی او در مورد میوه‌های درخت دانش باعث می‌شود تا بپندارد خوردن میوه در حکم دروازه‌ای به سوی خرد است. این داستان بسیار شبیه کنجکاوی پاندورا در اسطوره یونانی است. (نک به همان)

1. Pithos
2. Pyxis

3. C. Schlegel
4. H. Weinfeld

قهرمان در قصه‌ها فردی کنجکاو و خطرپذیر است که نتیجه این کنش او رویارویی با نموده‌ها و نمادهای شر و آفت است؛ بنابراین نتیجه کنجکاوی و سیر و سلوک (Quest) ماجراجویانه قهرمان رسیدن به این مکان‌های مرموز و پر آفت است؛ چنانکه در ضرب‌المثلی مشهور گویند: کنجکاوی گربه را کشت. (Curiosity killed the cat). این ضرب‌المثل برای هشدار در مورد خطرات کنجکاوی‌های غیرضروری استفاده می‌شود. همچنین بیانگر این است که کنجکاوی گاهی اوقات می‌تواند منجر به خطر یا بدبختی شود. (نک به: Kibin, 2023) (https://en.wikipedia.org/wiki/Curiosity_killed_the_cat)

در برخی منابع در باب پاندورا چنین آمده است که زئوس از پسرش هفستوس^۱ خواست که الهه جنگ و سلاح‌های کشنده بسازد، او نیز امر پدر را منقاد شد. از گل و کمی آب، موجودی به شکل انسان ساخت. آنگاه زئوس خدایان کوه المپ را گرد آورد و بدانان دستور داد تا بدین مخلوق هفستوس، چیزی ببخشند. آن خدایان پنداشتند که زئوس می‌خواهد نصف دیگر آدمی بر زمین بفرستد. پس او را به انواع جواهرات و لباس‌های گرانبها و صورت زیبا بیاراستند. زئوس نیز صندوقی گرانبها ساخت و تمام هدایا را درون آن گذاشت و سپس به هرمس، پیک خدایان دستور داد تا با مخلوق و آن صندوق به زمین روند و در آنجا صندوق را بدو تسلیم کند. از اینجا معنای پاندورا آشکار شد: هدیه همگان و آن هدیه‌ای از سوی جمیع خدایان آسمانی به جمیع مردان زمینی بود. پرومئوس از کار و کردار پاندورا آگاه بود؛ چراکه هیچ چیز از نظر او پنهان نمی‌ماند. پس برادرش اپیمئوس^۲ را از پذیرش هدایا باز داشت. اپیمئوس با دیدن پاندورا مفتون و شیدا شد، اما از آنجاکه گوش به فرمان برادرش بود، از پذیرش هدیه زئوس سر باز زد. زئوس متغیر و ناراحت شد، پس سوگند خورد که انتقام گیرد. پرومئوس را دستگیر کرد و او را شکنجه کرد. اپیمئوس شکنجه برادر را تاب نیاورد، پس هدیه را پذیرفت و آن را به خانه برد. هرمس قبل از ترک زمین به اپیمئوس چنین نصیحت کرد که اگر می‌خواهید در خوشبختی و تندرستی زندگی کنید، هرگز در این صندوق را باز نکنید. پاندورا و اپیمئوس سال‌ها بر روی زمین، جایگاهی که نه مرض در آن بود نه مرگ و نه درد و رنج، به سعادت و نیکبختی زیستند. تا اینکه اپیمئوس وسوسه شد بدانند که در صندوق همراه پاندورا چیست. پس از تردید فراوان، صندوق را باز کرد، به ناگاه انواع امراض و بلاها بر زمین جاری شد، پس از آن بود که اپیمئوس دریافت که زئوس تمام شراب‌ها و ارواح شر و بلاها را در این صندوق فاجر محبوس کرده است. هدف زئوس انتقام گرفتن از بشر ستمگر بود، اما چون او خدای دلسوزی نیز بود، همراه با این بلاها یک نیروی خیر هم فرستاد تا آن بلاها را دگر بار در آن صندوق گذارد و آن نیروی خیر، امید است. (نک به

1. Hephaestus

2. Epimetheus

شعراوی، ۱۹۷۳: ۲۷-۲۳)

بعد از اینکه پاندورا جعبه را باز کرد و همه بدی‌ها را رها کرد، اپیمتوس گفت: «تقصیر من است... باید جعبه را می‌سوزاندم... بالاخره تو همانی که هستی - فقط یک زن - و چه چیز دیگری می‌توان از آن انتظار داشت. از یک زن». (نک به: https://msakanderson.weebly.com/uploads/3/7/5/3/37535731/u4_pandoras_box_se.pdf)

به هر روی امید نقطه اتکا بشر در برابر مصائب و بلاهای هستی است؛ چنانکه پیداست، تنها امید در جعبه ماند تا آرام‌بخش بشر باشد. (دورانت، ۱۳۷۸، ج ۲: ۸۷۰)

۲-۳. نمودها و نمادهای جعبه پاندورا در قصه‌های عامیانه مکتوب فارسی

با توجه بدانچه گفته شد، اینک نمودها و نمادهای جعبه پاندورا را در قصه‌های برگزیده، می‌کاویم. این نمودها و نمادها در قالب‌های گوناگونی خود را نشان می‌دهد. آنچه باعث این همانندی و برابری شده است این موضوع است که به هر روی شرّ چونان خیر دارای جایگاهی است که از آنجا برمی‌آید و پس از کُش، دگر بار بدانجا برمی‌گردد. قهرمانان قصه‌ها نیز نیروهای خیر هستند تا شرّ و آفتد و بدی را یا نابود سازند یا محبوس کنند؛ بنابراین همه آنان می‌توانند استعاره از «امید» باشند؛ همان «امید»ی که در افسانه پاندورا بدان اشاره شده است.

۱-۲-۳. باغ: باغ با وجود آنکه گاهی محل حضور پیران و زاهدان راهنما و پریان یاریگر است؛ اما از آن روی که معمولاً پرچین شده و در درون آن موجودات شریر حضور دارند که علیه قهرمان (نیروی خیر) توطئه می‌کنند، همچون مأوای شرّ و قرارگاه مسکونی آفت و آفتد تلقی می‌شود. در قصه حمزه و در داستان شانزدهم هنگام رهسپاری حمزه و یاران به دیار سراندیب، حمزه و یاران به باغی سایه‌دار با درختان میوه و حوض‌های چون گلاب می‌رسند. ناگاه از یکی از درختان، پیری بر گردن حمزه می‌جهد و پاهای خود را چون دوال بر گردن حمزه می‌اندازد و از وی سواری می‌گیرد، دیگر یاران حمزه نیز دچار این بلا می‌شوند. چنانکه پیداست آن باغ معدن و مکمن دوالپایان بوده است. (ناشناس، ۱۳۴۷، ج ۱: ۱۲۴-۱۲۳) در جایی دیگر باغ، معدن دیوان است و حمزه در داستان بیست و یکم و در سفر به کوه قاف ناگاه به باغی خوش و نزه می‌رسد و در آنجا با دیوانی چند به مکابره می‌پردازد. (همان: ۲۱۵) خضر در قالب پیر راهنما و در نقش یاریگر آنگاه که حمزه از او نشانی‌های مقام دیوان و عناصر شرّ را می‌پرسد به حمزه می‌گوید هر جا که باغی و حوضی بینی، بدانی که دیوان همان‌جا باشد. (همان: ۲۲۶) حمزه در داستان بیست و سوم و پس از کشتن رعد جنی و برق جنی به ناگاه به باغی خوش سایه و مثمر می‌رسد که در آنجا با دیوی به نام دو سر نام درمی‌افتد. (همان: ۲۲۹-۲۳۰) حمزه در کوه قاف نیز به باغی می‌رسد. پس به یاران می‌گوید ای یاران! علامت دیوان پیدا شد و در آن

باغ با دیوی به نام گاوسر درگیر می‌شود. (همان: ۲۳۹-۲۳۸)

در داستان امیرارسلان نیز آنگاه که ارسلان در جادوی بین شمس‌وزیر و قمروزیر گرفتار است، در همان حال دودلی تیری بر چشم قمروزیر می‌زند و ناگاه رعد و برق می‌شود و توفان در می‌گیرد و ارسلان به میان بیابان می‌افتد. او پس از بیابان نوردی طولانی و درحالی که خسته و تشنه در معرض مرگ قرار دارد، به ناگاه خامه‌ریگی به نظرش می‌آید و دیوار باغی سرسبز و نزه نمایان می‌شود. این باغ طلسمی برساخته قمروزیر خبیث است که درون آن فرخ لقا را به طلسم بریسته است. (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۸: ۲۹۸-۲۹۵) نکته درخور توجه اینکه باغ‌ها معمولاً در بین بیابان و صحرا قرار دارند و درست جایی نمایان می‌شوند که قهرمان در معرض هلاکت است. او پس از بیابان نوردی بسیار و درحالی که در معرض هلاک است، به باغی سرسبز و دلگشا می‌رسد که همه گونه میوه و خوردنی و نوشیدنی در آن فراهم است. مادر فولادزره نیز در باغی ساکن است که در آن افزون بر مادر فولادزره، دیوان و عفاریت بی‌شماری نیز ساکن‌اند. باغ مذکور به باغ فازهر مشهور است. (همان: ۳۸۹) در بخش کشته شدن قمروزیر و فرار مادر فولادزره، ارسلان که در پی کشتن مادر فولادزره است، پس از بیابان نوردی فراوان و درحالی که تشنه و خسته و درمانده است، ناگاه به باغی خوش‌منظر و مثمر با چشمه‌سارانی زلال می‌رسد که ناگاه غلامی به تن ژنده‌پیل و به قد چون منار و چشمانی چون دو کاسه خون، بر او ظاهر می‌شود. (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۸: ۴۲۵) در همین داستان، ارسلان پس از کشتن مادر فولادزره و در پی یافتن فرخ لقا پس از بیابان نوردی فراوان و خستگی و تشنگی، همچون همیشه به ناگاه با باغی خوش و خرم می‌رسد که از آن ساحری است که خود را چون ماه منیر برساخته است. (همان: ۴۶۰)

در مواردی باغ معدن و مکنن جادوگران است که در این باغ‌ها، دیوان به‌سان باغبانان در خدمت این عناصر شرّ و آفند هستند؛ همچنان که در جایی از داستان امیرارسلان، قهرمان همچون همیشه و به روال معمول و معهود پس از بیابان نوردی طولانی به باغی دلگشا می‌رسد و در آنجا با باغبان آن باغ که دیوی زورمند است، درگیر می‌شود و او را از پای در می‌آورد. این باغ و جمله دیوان خدمتگزار در آن از آن ریحانه جادوست که خواهر «شیرگویا» است. (نک به همان: ۵۹۵-۵۸۹)

چنانکه دیدیم باغ یکی از نمودهای مکنن شرّ است. چرایی همانندی باغ با جعبه پاندورا را می‌توان از دو جهت بیان کرد: یکی فریبندگی و فریبکاری است؛ قهرمانان که خسته و درمانده و تشنه و گرما زده‌اند، به دنبال مکانی آرام و با طراوت هستند تا خستگی به درکنند که ناگاه با باغی خرم روبه‌رو می‌شوند. همچنان که پاندورا و جعبه‌اش جنبه فریبندگی و فریبکاری دارد، از این گذشته باغ را از منظر دیگری می‌توان همانند جعبه پاندورا دانست که نمادی منفی

است و آن هم از جهت آنکه باغ یک نماد «مادینه» است که با عناصر مادینه چون پریان ارتباط دارد؛ همچنان که چشمه و سرداب هم این‌گونه است. از این رو باغ نماد مکن آنیمای منفی است. یونگ نیز باغ و درخت و چشمه را مظهر مادر (مادینگی/ آنیما) می‌داند. (یونگ، ۱۳۷۶: ۲۶) در افسانه جعبه پاندورا نیز، پاندورا یک زن و مادینه است.

۲-۳-۲. چاه یا سوراخ زیرزمینی: در اساطیر ایرانی «سوشیانس» در پایان جهان سپاهی برمی‌انگیزد و به نبرد با «آشموغ» یا «اهلموغ» دیو بدعت می‌رود و سرانجام او را در سوراخی فرومی‌کند و با ریختن فلز گداخته بر آن سوراخ، او را می‌بندد تا به دوزخ افتد. (آموزگار، ۱۳۸۴: ۴۱) چاه و زیرزمین در جایگاه نمادهای تاریکی و اهریمنی در برابر کوه و گاه غار قرار می‌گیرند. چاه و زیر زمین زهدان انفعال و جمود است؛ یعنی کُنش تعالی‌گر ندارد، حال آنکه کوه و غار برخلاف آن، زهدان فعالیت و کنش و تعالی است؛ نوعی «گذار» است، بستر ساز «تشریف»^۱ قهرمان است.

از دیدگاه عرفانی و معرفت‌شناختی نیز چاه، زندان و نماد تاریکی و ظلمت است که روح روشن و منور را در درون خود اسیر کرده است. (برای ریشه‌یابی مضمون زندان و چاه در ادبیات عرفانی: نک به حسنی جلیلیان و صحرايي، ۱۳۹۰: ۳۹-۶۰) چاه ویل شناخته‌شده‌ترین چاهی است که در دوزخ، معدن تاریکی، آفند و مشقت و رنج است. دجال در نقش شناخته‌شده آفند پایان جهانی نیز از چاهی در «صفاهان» سر برمی‌آورد؛ چنانکه خاقانی بارها در قصاید خود بدان اشاره کرده است. (نک به خاقانی، ۱۳۳۷: ۵۰۹ و ۳۹۶ و ۱۶۴) در عجایب‌نامه همدانی نیز به چاهی اشاره شده است که به‌زعم نویسنده، فریدون، ضحاک را پس از دستگیری در آن چاه زندانی می‌کند. (نک به همدانی، ۱۳۷۵: ۳۷۱) چاه مغرب نیز از آن جایگاه‌های شرّ و آفند است که فرشتگان، ابلیس را در آن زندانی کرده‌اند؛ چه اگر فرشتگان او را در آن چاه زندانی نمی‌کردند، ابلیس شرارت‌ها و بلایای بسیاری بر عیسی فرود می‌آورد. (روزبهان بقلی، ۱۳۴۴: ۵۲۰؛ برای آشنایی با گونه‌های چاه، نک: ذوالفقاری، ۱۳۸۶: ۱۵۵-۱۲۹).

حمزه در داستان بیست و سوم و در شارستان زرّین با خضر همسفره می‌شود و از او چگونگی درگذری از دیوان و آفندهای شرّ را جويا می‌شود. خضر بدو می‌گوید: «... هر جا که بینی دود برمی‌آید تو بدانی که آنجا دیو است، باید که در چاه آیی و دیوان را بکشی». (ناشناس، ۱۳۴۷، ج ۱: ۲۲۶) روز دیگر حمزه ناگاه بالای بلندی نظری کرد که دود برمی‌آید. قصد آن مقام کرد، چاهی دید، بالای آن چاه آسیا سنگ نهاده است و سوراخ باریک در او، که بدان دود برمی‌آید. امیر آسیا سنگ دور کرد... پس کمند بر سر چاه بیست و به قعر چاه رسید... نظر درون کرد، دیوی بر تخت نشسته دید و آن دیو را رعد جنی گفتندی و موازنه صد تره دیو پیش نشسته بودند... (همان: ۲۲۷-۲۲۶)

همین رخداد در چاهی دیگر که مکمن برق جنی است، روی می‌دهد. (همان: ۲۲۷) چاهی که مکمن سموم دیو است. (همان: ۲۳۱) چاهی که مکمن دیوی دیگر به نام سموم دیو است که آدمیان را می‌رباید و درون آن چاه زندانی می‌کند. از این گونه چاه‌هاست. معمولاً بر سر این چاه‌ها، آسیا سنگی هم قرار دارد. (ناشناس، ۱۳۴۷، ج ۱: ۲۴۲) در داستان شصتم نیز در سرزمین سرسال بندال، حمزه به بیابانی پر از بلا می‌رسد که در میان آن چاهی است که بر سر آن آسیا سنگی عظیم قرار دارد. این چاه قرارگاه مسکونی دیو سپید و لشکر اوست. (همان، ج ۲: ۴۹۶)

در مواردی چاه مکمن و معدن جادوگران است. جادوگرانی که با انواع ترفندها و شرارت‌ها، در پی نابودی قهرمان-اند، آن هم قهرمانی که عموماً بانی خیر و نیکی است. چنانکه در داستان شصت و هفتم از قصه حمزه، جادوگرانی را می‌بینیم که مکمن آنان چاه است. (همان: ۵۳۵-۵۳۳)

در داستان امیرارسلان، در میان قلعه سنگ، چاهی تاریک و دیرباز وجود دارد که دروازه ورود به شهر دیوان و عفریت است، دروازه ورود به باغ فازهر که مادر فولادزره در آن ساکن است. مکانی بسیار هولناک و پر شر و آفت که تنها قهرمان (ارسلان) می‌تواند بدان درآید؛ چنانکه پس از فتح قلعه سنگ و کشتن فولادزره، آصف‌وزیر به ارسلان می‌گوید برای کشتن مادر فولادزره، باید از چاهی که در میان قلعه سنگ است، پایین روی تا به باغ فازهر برسی که در هر و جب آن عفریت و غول ساحر و جن و لاقیس خوابیده است. (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۸: ۳۸۹) ارسلان چون به درون این چاه درمی‌آید، صداهای شگفت و هولناک می‌شنود، به گونه‌ای که نزدیک است، زهره‌اش بترکد و بوهای متعفن به مشامش می‌رسد. (همان: ۳۹۲)

در بخش‌هایی از داراب‌نامه گرچه صریحاً به چاه‌هایی که مکمن و معدن شر و آفت است، اشاره نشده است، اما شواهد و قراین نشان می‌دهد که این چاه‌ها پیش از این معدن عناصر آفت‌ناک بوده است. فیلقوس، شرزدون را به بیابانی می‌برد که در آن چاه‌هایی بسیار ژرف وجود دارد که سر آن‌ها را با فلز گداخته پوشانده‌اند. (طرسوسی، ۱۳۸۹، ج ۱: ۳۷۸) در اینجا بیابان و فلز گداخته دو نشانه هستند که نشان می‌دهد چاه‌های یادشده، از آن موجودات پلید بوده است.

چاه دوزخ یکی از چاه‌های مشهور است که بنا به اعتقادات دینی، در بُن زمین و در تاریکی مطلق قرار دارد. در داراب‌نامه آشکارا به این چاه اشاره شده است: همارپال درباب قلعه کهنانه و دلیل برساختن آن می‌گوید که خداوند پس از آنکه قابیل به ناحق هابیل را کشت، برای ترس اولاد بشر از خون‌ریزی به ناحق امر فرمود که در دوزخ چاهی است تیره و ظلمانی پر از ماران گزنده که هر کس به ناحق خون کسی ریزد، ماران آن چاه او را عقوبت کنند و بگزند، آنگاه حضرت آدم از خداوند درخواست تا آن سوراخ و آن ماران را به اولاد بشر نشان دهد، به اذن خداوند آن سوراخ

پدید آمد و آن ماران بدیدند. (نک به همان، ج ۲: ۲۳۸) در اینجا به وضوح تأثیر اندیشه‌های باستانی ایرانی را می‌بینیم؛ چراکه در سه هزاره سوم، اهریمن به شکل ماری از بخشی از آسمان که در زیر زمین قرار دارد، بیرون می‌جهد، زمین تاریک می‌شود و آفریدگان زیانکار سراسر زمین را در بر می‌گیرند. (آموزگار، ۱۳۸۸: ۴۷)

چاه از دو جهت با جعبه پاندورا همانندی دارد و چرای این همانندی از دو جهت بیان شدنی است: نخست آنکه چاه یک نماد مادینه است که از هم جهت تاریکی و هم از جهت ناشناختگی و ریخت آن با مادینگی و تأیث ارتباط دارد، یونگ چنانکه پیش از این هم گفتیم چاه را نیز مادینه می‌داند؛ بنابراین از این دیدگاه چاه نماد آیمای منفی نیز می‌تواند باشد؛ افزون بر این در داستان پاندورا خواندیم که زئوس همراه با این بلایا یک نیروی خیر هم فرستاد تا آن بلایا را دگر بار در آن صندوق گذارد و آن نیروی خیر، امید است. در اینجا هم می‌بینیم که نیرو یا نیروهای خیر (قهرمان و یارانش) عناصر آفندی و شر را در درون این چاه حبس می‌کنند و در آن را با فلز گذاخته یا تخته سنگی بزرگ می‌بندند.

۲-۳-۳. صندوق: از میان همه مکان‌هایی که رابطه نزدیکی با مفهوم جعبه پاندورا دارد، صندوق است. گرچه اصلی‌ترین رزم‌ابزارها و طومارهای راهنما و الواح زرین و نیز تابوت شخصیت‌های اساطیری که برای پهلوان تحفه‌ای گذاشته‌اند درون همین صندوق‌هاست؛ اما باین حال با توجه به رصد این وسیله در قصه‌های مورد مطالعه، بیشتر نقش مطروف شر و آفند دارد تا اینکه حاوی ابزار و ادوات خیر باشد. امیر حمزه در داستان بیست و چهارم و در سیر در کوه قاف به ماده دیوی می‌رسد که صندوقی در پیش کرده و می‌گوید الهی! حمزه را برسان! حمزه از ماده دیو می‌پرسد که حمزه را برای چه می‌خواهی و او پاسخ می‌دهد که پسر من در این صندوق اسیر است، چه سلیمان پیامبر او را درون آن صندوق کرده است. حمزه قفل صندوق را باز می‌کند و تَره دیوی به نام آزه نیش از آن بیرون می‌جهد و در عوض جزای خیر، در پی کشتن حمزه است؛ چراکه به تصریح دیو، کار دیو باژگونه باشد. (ناشناس، ۱۳۴۷، ج ۱: ۲۳۵-۲۳۴) در داستان بیست و ششم از این قصه امیر حمزه و یاران در مسیر تنجه، صندوقی شناور بر آب می‌بینند، چون آن را باز می‌کنند، ناگاه دیوی از آن بر می‌آید و قصد کشتن یاران حمزه را می‌کند؛ چراکه او نیز باژگونه کار است، نیکی را با بدی مکافات می‌کند. سرانجام این آفند را به تدبیر خضر دگر بار به درون صندوق باز می‌گردانند. (همان: ۲۵۱-۲۵۰)

گاهی صندوق در نقش یکی از ابزارهای جادویی و از عناصر طلسمات به شمار می‌آید؛ چنانکه در داستان امیرارسلان در میان گنبدی جادویی، صندوقی قرار دارد که یکی از ابزارها و عناصر طلسم است. (تقیب الممالک، ۱۳۸۸: ۴۶۱)

اما دلیل همانندی این عنصر با جعبه پاندورا بسیار واضح است. در داستان جعبه پاندورا خواندیم که زئوس نیز صندوقی گرانبها ساخت و تمام هدایا را درون آن گذاشت و سپس به هرمس، پیک خدایان دستور داد تا با مخلوق و آن صندوق به زمین روند و در آنجا صندوق را بدو تسلیم کند. اپیمتوس چنین نصیحت کرد که اگر می خواهید در خوشبختی و تندرستی زندگی کنید، هرگز در این صندوق را باز نکنید. پاندورا و اپیمتوس سالها بر روی زمین، جایگاهی که نه مرض در آن بود، نه مرگ و نه درد ورنج، به سعادت و نیکبختی زیستند. تا اینکه اپیمتوس وسوسه شد بداند که در صندوق همراه پاندورا چیست. وی پس از تردید فراوان، صندوق را باز کرد، به ناگاه انواع امراض و بلاها بر زمین جاری شد، پس از آن بود که اپیمتوس دریافت که زئوس تمام شرایر و ارواح شر و بلاها را در این صندوق فاجر محبوس کرده است. با خوانش این داستان همانندی این عنصر با جعبه پاندورا کاملاً آشکار می شود. صندوق در افسانه پاندورا با آنچه در قصه های عامیانه یافتیم از آن جهت که حامل شر و بلا هستند، همانند هستند؛ در داستان امیر حمزه دیدیم که او در داستان بیست و چهارم و در سیر در کوه قاف به ماده دیوی می رسد که صندوقی در پیش کرده و پسر وی در آن صندوق اسیر است، سلیمان پیامبر او را درون آن صندوق کرده است. حمزه قفل صندوق را باز می کند و تره دیوی به نام آزه نیش از آن بیرون می جهد و در عوض جزای خیر، در پی کشتن حمزه است؛ چراکه به تصریح دیو، کار دیو باژگونه باشد.

۲-۳-۴. **حصار، قلعه و شارستان:** از دیگر مکان های آفت زای و منسوب به شر، حصار، قلعه یا شارستان است. مکانی که گرداگرد آن را پرچین کرده اند و نوعی محل زیست عناصر شر است که یا خود موجودات شرور آن را بر ساخته اند یا افراد خاص برای محبوس کردن این موجودات و به منظور مصونیت از جان آدمیان و عناصر خیر، آن را ساخته اند. حمزه در داستان پنجاهم در کوه البرز، به حصار می رسد که جایگاه سمندون دیو و دیگر لشکریان اوست. حمزه هر بار که با این دیو درمی افتد و او را زخمی می کند، دیو دگر بار تندرست شده و جانی تازه می یابد، سرانجام حمزه به مدد راهنمایی ابراهیم پیغامبر در خواب، آب حیات (شیشه عمر) دیو را که در حوضی است، می یابد و با خشکاندن آن، دیو را از پای درمی آورد. (ناشناس، ۱۳۴۷، ج ۲: ۴۳۱-۴۲۹)

در داستان امیر ارسلان، ارسلان پس از بیابان نوردی فراوان، به جنگلی نزه می رسد و پس از خوردن میوه و نوشیدن آب چشمه، چشمش به قلعه ای می افتد که دیوارش از چهارسو سر به فلک کشیده است و نفوذناپذیر می نماید. این قلعه، موسوم به قلعه سنگ است که از آن فولادزره است که در آن به طلسم افراد زیادی را به سنگ تبدیل کرده است. (نقیب الممالک، ۱۳۸۸: ۳۱۲-۳۰۹) قلعه سنگباران را به سحر و طلسم چنان ساخته اند که کسی جرأت نزدیک

شدن بدان را ندارد؛ به پانصد قدمی این قلعه چون کسی بخواهد نزدیک شود، سری تا کمر از دیوار قلعه بالا می‌آید و با سنگ‌های بیست منی و سی منی درآینده را باز می‌دارد. این خود یکی از طلسمات این قلعه است. (نک به همان: ۴۴۰-۴۴۱) در بسیاری از موارد و در داستان امیر ارسلان، می‌بینیم که برخی قلعه‌ها در میان باغ قرار دارند؛ باغ و قلعه هر دو یک نقش را ایفا می‌کنند؛ هر دو مکمن و معدن شتر و آفند است؛ همچنان که ارسلان پس از ورود به چاهی که به باغ فازه می‌رسد که مادر فولادزهره در آن است، پس از بیابان نوردی فراوان و درحالی که در شرف هلاک است، به ناگاه سواد قلعه‌ای می‌بیند که هیچ دروازه و روزنه‌ای ندارد. (همان: ۳۹۳-۳۹۴) در همین داستان، شیرگویا یا همان پیر ذوالخمار به‌عنوان شرورترین ساحر و دیوپتیاره در قلعه‌ای ساکن است که کسی را یارای نزدیکی بدان قلعه نیست. (همان: ۴۳۰)

در داراب‌نامه در درون جزیره حمدونگان، چار دیواری محکم و بسیار عظیم برآورده‌اند که درون آن انواع اطعمه و اشربه نهاده‌اند، که از آن این موجودات شتر است. کیخسرو و این شارستان بسیار بلند و نفوذناپذیر را که گونه‌ای «ور» یا سد است؛ همچون سد یا جوج و مأجوج بر ساخته است، تا این موجودات شرور، به آدمیان آسیب نرسانند. (نک به طرسوسی، ۱۳۸۹، ج ۱: ۱۶۰) اسکندر در مسیر سفر به هند، به ناگاه راه را گم می‌کند و به شارستان قوم لوط که جایگاه آدم‌خواران است، می‌رسد که خدای عز و جلّ به شومی گناه، ایشان را عقوبت کرده است. (همان: ج ۲: ۹۴-۹۳)

قلعه کهنانه از دیگر مکان‌هایی است که با توجه به نقشی که در روند قصه دارد، می‌تواند نماد و نمودی مجسم از جعبه پاندورا باشد. اسکندر در هند و در نبرد با فور به دست هندیان اسیر می‌شود و مدتی او و برخی از حکیمان همراه او را در قلعه یادشده، زندانی می‌کنند، پس از آنکه به مدد بوران‌دخت بر فور پیروز می‌شود، دستور می‌دهد این قلعه را ویران کنند، به ناگاه از زیر قلعه، مارانی بی‌شمار و مرگ‌آفرین بیرون می‌آیند و تعداد فراوانی از لشکریان اسکندر را می‌کشند، انبوهی ماران به‌گونه‌ای است که سراسر زمین را در بر می‌گیرد. اسکندر از چاره آن درمی‌ماند. ابتدا ارسطاطالیس با فلز گداخته سوراخ ماران را می‌بندد و به نظر کار تمام شده است، اما به یکبار ماران از فلز درگذشته، بر لشکر اسکندر می‌تازند. سرانجام حکیم همارپال، با خواندن نامی از نام‌های مهین یزدان، مارها را دگر بار به زیر قلعه و درون سوراخ می‌راند و بر سر آن سنگی بزرگ می‌نهد. (طرسوسی، ۱۳۸۹، ج ۲: ۲۳۸-۲۲۹) نکته درخور توجه در اینجا این است که بنا بر قاعده‌ای که در متون باستانی و اساطیری-حماسی ایرانی می‌بینیم، باید با چاره‌ای که ارسطاطالیس به کار می‌برد و آن هم استفاده از فلز گداخته است، کار تمام شود، اما برتری اندیشه‌های دینی بر بینش اساطیری ملی در این قصه، باعث می‌شود تا گزارنده قصه کارا بودن نام مهین خداوند بر بهره‌گیری از فلز گداخته، نشان

دهد. چنانکه می‌دانیم در اساطیر ایرانی، «شهریور» یا «خشتره وئیریه» یکی از «امشاسبندان» زرتشتی است که پشتیبان فلزات است و فلزات نماد زمینی او هستند، اوست که در پایان جهان، همهٔ مردمان را با جاری کردن فلز گداخته خواهد آزمود. (نک به آموزگار، ۱۳۸۴: ۱۷)

شارستان اندهیره از دیگر قرارگاه‌های مسکونی شرّ و آفند است که خانهٔ دیوان و جادوگران است. چون بوران‌دخت می‌خواهد بدان درآید، به ناگاه جادوگران بر او به جادو توفان و برف و باران می‌بارانند و بوران‌دخت به مدد نام مهین یزدان از شرّ آنان رهایی می‌یابد. (طرسوسی، ۱۳۸۹، ج ۲: ۲۴۳) شارستان مهندوس یا شارستان شنگل از دیگر نمودها و نمادهای جعبهٔ پاندوراست که مکان عناصر پلید و پلشت و آدمی‌خوار است که بر لشکر اسکندر می‌زنند و آنان را می‌ربایند و می‌درند. در واقع چنانکه از متن قصه هم برمی‌آید این مکان را عاصیان خداوند صاحب هستند که از خداوند برگشته، یک یک دیو شده‌اند. سرانجام بوران‌دخت به واسطهٔ فرّه ایزدی و با مدد خواستن از خداوند این موجودات شرور را در آن شارستان محبوس می‌کند. (همان، ج ۲: ۲۵۹-۲۵۸)؛ شارستان پهناوه که از آن زنگیان و دیوان آدمی‌خوار است (همان: ۲۸۰-۲۷۹)؛ شارستان نوط که از آن سگساران است (همان: ۳۵۰-۳۴۲)؛ شارستان سباط که از آن تره‌پرستان است (همان: ۳۷۰-۳۶۱)؛ شارستان نوط که معدن زنگیان است که اسکندر ابتدا آنان را به اسلام دعوت می‌کند و چون نمی‌پذیرند، به کمک آتش، ارزیز و فلز گداخته، شارستان را بر آنان زندان می‌کند (همان: ۴۱۱-۴۱۲)؛ شارستان دیوان که در تاریکی مطلق قرار دارد و آدمیان را می‌ربایند و در آن شارستان یا محبوس می‌کنند یا می‌درند و آتشی آسمانی آنان را می‌راند (همان: ۴۵۸)؛ شارستان سیوتان که جایگاه جادوگران پلید است (همان: ۴۸۵-۴۹۵) و شارستان مهنطنسیه که معدن زنگیان، جادوگران و کافران است (همان: ۵۶۲-۵۵۰) از دیگر شارستان‌هایی است که در داراب‌نامه بدان اشاره شده است. نکتهٔ درخور توجه این است که بیشتر این شارستان‌ها از بیرون بسیار خوش و خرم و دلپسند به نظر می‌آیند، اما درون آن پر است از موجودات شرّ و پلید که معارض قهرمان‌اند. شارستان و قلعه و حصار از آن روی که معمولاً در بیابان قرار دارد و از سوی دیگر محل زندگی موجودات شرّ است، نمادی منفی است. بیابان در اساطیر ایرانی محلی اهریمنی است که اهریمنان و دیوان در آنجا ساکن هستند. از جهت آنکه این فضای محصور دربردارندهٔ بلایا و شرارت‌هاست، با جعبهٔ پاندورا مانده است.

۲-۳-۵. جزیره: جزیره‌ها از آن روی که جدای از بافت یکپارچهٔ مسکونی قرار دارد و گویی مکانی منفک و بی‌ارتباط با دیگر جاهای مسکونی است، می‌تواند همچون یک محفظه یا مکمن و مأمن عمل کند؛ به‌ویژه آنکه پیرامون آن را درختان شمر و چشمه‌ساران گوارا احاطه کرده باشند. معمولاً در بافت قصه‌ها قهرمان گذارش به جزیره‌ها می‌افتد یا

کشتی او به واسطه توفان دریایی، شکسته می‌شود یا اینکه پس از بیابان‌نوردی و خستگی و تشنگی، به جزیره‌ای سرسبز و نزه می‌رسد.

در قصه‌های موردپژوهش این جستار، تنها در داراب‌نامه شاهد تعدد جزایر هستیم و در بیشتر موارد این جزایر معدن و مأمّن عناصر شرّ و آفندی است. جزیره خرگوشان، یکی از این جزایر محصور است که جایگاه زنگیان آدمی - خوار است که به غارت و کشتار آدمیان می‌پردازند. (طرسوسی، ۱۳۸۹، ج ۱: ۱۴۲) این جزایر چونان باغ‌ها بسیار پر نعمت و مثمرند که گویی با قدرت جادویی گیرایی‌شان، افراد را به سمت خود می‌کشاند و زمینه مرگ آنان به دست نیروهای شرّ و اهریمنی فراهم می‌کنند. جزیره نگار از این گونه جزایر است که طمروسیه و مهراسب بدان وارد می‌شوند و گرفتار زنگیان آدمی خوار می‌شوند. (همان: ۱۴۶-۱۴۵)

جزیره حمدونگان نیز از این دست مکان‌هاست که سخت خوش و خرم و نزه به نظر می‌آید و قهرمان و دیگر یاران وی پس از خستگی و در ماندگی به ناگاه بدان می‌رسند و در آنجا گرفتار عناصر شروری همچون حمدونگان می‌شوند که آدمیان را می‌ربایند و می‌درند. (همان: ۱۶۰-۱۵۸)

بر اساس دیدگاه یونگ جزیره هم می‌تواند نماد مادینگی باشد، به‌ویژه آنکه جزایر با آب پیوندی ذاتی دارند. از این جهت نماد آیمای منفی است که بر سر راه قهرمان مانع آفرینی می‌کند. جزیره از جهت فریبندگی و فریبایی همراستی باغ است که پیش از این گفتیم؛ بنابراین جزیره هم از جهت مادینگی و هم از جهت فریبایی و فریبندگی درست مانند جعبه پاندورا عمل می‌کند.

نتیجه‌گیری

قهرمانان قصه‌ها نیروهای خیر هستند تا شرّ و آفند و بدی را یا نابود سازند یا محبوس کنند؛ بنابراین همه آنان می‌توانند استعاره از «امید» باشند؛ همان «امید»ی که در افسانه پاندورا بدان اشاره شده است. آشناترین مفاهیم استعاری در قالب این گفتار برای ایرانیان، ضحاک و فریدون می‌توانند باشند. ضحاک به دلیل تن پر از خرفستر او، استعاره‌ای از «جعبه پاندورا» است و از آن سوی، فریدون استعاره از «امید». نتیجه کنجکاو و سیر و سلوک (Quest) ماجراجویانه قهرمان رسیدن به این مکان‌های مرموز و پر آفت است؛ چنانکه در ضرب‌المثلی مشهور گویند: کنجکاو گر به را کشت. (Curiosity killed the cat) چنانکه در متن گذشت ما در قصه‌های موردبررسی هفت مکان را به منزله قرارگاه مسکونی شرّ و آفند و در قالب نمود و نماد جعبه پاندورا بررسی کردیم و قهرمانانی همچون داراب، همای، بوران‌دخت، اسکندر، حمزه، عمرامیه زمیری و امیرارسلان در نقش نیروهای خیر و استعاره از «امید»

تلقی کردیم. در داستان امیرارسلان برخاستن دود و صدای رعد و برق نشانه نابودی مکان و قرارگاه شرّ و آفند است. درافتادن در بیابانی گرم و سوزان و به ناگاه پدیدار شدن باغی خوش و خرم، نشانه بسیار مکرر و معمولی است از وجود این مکان اهریمنی و پلید. خواننده آنگاه که در بافت داستان ارسلان قرار می‌گیرد و با آن پیش می‌رود، درمی‌یابد که هر جا بیابانی ظاهر می‌شود، بلافاصله باغی نزه پدیدار می‌شود که همچون جعبه پاندوراست؛ مکانی یا پرچینی خوش و خرم و مطلوب، اما پر از آفت و مخافت. خوش و خرم بودن و فریبندگی باغ می‌تواند همسان جعبه پر زیب و آذین پاندورا تلقی شود؛ همان جعبه‌ای که هدیه همه خدایان در آن است. رابطه بیابان و این عناصر شرّ بر کسی پوشیده نیست؛ از آن روی که در اساطیر ایرانی، بیابان منزلگاه دیوان و ابالیس است.

بودن تخته‌سنگ بر سر چاه، آشکارترین نشانه برای دریافت این موضوع است که زیر سنگ و در میان چاه، موجودی اهریمنی می‌زید. در قصه‌های مورد پژوهش در پنج مورد صریحاً به این موضوع اشاره شده است. تأثیر اندیشه‌های دینی در چگونگی تسخیر یا نابودی این نمادهای پاندورایی، بسیار دیده می‌شود، از آنجا که هر سه قصه بررسی شده افزون بر بافت حماسی‌ای که دارند، دارای رگه دینی - مذهبی هم هستند؛ بنابراین قهرمان یا یاریگران قهرمان به کمک دعا و زاری به درگاه پروردگار و به مدد نام مهین خداوند، این مکان‌های شرّ و آفند را تسخیر کرده یا نابود می‌کنند.

در برخی قصه‌ها همچون داراب‌نامه مزج برخی اعتقادات دینی، در کارکرد مکان‌های شرّ و تدارک آفند و آسیب آن، اثرگذار بوده است؛ برای نمونه و چنانکه در متن قصه هم دیده می‌شود، در داستان قلعه کوهانه، ابتدا ارسطاطالیس با فلز گداخته، سوراخی که ماران از آن بیرون می‌آیند را می‌بندد، اما به ناگاه ماران از آن فلز درمی‌گذرند. تا اینجا تأثیر فلز و مس گداخته در اندیشه‌های اساطیری - حماسی - ملی ایرانیان در محبوس یا نابودی موجودات شرّ به خوبی دریافته می‌شود، اما آنجا که ماران از این فلز گداخته درمی‌گذرند، می‌بینیم که همارپال حکیم به مدد نام خداوند و با خواندن دعایی، ماران را دگر بار به سوراخ باز می‌گرداند و بر سر آن سنگی می‌نهد و عبادتگاه می‌سازد. یا در بحث شارستان نوط (شارستان سگساران) قهرمان (اسکندر) ابتدا آنان را به اسلام دعوت می‌کند، سپس به کمک آتش و ارزیز و فلز گداخته در جایگاه مهم‌ترین ابزارهای تطهیرکننده و اهریمن‌ستیز، شارستان نوط را تسخیر می‌کند. چنانکه در این دو مورد پیداست مزج اندیشه‌های اساطیری ایرانی با اندیشه‌های اسلامی بر کسی پوشیده نیست. در یک مورد (شارستان دیوان) می‌بینیم که گزارنده قصه آشکارا به «شهاب ثاقب» و دیوانی که شبانگاه به استراق سمع می‌پردازند، اشاره می‌کند که نشان از توجه به اندیشه‌های اسلامی است که در متن قرآن نیز آمده است.

نکته پایانی اینکه درست همانند پاندورا و جعبه اش که ظاهری فریبا، دلپسند و گیرا دارد، اما اندرونی آفت‌زا و مرگ‌آفرین، بسیاری از نمودها و نمادهای این جعبه در قصه‌های موردبررسی این جستار همچون کارکردی دارند: باغ، چاه، زیرزمین، چشمه، شارستان و جزیره از برون گیرا و دلپسند می‌نمایند، اما درون آن را عناصر آفت‌زای و مهلک احاطه کرده‌اند. از سوی دیگر همه این عناصر با «مادینگی» ارتباطی معنادار دارند که می‌توانند تعبیری از «آنیما»ی منفی باشند.



کتابنامه

- آموزگار، ژاله. (۱۳۸۴). تاریخ اساطیری ایران. تهران: سمت.
- آموزگار، ژاله. (۱۳۸۶). زبان، فرهنگ و اسطوره. تهران: معین.
- اسماعیل پور، ابوالقاسم. (۱۳۸۱). اسطوره آفرینش در آیین مانی با گفتاری در عرفان مانوی. ویرایش دوم. تهران: کاروان.
- _____. (۱۳۸۸). ادبیات گنوسی. تهران: اسطوره.
- _____. (۱۳۸۱). «بررسی تطبیقی دیباچهٔ مثنوی معنوی و اشعار گنوسی». مجلهٔ دانشکدهٔ ادبیات و علوم انسانی. دانشگاه فردوسی مشهد. ش ۱ و ۲. سال ۳۵: صص ۱۹۰-۱۷۱
- بهار، مهرداد. (۱۳۷۸). پژوهشی در اساطیر ایران. تهران: آگه.
- پوردادوود، ابراهیم. (۱۳۷۴). یادداشت‌های گات‌ها. تهران: اساطیر.
- _____. (۱۳۷۵). یسنا. ج ۱. تهران: اساطیر.
- _____. (۱۳۷۷). پشت‌ها. تهران: اساطیر.
- دورانت، ویل. (۱۳۷۸). تاریخ تمدن؛ یونان باستان. ترجمهٔ امیرحسین آریان‌پور و دیگران. جلد دوم. تهران: علمی-فرهنگی ذوالفقاری، حسن. (۱۳۸۶). «چاهانه (سیری در چاه‌های معروف و اسطوره‌ای و بن‌مایه‌های داستانی چاه در ادب فارسی)». فصلنامهٔ علمی-پژوهشی دانشگاه الزهراء. سال ۱۶ و ۱۷. ش ۶۱ و ۶۲: صص ۱۵۵-۱۲۹.
- رکس، وارنر. (۱۳۷۹). «مفهوم اسطوره». ترجمهٔ ابوالقاسم اسماعیل‌پور. کتاب ماه هنر. شمارهٔ آذر و دی: صص ۲۵-۱۶
- روزبهان، بقلی شیرازی. (۱۳۴۴). شرح شطحیات. تصحیح هنری کرین. تهران: انستیتو ایران و فرانسه.
- جواری، محمدحسین؛ رضایی، مهناز. (۱۳۹۵). «ساختار اسطوره و زبان، ساختار خویشاوندی و زبان در مردم‌شناسی ساختاری کلود لوی استروس». مجلهٔ جستارهای زبانی. دورهٔ ۷. شمارهٔ ۵: صص ۶۶-۴۳
- حسنی جلیلیان، محمدرضا؛ صحرایی، قاسم. (۱۳۹۰). «ریشه‌یابی مضمون زندان و چاه در ادبیات عرفانی». مجلهٔ تاریخ ادبیات. شمارهٔ ۶۵. سال سوم: صص ۶۱-۳۹
- خاقانی، افضل‌الدین بدیل. (۱۳۳۷). دیوان. تصحیح ضیاء‌الدین سجادی. تهران: زوار
- شعراوی، عبدالمعطی. (۱۹۷۳). «اساطیرالبشر: باندورا». مجلهٔ الجديد. شمارهٔ ۴۳: صص ۲۷-۲۳
- طرسوسی، ابوطاهر. (۱۳۸۹). داراب‌نامه طرسوسی. دورهٔ ۲. جلدی. به کوشش ذبیح‌الله صفا. تهران: علمی-فرهنگی فرنیغ‌دادگی. (۱۳۶۹). بندهشن. گزارنده مهرداد بهار. تهران: انتشارات توس.
- فریزر، جیمز جرج. (۱۳۸۳). شاخهٔ زرین. ترجمهٔ کاظم فیروزمند. تهران: آگه.
- کرازی، میرجلال‌الدین. (۱۳۸۴). آب و آینه. تبریز: آیدین

کولیر، جاناتان. (۱۳۹۰). بارت. ترجمه حسین شیخ‌الاسلامی. چاپ نخست. تهران: افق.
 لویی استراوس، کلود. (۱۳۹۰). اسطوره و تفکر مدرن. ترجمه فاضل لاریجانی و علی جهان‌پولاد. تهران: فرزانه روز
 محرمی، رامین؛ ممی‌زاده، رقیه. (۱۳۹۰). «تقابل نمادهای خیر و شر در دوره اساطیری شاهنامه». مجله متن پژوهی ادبی.
 شماره ۴۹. صص: ۱۴۳-۱۲۷

مزدایور، کتابون. (۱۳۸۶). «اسطوره در فرهنگ مردم». مجموعه گفتگوهای محمدرضا ارشاد با عنوان گستره اسطوره. تهران:
 هرمس.

مشکور، محمدجواد. (۱۳۷۷). خلاصه ادیان. ج ششم. تهران: شوق.

معین، محمد. (۱۳۷۱). فرهنگ فارسی. چاپ هشتم. تهران: امیرکبیر.

میرفخرایی، مهشید. (۱۳۶۷). روایات پهلوی. ترجمه و آوانگاری. تهران: مؤسسه تحقیقات و مطالعات فرهنگی

ناشناس. (۱۳۴۷). قصه حمزه. دوره ۲ جلدی. به کوشش جعفر شعار. تهران: دانشگاه تهران

نقیب‌الممالک، محمدعلی. (۱۳۸۸) امیراسلان نامدار. کلیات هفت جلدی. تهران: گلی

همدانی، محمد بن محمود. (۱۳۷۵). عجایب‌نامه. تصحیح جعفر مدرس صادقی. تهران: مرکز

هینلز، جان. (۱۳۶۸). شناخت اساطیر ایران. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تقضلی. تهران: چشمه.

یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۶). چهار صورت مثالی: مادر، ولادت مجدد، روح، چهره مکاره. ترجمه پروین فرامرزی. مشهد:
 آستان قدس رضوی.

Baldwin, James. (1895). "The story of Prometheus and Pandora's Box",
<https://www.commonlit.org/texts/the-story-of-prometheus-and-pandora-s-box>.

Encyclopedia of Britannica. (2020). "Pandora", revised by Adam Augustine.
<https://www.britannica.com/topic/Pandora-Greek-mythology#info-article-history>.

"The Myth of Pandora's Box", (W. D), By anonymous: <https://www.greekmyths-greekmythology.com/pandoras-box-myth/>

Tearle, Oliver. (2023). "A Summary and Analysis of the 'Pandora's Box' Myth":
<https://interestingliterature.com/2020/01/pandoras-box-myth-summary-analysis-meaning/>

Hesiod (2006), Theogony and Works and Days, Trans and Intro by C. Schlegel and H. Weinfield,
 U.S.A: The University of Michigan Press.

what is the myth of Pandora's Box: <https://www.twinkl.com/teaching-wiki/myth-of-pandoras-box/>

A Treasury of Literary Classics- Greek Mythology Series: Pandora's Box:

https://msakanderson.weebly.com/uploads/3/7/5/3/37535731/u4_pandoras_box_se.pdf

Kibin. (2023). *The punishment for curiosity in the myth of pandora's box*.
<http://www.kibin.com/essay-examples/the-punishment-for-curiosity-in-the-myth-of-pandoras-box-dqpEj2Ri>