فصل‌نامۀ بین‌المللی علمی _ تخصصی مطالعات زبان فارسی (شفای دل سابق)
سال ششم، شمارۀ چهاردهم، تابستان ۱۴۰۲ (ص۸۹-۱۲۳)
مقالۀ پژوهشی
Doi: 10.22034/JMZF.2024.411579.1157

بررسی روان‌کاوانۀ داستان فرود سیاوش از دیدگاه نظریۀ یونگ

یدالله طالشی[۱] سید مجید حسینی[۲] موسی قلی‌زاده[۳]

چکیده

نقد روان‌کاوانه یکی از روش‌های مهم و کارآمد برای درک و تحلیل لایه‌های پنهان متون ادبی و هنری است که برای رسیدن به مفاهیم عمیق‌تر و تحلیل ذهن‌ها کاربرد دارد. این نوع نقد با تکیه و تأکید بر اصول و قوانین روان‌کاوی، ساحت گسترده‌ای از امیال، آرزوها، کنش‌ها و ناکامی‌های جاری در زندگی بشری را نشان می‌دهد. در این پژوهش می‌خواهیم، داستان فرود سیاوش را بر مبنای این نظریه بسنجیم. در این راستا، کهن الگوهای آنیما، آنیموس، سایه، نقاب، فرایند فردانیت و همچنین برای رسیدن به نتیجۀ مطلوبتر، نمادها نیز از این دیدگاه تفسیر و تبیین شده‌اند. روش این پژوهش تحلیلی ـ توصیفی و بر مبنای نقد کهنالگویی یونگ است. نتایج حاصل از پژوهش نشان می‌دهد که کهنالگوهای پیر فرزانه، مادر فرزانه، سایه، نقاب و آنیما در این داستانها کاربرد دارد و کهنالگوی سایه بسامد زیادی دارد؛ همچنین کهنالگوهای به‌کاررفته در داستان، بیانگر تلاش قهرمان در طی کردن مسیر فردانیت است. تلاشی که به هدف نمی‌رسد و قهرمان داستان در طی کردن این مسیر ناکام میماند.

واژه‌های کلیدی: نقد کهن‌الگویی، یونگ، کهن‌الگو، نماد، سایه، شاهنامۀ فردوسی، فرود.

۱. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد اسلامشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اسلامشهر، ایران (نویسندۀ مسئول)
Taheshi28@yahoo.com

۲. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد ورامین، دانشگاه آزاد اسلامی، ورامین، ایران.
smhoseyni08@gmail.com

۳. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد یادگار امام، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
Gholizademoosa@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۴/۲۳ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۷/۲۶

۱. مقدمه

نقد روان‌کاوانه یکی از روش‌های مهم و کارامد در درک و تحلیل لایه‌های پنهان متون ادبی و هنری است که برای رسیدن به مفاهیم عمیق‌تر و تحلیل ذهن‌ها کاربرد دارد. این نوع نقد با تکیه بر اصول و قوانین روان‌کاوی، ساحت گسترده‌ای از امیال، آرزوها، کُنش‌ها و ناکامی‌های جاری در زندگی بشری را نشان می‌دهد.

بنیان‌گذار علم روان‌کاوی زیگموند فروید است. او شخصیت آدمی را منحصر به خودآگاه ندانست؛ بلکه مدعی شد بخش اعظم آن از ناخودآگاه تشکیل یافته است. او از طریق تداعی آزاد و تعبیر رؤیاها به این بخش از شخصیت پی برد که حاوی امیال سرخورده و واپس زده است. فروید آثار ادبی و هنری را با رؤیای معمولی یکسان می‌پنداشت و آن را حاصل ناخودآگاه می‌دانست. او با خوانش متون ادبی و به کار بردن اصول روان‌کاوی، محتوای کلی از ذهن انسان را استخراج و رفتارهای نسل بشری را توصیف کرد. روش او در تحلیل و نقد متون ادبی، روشی کاربردی است.

روش روان‌کاوی فروید هم در زمان او و هم پس از او، به دست پیروانش (یونگ، آدلر، لاکان) تغییراتی در جهت تکامل و تعالی یافت. آن‌ها سعی در برطرف کردن و جبران ضعف‌های این روش داشتند و این خود منجر به ارائهٔ مفاهیم جدید نیز شد.

کارل گوستاو یونگ ازجمله دانشمندانی است که بر روان‌کاوی مدرن توجه خاصی داشت. او بر ضمیر ناخودآگاه تأکید کرد و حتی بخش عمیق‌تری برای آن در نظر گرفت و آن را ضمیر ناخودآگاه جمعی نامید ـ که حاوی کهن‌الگوها یا آرکی‌تایپ‌ها است. کهن‌الگوها تمایل‌ها و اندیشه‌های فرافردی بشر یا تصورات تجربیات جمعی است که از نیاکان به ارث می‌بریم و در رؤیاها و همچنین به شکل اسطوره و افسانه نمودار می‌شوند و تجلی می‌یابند.

در نقد کهن‌الگویی یونگ با مباحث روان‌کاوی و اسطوره‌ای سروکار داریم و این نوع نقد، نوعی نقد بین‌رشته‌ای است؛ زیرا نقد روان‌کاوانه و نقد اسطوره‌ای هر دو از مواد اولیهٔ کهن‌الگو منشأ می‌گیرند.

شاهنامه تاریخ ایران باستان است که دهقانان و موبدان سینه‌به‌سینه منتقل کرده‌اند و به دست حکیم فردوسی، به شکل هنری و ادیبانه در آمده است. این اثر حاوی امیال و آرزوها و دغدغه‌های روح ابنای بشری است و جایگاه باورها و اندیشه‌های فطرت‌ها است.

ذهنیت فردوسی در پردازش داستان‌ها، خلاقیت او در بهره‌گیری از ظرفیت‌های موجود در روایت‌ها، شاهنامه را به یک شاهکار هنری تبدیل کرده است که ازجمله بزرگ‌ترین ویژگی آن، ظرفیت‌های غنی در زمینهٔ نقد و تحلیل و پردازش است.

شخصیت‌ها در شاهنامه با تمامی حالات و عواطف و آرزوها به تصویر کشیده شده‌اند. اصل در این اثر، انسان و ارادهٔ اوست و کنش‌های آن نتیجهٔ ارادهٔ انسان است. با توجه به این‌که فردوسی از زوایای مختلف، هویت یک شخصیت را پردازش و موقعیت‌ها و فضاها را در جریان داستان به‌طور دقیق بازگو می‌کند؛ بنابراین می‌توان از این اثر حماسی برای نقد روان‌کاوانه بهره گرفت.

شخصیت‌پردازی به‌صورت نمادپردازانه و ارائهٔ الگوی نمادین از یک انسان با تمام حالات، احساس‌ها و آرزوها و منع‌های عرفی و اخلاقی که می‌تواند او را احاطه کند و همچنین بیان نوع انسان، به‌عنوان موجودی تعالی‌خواه و از سوی دیگر، ظرفیت‌های موجود در شخصیت‌ها و ساختار نمادگرایانه متن، سبب می‌شود نقد روان‌کاوانهٔ کهن‌الگویی یونگ برای این متن مناسب تصور شود.

داستان فرود ازاین‌جهت به‌عنوان موضوع تحقیق برگزیده شد که این داستان از شاهکارهای فردوسی است و در سراسر ادبیات فارسی نظیر آن را کم می‌توان یافت.

پردازش دقیق و همه‌جانبهٔ شخصیت فرود و توصیف کامل کُنش‌های شخصیت‌هایی چون توس، گیو، بیژن، تخوار، جریره و بهرام بر اساس رفتار، گفتار و شرح دقیق رویدادها و موقعیت‌ها، راه را برای نقد روان‌کاوانهٔ کهن‌الگویی یونگ مهیا می‌کند تا خوانش جدیدی از متن ارائه شود. همچنین درروند داستان می‌توان شخصیت فرود را طبق مسیر فردانیت یونگ در راستای رسیدن به تعالی بررسی کرد که قهرمان در رسیدن به کهن‌الگوی خود با چه موانع و مشکلاتی مواجه است؟

داستان رستم و سهراب نیز از دیگر شاهکارهای فردوسی است که از جهات بسیاری با داستان فرود شباهت دارد. پژوهندگان، این داستان را برگرفته از الگوی داستان فرود می‌دانند و بیان می‌کنند به قوی‌ترین احتمال، داستان فرود جزء پیکرهٔ اصلی حماسهٔ ملی تدوین‌شده در عصر ساسانی بوده است و این داستان ریشهٔ استوارتری در وقایع گذشته و تاریخی دارد؛ اما ماجرای سهراب با تمهیداتی سخت سنجیده و هنرمندانه پرداخته‌شده است که به دلیل شباهت زیاد این دو داستان علاوه بر نقد روان‌کاوانه آن‌ها مقایسه‌ای نیز بین این دو صورت گرفته است.

۱-۱. بیان مسئله و سؤالات تحقیق

شاهنامه یکی از شاهکارهای ادبیات جهان و از آثار فاخر و بی‌نظیر زبان و ادبیات فارسی است. این اثر جاودانه باورها، اندیشه‌ها و آرزوهای ایرانیان باستان را در خود جای‌داده است و بستر مناسبی برای تفسیر روان‌کاوانهٔ کهن‌الگویی از دیدگاه یونگ است. در این پژوهش به این پرسش‌ها پاسخ داده می‌شود که

ـ شخصیت‌های داستان فرود در کدام‌یک از انواع کهن‌الگوها (آنیما و آنیموس، سایه، نقاب، پیر فرزانه، قهرمان و غیره) قرار می‌گیرند؟

ـ فرود در طی کردن مسیر فردانیت با چه موانع و چالش‌هایی روبه‌رو است؟

۱-۲. اهداف و ضرورت تحقیق

شاهنامه سرشار از نشانه‌ها و دلالت‌های بسیار محکم و پوشیده است و این شاهکار غنی ادبیات حماسی را می‌توان در نقد روان‌کاوانهٔ فروید و یونگ بررسی کرد و این روش و تحقیق، خوانش جدید را در جهت فهم دقیق‌تر و متفاوت‌تری از متن، به روی مشتاقان این روش می‌گشاید. داستان فرود ازجمله داستان‌هایی است که کمتر موردتوجه قرارگرفته است و این داستان از دیدگاه نقد روان‌کاوانه بررسی نشده است.

نقد روان‌کاوانه بر اساس نظریهٔ یونگ در داستان‌های مختلف شاهنامه انجام‌شده است؛ ولی در داستان فرود سیاوش بر اساس نظریهٔ یونگ تاکنون کاری صورت نگرفته است.

۱-۳. پیشینهٔ تحقیق

در باب شاهنامه کارهای متعدد و متنوعی صورت گرفته است؛ اما پژوهشی که موضوع پژوهش ما را بررسی کرده باشد یافت نشد؛ بر این اساس به تعدادی از پژوهش‌ها که می‌تواند تا حدودی در راستای موضوع مورد تأمل ما باشد، اشاره می‌کنیم:

ـ «نقد اسطوره‌ای و کاربرد آن در تحلیل شاهنامهٔ فردوسی» (۱۳۸۹) از فرزاد قایمی. در این پایان‌نامه اشاره می‌شود که نقد اسطوره‌ای (کهن‌الگویی) از رویکردهای اصلی نقد ادبی معاصر و رویکردی میان‌رشته‌ای است. در این پژوهش پس از مقدمه‌ای دربارهٔ پیشینه، مبانی نظری و شیوهٔ کاربرد آن، به تحلیل و تأویل روایات شاهنامه با این شیوه پرداخته‌شده است.

ـ «کهن‌نمونه و کارکرد آن در حماسه‌های اسطوره‌ای پارسی قرن چهارم و پنجم هجری (شاهنامه، گرشاسب‌نامه، بهمن‌نامه، بانو گشسب‌نامه، کُک کوهزاد، فرامرزنامه، برزونامه، کوش‌نامه)» (۱۳۹۲) از بهزاد اتونی. در این پایان‌نامه آمده است: در یک سدهٔ اخیر، رویکردهای مختلف و گوناگونی به مسئلهٔ اسطوره پدید آمده است که هریک از این رویکردها، در تبیین اسطوره از دانشی خاص، مانند مردم‌شناسی، تاریخ، دین،

زبان‌شناسی بهره جسته است. یکی از شاخص‌ترین و مهم‌ترین این رویکردها، رویکرد روان‌شناسانه به مسئلهٔ اسطوره است. یونگ در توجیه پیدایی و ساخت اسطوره‌ها، افسانه‌ها، حماسه‌ها عوامل روانی گوناگونی را در نظر می‌گرفت که یکی از مهم‌ترینِ این عوامل، «کهن‌نمونه‌ها» بودند. او کهن نمونه‌ها را محتویات ناخودآگاهی جمعی بشر می‌دانست که در بین همهٔ افراد یکسان و یک شکل است و چونان مُرده‌ریگی نسل به نسل به ما رسیده است. بیرونی‌ترین و در دسترس‌ترین لایهٔ روان، «خودآگاهی» است که وظیفه‌اش آگاهی انسان از خویشتن و جهان پیرامونش است. خودآگاه روان، مرکزی دارد به نام «من» که همهٔ محتویات خودآگاه بدان ربط دارند و در حقیقت، معیار خودآگاهی، رابطهٔ یک محتوای روانی با «من» است.

ـ «فرآیند فردیت در شاهنامه» (۱۳۹۰) از سید مجتبی میرمیران سلاکجانی. او در این پایان‌نامه به بررسی تیپ‌ها، پرسوناژها و قهرمانان داستان‌های شاهنامه بر پایهٔ نظریات یونگ، به‌ویژه فرایند فردیت و کهن‌الگوها پرداخته و نشان داده است که فرد یا قهرمان برای این‌که به تفرد، تمامیت و به تعبیر یونگ به «خود» دست یابد، باید از چه موانع و دام‌ها و چه منازل و خان‌ها و چالش‌های جدی که بر سر راه او قرارگرفته است بگذرد.

ـ «نقد کهن‌الگویی گرشاسب‌نامه اسدی طوسی» (۱۳۹۲) از ساناز رجبیان. او در این پایان‌نامه بیان می‌کند که گرشاسب‌نامهٔ اسدی طوسی یکی از مهم‌ترین منابع حماسی موجود بعد از شاهنامهٔ فردوسی است. حماسه‌ها صورت شفاهی روایت‌هایی هستند که از اساطیر سرچشمه گرفته‌اند و در ادوار بعد مکتوب شده‌اند. یونگ پس از غور در اساطیر، سرچشمه و خاستگاه مشترکی را برای آن‌ها متصور شد و آن را ناخودآگاه جمعی نامید ـ که این ناخودآگاه جمعی حاوی محتویاتی است که کهن‌الگو نام دارد. در این پژوهش کهن‌الگوها در اسطورهٔ گرشاسب و حماسهٔ گرشاسب‌نامه بررسی‌شده است.

ـ «نقد کهن‌الگویی چند داستان مثنوی معنوی» (۱۳۸۸) از فاطمه امیرآبادی فراهانی. در این پایان‌نامه چند داستان مثنوی با توجه به یکی از رویکردهای جدید ادبی، یعنی نقد کهن‌الگویی بررسی‌شده است.

ـ «بررسی و تحلیل مرگ و زندگی انسان، حیوان (گاو) و گیاه در شاهنامه و مثنوی از منظر نمادگرایی» (۱۳۹۳) از زهرا فتحی. نویسنده در این پایان‌نامه اندیشهٔ مرگ و زندگی را یکی از مهم‌ترین اصول عقاید و باورهای آدمیان دانسته است و بیان می‌کند که انسان از گذشته‌های دور تاکنون، بعد از آفرینش و مشاهدهٔ مرگ، همواره به دنبال جاودانگی و در آرزوی بی‌مرگی بوده است. ازنظر مردمان گذشته و در اغلب آیین‌ها و دین‌ها، مرگ پایان زندگی و نابودی مطلق انسان نیست؛ بلکه می‌تواند عاملی برای زندگی بهتر و والاتر باشد. پژوهش حاضر با هدف بازشناسی شیوهٔ ورود نمادهای اسطوره‌ای انجام‌گرفته است.

۲- بحث و یافته‌های تحقیق

۲-۱. خلاصهٔ داستان

فرود نام فرزند جوان و دلاور سیاوش از جریره، دختر پیران ویسه است. پس از مرگ سیاوش، کیخسرو، فرزند او بر تخت شاهی ایران می‌نشیند و به کین‌خواهی پدرش از تورانیان می‌پردازد. در نخستین گام، سپاهی گران فراهم می‌آورد و توس را به سالاری آن برمی‌گزیند و فراوان او را پند می‌دهد که در راه تازِش به توران از آزار بی‌گناهان و کشاورزان و غیره بپرهیزد و از راه بیابان برود؛ زیرا می‌داند برادرش فرود در کلات سپیدکوه است. از همین روی توس را فرمان می‌دهد که به‌سوی کلات نرود؛ زیرا ممکن است جنگی میان این دو روی دهد و فرجام چنین جنگی جز بدبختی نباشد. توس نیز در ظاهر سخنان او را می‌پذیرد و با سپاهی گران به‌سوی توران به راه می‌افتد؛ اما هنگامی‌که به دوراهی کوهستان و بیابان می‌رسد، دست به نافرمانی می‌زند و با بهانه‌های گوناگون پهلوانان سپاه را هم‌داستان می‌کند که امکان رفتن از راه بیابان

نیست و باید از همان راه کوهستان برویم که فرود سیاوش آنجا ساکن است. پهلوانان ایران ازجمله گودرز به توس فرمان کیخسرو را یادآوری می‌کنند؛ اما توس بی‌توجه به آنان، سپاه را به راه کوهستان می‌راند. وقتی فرود فهمید که سپاه فرستادهٔ برادرش به کین‌خواهی پدرش روانه هستند، گفت من نیز با آن‌ها همراه خواهم شد و با تخوار به بالای کوه رفت که سپاه را ببیند. تخوار یک‌یک پهلوانان را از روی درفششان به فرود معرفی کرد. توس آن‌ها را بالای کوه دید و گمان کرد که جاسوس هستند. خشمگین شد و به پهلوانان بانگ زد، کسی برود و آن دو نفر را بیاورد و اگر نیامدند آن‌ها را هلاک کند. بهرام فرزند گودرز بر اسب زد و بالای کوه رفت. بهرام به‌تندی سخن آغاز کرد. پس از گفت‌وگویی چند، با پی بردن به هویت فرود از طریق دیدن نشان سیاوش، خال سیاه بر روی بازوی فرود، او را شناخت و از اسب به زیر آمد و در برابرش سر بر خاک نهاد. فرود نیز از اسب به زیر آمد و به بهرام گفت:

دو چشم من ار زنده دیدی پدر همانـا نگشـتی از ایـن شـادتر

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۵۸۷/۴)

بهرام به فرود گفت: ای شهریار، توس انسان خردمندی نیست و با خاندان شما سر یاری ندارد و خود در هوای شاهی است. این را بدان هرکس به‌جز من به‌سوی تو آمد، بر آن‌ها ایمن مباش. در دژ را ببند و مواظب باش. وقتی بهرام سوار اسب شد که برود.

یـکی گـرز پـیروزه دسـته بـزر فرود آن زمان برکشید از کمر

(همان: ۶۱۷)

و به بهرام به‌عنوان یادگار داد. چون بهرام نزد توس بازگشت، به او گفت: آن شخص فرود است و کیخسرو گفته بود کسی مزاحم برادرش نشود؛ ولی توس ستمکاره چنین پاسخ داد:

ترا گفتم او را بنزد من آر سخن هیچ‌گونه مکن خواستار

گر او شهریارست پس من کیم برین کوه گوید ازبهر چیم

یکی ترک‌زاده چو زاغ سیاه برین گونه بگرفت راه سپاه

(همان: ۶۲۶-۶۲۸)

توس بهرام را متهم می‌کند که از فرود می‌ترسد و فرود را ترک‌زادهٔ چون زاغی سیاه می‌خواند که بر سر کوه نشسته است و راه را بر سپاه ایران بسته است. پس رو به پهلوانان کرد و گفت: یکی را می‌خواهم به‌سوی آن تورانی برود و سرش را با خنجر ببرّد و پیش من آورد.

پهلوانان پا پس می‌کشند. توسِ تهی‌مغز فرمان داد تا داماد خودش، ریونیز روانه کوه بشود. فرود با توجه به تذکر بهرام و دیدن ریونیز درمی‌یابد که توس بر سر صلح نیست و پس از مشورت با تخوار و از روی خامی با یک تیر سر و کلاه ریونیز را به هم دوخت و پهلوان از اسب فروافتاد و اسبش شتابان به اردوگاه بازگشت. توس فرزند خود زرسپ را روانه کرد و این بار، فرود دلاور اسبش را برانگیخت و او را هم کُشت.

خروش از سپاه ایران برخاست. توس که دیگر صبرش لبریز شده است، با دلی پُرخون و چشمانی گریان زره پوشید و روانهٔ کارزار شد. این بار تخوار وی را از نبرد بازمی‌دارد؛ ولیکن فرود به دلیل نظاره کردن پرستندگان می‌ایستد و تیری در کمان می‌گذارد. تخوار از وی می‌خواهد که اسبش را بزند. فرود اسب توس را نشانه رفت و سپهبد را از اسب سرنگون کرد. توس درحالی‌که پرستندگان فرود از بالای دیوار دژ به او می‌خندیدند، پیاده و سپر بر گردن، روانهٔ اردوگاه شد. گیو از کار فرود در خشم شد. جامهٔ نبرد پوشید، بر اسب نشست و از کوه بالا رفت. فرود که نمی‌خواست آسیبی به گیو برسد، اسب او را نشانه رفت و گیو را مجبور کرد پیاده به اردوگاه برگردد. بیژن که چنین دید گفت: زین از پشت اسب برندارم تا مگر کُشته شوم یا فرود را بکشم. گیو زره و کلاه‌خود سیاوش را به او داد. این بار فرود اسب بیژن را می‌زند و تیری به وی می‌اندازد؛ ولی به دلیل اینکه زره سیاوش را در بردارد، آسیبی نمی‌بیند. بیژن

پیاده به دنبال فرود رفت و اسبش را به خاک افکند. فرود به‌سوی دژ برگشت و درها را بستند.

توس لشکر را به کوه راند و دژ محاصره می‌شود. جریره آن شب با درد و غم بخفت و خواب ناخوشی دید. در خواب آتشی بلند در دژ دید که همه در آن سوختند. بر بالین فرود آمد و گفت:

بـدو گـفت بـیدار گـرد ای پسر　　کـه مـا را بـد آمد ز اخـتر بسر

(همان: ۸۳۹)

بـه مادر چنین گفت جنگی فرود　　که از غم چه داری دلت پر ز دود

(همان: ۸۴۱)

فرود زره پوشید. تمام سپاه را اسلحه داد. چون از دژ پا بیرون نهاد، سپهدار توس فرمان داد تا کوس جنگی فروکوفتند. روز به نیمه رسیده بود و سپاهیانِ فرود تا آخرین نفر کشته شدند. فرود در مبارزهٔ تن‌به‌تن با بیژن و رهام است که گرزی بر سر بیژن می‌کوبد و نزدیک است که وی را از پای درآورد؛ ولی رهام ضربه‌ای بر کتف وی می‌زند و فرود که زخمی کاری برداشته است، به دژ بازمی‌گردد و در را پشت او بستند. فرود لحظه‌به‌لحظه به مرگ نزدیک می‌شد. وصیت می‌کند که پس از او پرستندگان از بام قلعه، خود را به زیر افکنند تا به دست بیژن نیفتند. پرستندگان به وصیت وی عمل می‌کنند و خود را از دیوار دژ بر زمین افکندند. جریره آتشی بزرگ برپا کرده بود و همه گنج‌ها را به آتش می‌سپرد. پس به سرای اسبان رفت، تیغی به دست گرفت و شکمشان را درید و درحالی‌که خون و عرق بر چهره‌اش می‌دوید، به بالین فرود آمد. دشنه‌ای بر جامه او بود، آن را برکشید، صورت خود را بر صورت تنها فرزند خود نهاد و دشنه را بر شکم خود فروبرد و جان بداد. دیری نگذشت که ایرانیان در دژ را گشادند، بهرام خود را به نزدیک جایگاه فرود رسانید و در کنار پیکر او زانو زد؛ سپس رو به ایرانیان کرد و گفت: اینک چگونه در روی کیخسرو نگاه خواهیم کرد. شما به کین

سیاوش کمر بستید؛ اما در آغاز راه پسر سیاوش را کشتید. پهلوانان همه گرد تخت جمع شدند و توس هم اشک بر رخسارش دوید:

چـنین گفت گودرز با توس و گیو　　هـمان نامـداران و گردان نیو

کـه تـندی نـه کـار سـپهبد بـود　　سـپهبد که تندی کند بد بود

(همان: ۹۱۶-۹۱۷)

پس دخمه‌ای شاهوار در آن کوهسار بنا کردند، تن و بدن فرود را بیاراستند و زرسپ و ریونیز را در کنار فرود به دخمه سپردند.

پس از سه روز ایرانیان به سمت توران می‌روند و جنگی بین ایران و توران درمی‌گیرد و ایرانیان شکست سختی می‌خورند. وقتی خبر کشته شدن فرود و شکست ایران به کیخسرو می‌رسد، وی سوگوار می‌شود و توس را عزل می‌کند و فریبرز را به‌جای وی منصوب می‌کند.

بهرام نیز در نخستین جنگ بین ایران و توران برای یافتن تازیانهٔ گمشده‌اش به میدان نبرد بازمی‌گردد که باعث کشته شدن وی می‌شود. ایرانیان در این نبرد نتیجه نمی‌گیرند و سرافکنده و غمناک به‌سوی کیخسرو بازمی‌گردند.

۲-۱-۱. تحلیل داستان

۲-۱-۱-۱. کهن‌الگوی قهرمان

کهن‌الگوی قهرمان در اساطیر ملل به‌وفور یافت می‌شود و خصوصیات خاصی دارد، مثل تولد رازآمیز قهرمان که پدر و مادر واقعی او شاهان یا خدایان هستند و از آن‌ها جدا می‌افتد یا «ممکن است پدر نامشخص» یا مرده باشد. در حماسه‌ها هنگامی‌که قهرمان به دنیا می‌آید، غالباً پدرش مرده یا در جایی دیگر است و قهرمان باید به جست‌وجوی او برآید (ر.ک: کمبل، ۱۳۸۰: ۲۵۲). زندگی، رشد و پرورش معمول را ندارند. معمولاً در انزوا هستند و به‌یک‌باره بر اثر حادثه‌ای، مانند یک منجی ظهور می‌کنند و برای رسیدن به هدف خاصی، دست به کارهای خاص می‌زنند. «معمولاً قهرمان قربانی

است یا قربانی بی‌گناه پدر و مادر گناهکار یا قربانی سرنوشتی شوم و تقدیری کور» (ارشاد، ۱۳۸۲: ۳۶۱).

می‌توان اسطوره‌های قهرمانان را شامل مراحل زیر دانست:

ـ «کاوش: قهرمان (منجی و فدایی) سفری طولانی را آغاز می‌کند که در طی آن باید وظایف سنگینی همچون جنگ با غول‌ها، حل معماهای بی‌پاسخ، ازدواج با یک شاهزاده و مانند آن را به انجام برساند.

ـ نوآموزی: قهرمان برای گذر از مرحلهٔ بی‌خبری و خامی و برای رسیدن به بلوغ فکری و اجتماعی، باید وظایف و مقدرات شکنجه‌آوری را از سر بگذراند. این مرحلهٔ «خود» غالباً از سه بخش رهسپاری، دگرگونی و رجعت تشکیل می‌شود.

ـ فداکاری و ایثار: قهرمان ـ که نمایندهٔ رفاه قبیله یا مملکت است ـ باید جان خود را بدهد و به کفارهٔ گناهان مردم تا دم مرگ رنج بکشد تا مملکت را به باروری و زایندگی برساند» (گورین و همکاران، ۱۳۷۳: ۱۷۹؛ نیز ر.ک: شایگان‌فر، ۱۳۸۰: ۱۵۴؛ سلامت‌آذر، ۱۴۰۱: ۹۰).

از دیدگاه یونگ قهرمان تمام قصه‌ها، اعم از اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه، نمایندهٔ خودآگاهی تدریجی و کوشش‌های آن برای رشد و تکامل تلقی می‌شود. با توجه به اینکه یونگ اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان را تجلی کهن‌الگو می‌داند و معتقد است «صور مثالی [کهن‌الگوها] اساساً محتوایی است ناخودآگاه که وقتی به خودآگاه برسد، مورد ادراک قرار می‌گیرد» (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۳ ـ ۱۴) و قهرمان در پی آن است که محتوای ناخودآگاه را به خودآگاه برساند.

«این جست‌وجو [جست‌وجو برای پدر] یکی از مضمون‌های عمدهٔ اسطوره است. بن‌مایهٔ کوچکی وجود دارد که در بسیاری از روایت‌های مربوط به زندگی قهرمان رخ می‌نمایاند، در آن پسری می‌گوید، مادر، پدر من کیست؟ مادر می‌گوید: پدرت در فلان جا و بهمان جاست و سپس قهرمان به جست‌وجوی پدر می‌رود» (کمبل، ۱۳۸۰: ۲۵۲).

قهرمان داستان، فرود سیاوش درواقع نوآموزی بی‌تجربه است که برای رسیدن به تعالی و تکامل، مقدراتی را از سر می‌گذراند و با مورد دوم (نوآموز) منطبق است. در این داستان، با توجه به خصوصیات و کُنش‌های فرود می‌توان او را کهن‌الگوی قهرمان دانست؛ زیرا که در داستان، اوست که به دنبال جامعیت بخشیدن به کهن‌الگوی خود است و سعی در شناسایی کهن‌الگوهای ناخودآگاه و به منصهٔ ظهور گذاشتن آن‌ها در خودآگاه دارد. در ادامه به دلایل این مطلب می‌پردازیم:

ـ فرود حاصلِ پیوند سیاوش و جریره (دختر پیران ویسه) است در بیت ۴۱۵ از زبان کیخسرو و در بیت ۴۷۲ به نقل از جریره می‌خوانیم:

پسر بودش از دخت پیران یکی　　که پیدا نبود از پدر اندکی

بدو داد پیران مرا از نخست　　وگر نه ز ترکان همی زن نجست

فرود همچون سایر قهرمانان اساطیری به همراه مادر خود در کلات به‌دوراز هیاهو و در انزوا گذران می‌کند:

کنون در کلاتست و با مادرست　　جهانجوی با فر و با لشکرست

همو مرد جنگست و گرد و سوار　　بگوهر بزرگ و بتن نامدار

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴۱۷/۴ و ۴۲۰)

هم از این بیت و هم از ابیات دیگر می‌توان دریافت که قهرمان (فرود) دارای ویژگی‌هایی است که او را از سطح انسان معمولی، فراتر نشان می‌دهد. کیخسرو به دلاوری و پهلوانی و جنگاوری وی و داشتن فرّ ایزدی او اشاره می‌کند.

«فرّه ایزدی» نیرویی معنوی و خجسته است، نگاهبان پادشاهان و پهلوانان ایرانی که فرمانروایی بر ایرانشهر در گرو آن نهاده شده است. هیچ فرمانروایی نمی‌تواند بی‌پشتیبانی و یاوری فرّ، به داد و درست بر ایران فرمان براند. فرمانروایان بی‌بهره از فرّ، چون ضحاک ماردوش، «ساستارانی» مردم آوبارند و خودکامگی سیاهنامه که این سرزمین سپند و اهورایی را به سیاهی و تباهی درمی‌اندازند و به ددی و بدی دچار

می‌آورند. فرّ، جز به دادگستران و مردم‌دوستان و مزداپرستان نمی‌تواند پیوست. بیدادیان گجسته‌کیش هرگز بدان دست نمی‌توانند یافت. نمونه را افراسیاب تورانی فراوان کوشید که فرّ را به چنگ آورد؛ اما همواره ناکام ماند و تلاش‌های بسیارش نافرجام (ر.ک: کزازی، ۱۳۹۳: ۱/ ۲۸۲).

فرّ، به سه دسته تقسیم می‌شود:

- فرّ آریایی
- فرّ کیانی
- فرّ زرتشت

فرّ، در شاهنامه به صور اسب، غرم، مرغ وارغَن نمادین شده‌اند که به‌عنوان نشانه‌ای ایزدی، تجسم فرّ الهی هستند.

۲-۱-۱-۲. فرود قهرمان بی‌تجربه (در ابتدای مسیر فردانیت)

فرود قهرمانی است که در ابتدای راه فردانیت از دیدگاه یونگ قرارگرفته است، خام و بی‌تجربه است و هنوز با جنبه‌های مختلف شخصیت خویش روبه‌رو نشده است. سراینده وی را به‌صراحت ناکاردیده جوان نام می‌برد. وی در روبه‌رو شدن با سپاه ایران از روی بی‌تجربگی غمگین می‌شود و «دلش گشت پردرد و تیره روان» و در دم فرمان می‌دهد تا گله‌های پراکنده، هیونان و گوسفندان و فسیله را در دژ پناه دهند. این واکنشِ نخستِ فرود نشان از هراس و واهمه‌ای دارد که بر روان او چیره‌شده است:

چـو بشنید ناکار دیده جوان　　دلـش گشت پر درد و تیره روان
بـفرمود تا هـرچ بـودش یـله　　هـیونـان وز گـوسفـندان گـله
فـسیله بـبند انـدر آرند تـیز　　نـماند ایچ بر کوه و بر دشت چیز
همه پاک سوی سپدکوه برد　　بـبند انـدرون سـوی انـبوه بـرد

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۴۵۳-۴۵۷)

۲-۱-۱-۲-۱. نماد کوه

در اساطیر، اقوامی که به جهان فوقانی پس از مرگ اعتقاددارند، راه‌های متفاوتی چون نردبان، پلکان، رنگین‌کمان و غیره برای صعود به آن عالم برای آنان وجود دارد. در نزد ایرانیان باستان راه صعود به جهان برتر از «کوه البرز» می‌گذرد. «بر پایهٔ بندهشن همهٔ کوه‌ها از ریشهٔ البرز رسته‌اند» (دادگی، ۱۳۸۰: ۶۵) و به همین سبب کوه در نزد ایرانیان باستان جایگاه مقدس دارد. کوه در نزد ایرانیان پیوند آسمان و زمین، رابط گیتی و مینو، جایگاه ایزدان و پاکان در نظر گرفته می‌شود. از دیدگاه یونگ «بالا رفتن از کوه، صعود ناخودآگاه به نظرگاه والای من یعنی خودآگاه افزاینده را نمادین می‌کند» (یونگ، ۱۳۷۸: ۴۳۰). فرود در بالای کوه مستقر است و این استقرار نمایانگر خودآگاهی افزاینده قهرمان را نشان می‌دهد.

کزازی در توضیح سپدکوه اشاره می‌کند: «سپد ریختی کوتاه‌شده از سپید و سپیدکوه نام کوهی است که کلات در ستیغ آن ساخته و افراخته شده بوده است. کوه‌های بلند که همواره چگادشان از برف پوشیده بوده است، بدین نام می‌خوانده‌اند» (کزازی، ۱۳۸۸: ۴/ ۳۱۷). از دیدگاه یونگ «گردنهٔ کوهستانی نماد شناخته‌شده گذار از شیوهٔ نگرش قدیم به نگرش جدید است» (ر.ک: یونگ، ۱۳۷۸: ۴۳۲). با در نظر گرفتن تقدس کوه در نزد ایرانیان، همچنین با توجه به بلندای کوه که برف بر ستیغ آن موجود است و اینک جایگاه و منزلگاه فرود در سپدکوه است، از او شخصی روشن‌ضمیر و پاک‌نهاد را تبادر می‌کند، کسی که در راه یافتن زندگی معنوی است. قهرمان در ابتدای مسیر فردانیت قرارگرفته است و قابلیت‌های به ظهور رساندن کهن‌الگوی «خود» را دارد. او در حال گذار از خامی و بی‌تجربگی و نگرش‌های قدیمی به‌سوی پختگی و نگرش‌های جدید است که در حقیقت حرکت به‌سوی تعالی در جهت جامعیت بخشیدن به کهن‌الگوی «خود» است.

نکتهٔ دیگر که گفتنی است شهر روی کوه، طبق نظر یونگ که آن را بر اساس طرح ماندالا می‌داند «نمایندهٔ آن بخش از روح است که خود (مرکز تمامیت و روان) در میان آن جای گرفته است» (همان:۴۶۰). گردنهٔ کوهستانی و وجود قلعه در کوه همه بر مسیر فردانیت قهرمان برای به منصهٔ ظهور رساندن خود دلالت دارند.

۲-۱-۱-۳. جریرهٔ کهن‌الگوی مادر فرزانه

فرود که توان چاره‌اندیشی در رویارویی با سپاه ایرانیان را ندارد، نیازمند استاد و مشاوری است تا از این سردرگمی و آشوب درونی آرام بگیرد. ازنظر یونگ «پیر خرد هنگامی پدیدار می‌شود که قهرمان داستان در موقعیتی عاجزانه و نومیدکننده قرار می‌گیرد و تنها واکنشی به‌جا و عمیق یا پند و اندرزهای نیک می‌تواند او را از این ورطه برهاند» (گورین و همکاران، ۱۳۷۳: ۱۷۸)؛ بنابراین با مادرش (جریره) مشورت می‌کند و آمدن سپاه ایران را خبر می‌دهد. جریره وی را راهنمایی می‌کند و پس از آرامش بخشیدن به وی، او را به کین‌خواهی پدرش سیاوش دعوت می‌کند:

برادرت گر کینه جوید همی　　روان سیاوش بشوید همی

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴۶۴/۴)

به پیش سپاه برادر برو　　تو کین‌خواه نو باش و او شاه نو

(همان: ۴۶۷)

کمر بست باید بکین پدر　　بجای آوریدن نژاد و گهر

(همان: ۴۷۵)

ز گیتی برادر ترا گنج بس　　همان کین و آیین به بیگانه کس

سپه را تو باش این زمان پیش رو　　تویی کینه خواه جهاندار نو

(همان: ۴۸۶-۴۸۷)

جریره (مادر فرود) نقش مادر فرزانهٔ ناخودآگاه وی را دارد و سعی در هدف‌دهی و آرمان‌سازی برای قهرمان و همچنین هدایت قهرمان به مسیر اصلی فردانیت را دارد و درصدد است درایت و بصیرت لازم را به وی بدهد.

فرود به ندای مادر فرزانه خویش گوش فرا می‌دهد. درواقع با گوش سپردن به ندای درون و استمداد از آن برای عبور از مسیر فردانیت و تسلط بر ناخوداگاه گام برمی‌دارد و بدین ترتیب اولین گام در مسیر فردانیت برداشته می‌شود:

بدو گفت رای تو ای شیر زن　　در فـشان کـند دوده و انـجـمن

(همان: ۴۸۹)

۲-۱-۱-۴. جست‌وجوی پدر و جدایی از مادر

جست‌وجوی پدر یکی از مراحل رشد و شکل‌گیری فردانیت قهرمان است. به بیان جوزف کمبل، یافتن پدر درواقع پیدا کردن منش و شخصیت خویش است. این تصور وجود دارد که منش از پدر و جسم غالباً ذهن، از مادر به ارث برده می‌شود؛ اما این منش شخص است که در رمز و راز پیچیده شده و درواقع سرنوشت شخص را رقم می‌زند؛ لذا آنچه در جست‌وجو نمادین می‌شود، درواقع کشف سرنوشت خویش است (ر.ک: کمبل، ۱۳۸۰: ۲۵۳). پسر برای رسیدن به پدر، نخست باید از مادر جدا شود و این مرحله از سرنوشت قهرمان، گامی دیگر به خودآگاهی است.

دلیل جدایی از مادر را می‌توان این‌گونه توضیح داد: «دنیای مادرانه دوران کودکی متعلق به جهان نامقدس (دنیوی) بود. دنیایی که اکنون نوآموزان در آن وارد می‌شوند، در جهان مقدس است. میان این دو جهان، نوعی انقطاع و گسیختگی تداوم وجود دارد. عبور از جهان نامقدس به جهان مقدس هم تلویحاً به‌نوعی نمایانگر تجربهٔ مرگ است. فرد داوطلب یا نوآموزی که این عبور را انجام می‌دهد، از یک زندگی می‌میرد تا به زندگی دیگری دست پیدا کند تا به زندگی والاتر دست یابد» (ر.ک: الیاده، ۱۳۹۲: ۳۸).

در حقیقت فرود به کین‌خواهی پدر به دنبال هویت و شخصیت خویش و به دنبال کهن‌الگوی خود است. قهرمان اینک دارای هدف و آرمان شده است و مسیر فردانیت خود را یافته است و آرمان سترگ زندگی‌اش در این کین خواهی است. آرمان و اندیشه او خیر و والا است.

فرود در شناختن سرداران ایرانی شادمان می‌شود و پذیرای سپاه ایران (هویت خویش) است و سپهدار سپاه ایران را به‌خرام می‌پذیرد. واکنش وی پس از نگریستن جنگاوران ایران، «ز شادی رخش همچو گل بشکفید» نشان از درون پاک و نهاد روشن او دارد:

مـهان و کمان را هـمه بنگرید ز شادی رختش همچو گل بشکفید

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۵۳۳/۴)

یکی سور سازم چنان چون توان بـبـیـنـم بـشـادی رخ پـهـلـوان

(همان: ۵۹۱)

چـو توس سپهبد پذیرد خـرام بـبـاشـیم روشن‌دل و شـادکـام

(همان: ۶۱۹)

هنگامی‌که بهرام به ستیغ کوه می‌رسد و «بغرّید برسان غرّنده میغ» فرود برخوردی آرام و سنجیده از خود نشان می‌دهد:

فـرودش چـنین پـاسـخ آورد بـاز که تُندی ندیدی تو تُندی مسـاز

سخن نَرم گوی ای جَهاندیده مَرد مـیارای لـب را بـگـفـتار سَـرد

نـه تو شیر جنگی من گور پشت بـرین گـونه بـر ما نشاید گذشت

فـزونی نـداری تـو چـیزی ز مَـن بگـردی مـــردی و نـیـروی تَـن

نـگه کن بـه من تا مرا نیـز هسـت اگر هست بیهوده منمای دسـت

سخن پرسمت گر تو پاسخ دهی شـوم شـاد اگـر رای فـرّخ نـهی

(همان: ۵۵۸-۵۶۴)

۲-۱-۱-۵. بهرام کهن‌الگوی پیر فرزانه

فرود با دوست پدر خویش، بهرام روبه‌رو می‌شود. همواره در طی داستان شاهد حمایت‌های او از فرود هستیم. راهنمایی‌های بهرام به فرود در این مراحل می‌تواند کهن‌الگو پیر فرزانه باشد. راهنمایی‌های بهرام به فرود در رابطه با توس مبین کهن‌الگوی پیر فرزانه است:

ولیکن سپهبد خردمند نیست — سر و مغز او از در پند نیست
هنر دارد و خواسته هم نژاد — نیارد همی بر دل از شاه یاد
بشورید با گیو و گودرز و شاه — ز بهر فریبرز و تخت و کلاه
همی‌گوید از تخمه‌ی نوذرم — جهان را بشاهی خود اندر خورم
سزد گر بپیچد ز گفتار من — گراید بتندی ز کردار من
جز از من هر آنکس که آید برت — نباید که بیند سر و مغفرت
که خودکامه مردیست بی تار و پود — کسی دیگر آید نیارد درود

(همان: ۶۲۵-۶۳۰)

با توجه به ابیات فوق، بهرام (پیر فرزانه)، توس را علی‌رغم داشتن هنرها و مال و نژاد نیکو، بی‌خرد، تُندخو و خودکامه معرفی می‌کند و با آشنایی کامل به روش توس به فرود هشدار می‌دهد که اگر کسی به‌جز او بیاید، حامل پیام دوستی نیست.

۲-۱-۱-۶. تخوار کهن‌الگوی نقاب

تخوار شخصیتی است که از طرف جریره به‌عنوان مشاور با فرود همراه می‌شود. اوست «کز ایران که و مه شناسد همه» و «یکی از نجیب‌زادگان تورانی که دوست و رفیق فرود است» (ر.ک: دهخدا ذیل واژهٔ تخوار).

بدو گفت ز ایدر برو با تخوار — مدار این سخن بر دل خویش خوار
کز ایران که و مه شناسد همه — بگوید نشان شبان و رمه

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۴۷۹-۴۸۰)

اما به نظر می‌رسد که وی در رابطه با راهنمایی فرود قصد بدی داشته است؛ ولی فرود این‌گونه برداشت نمی‌کند. وقتی قهرمان با تخوار در ستیغ کوه قرار گرفتند و فرود معرفی کامل سرداران ایرانی را از وی خواست، وی به‌طور کامل آنان را معرفی می‌کند؛ ولیکن در ادامهٔ داستان در شناخت بهرام با تردید و دودولی او را معرفی می‌کند:

نام و نشانش ندانم همی — ز گودرزیانش گمانم همی
چو خسرو ز توران بایران رسید — یکی مغفر شاه شد ناپدید
گمانی همی آن برم بر سرش — زره تا میان خسروانی برش
ز گودرز دارد همانا نژاد — یکی لب بپرسش بباید گشاد

(همان: ۵۵۱-۵۵۴)

و در هنگامی‌که ریونیز به مبارزه می‌آید، تخوار در معرفی وی می‌گوید او «فریبنده و ریمن و چابلوس» اما نسب او را ناگفته می‌گذارد. می‌دانیم که وی پسر کهتر کاووس یعنی عمّ فرود است (ر.ک. اسلامی ندوشن، ۱۳۹۱: ۲۰۷):

فریبنده و ریمن و چابلوس — دلیر جوانست و داماد طوس

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۶۵۶)

قهرمان که هنوز بی‌تجربه و مردد است و نیاز به مشاور و راهنما دارد، در مبارزه با ریونیز، زرسپ، توس و گیو از تخوار نظرخواهی می‌کند:

و به تیر اسپ بیجان کنم گر سوار — چه گویی تو ای کار دیده تخوار

(همان: ۶۶۰)

تخوار با راهنمایی اشتباه، قهرمان را ترغیب به‌کشتن ریونیز می‌کند و استدلالش را در ابیات زیر بیان می‌کند:

بدو گفت بر مرد بگشای بر — مگر طوس را زو بسوزد جگر

(همان: ۶۶۱)

در مبارزه با زرسپ چنین استدلال می‌کند:

بدان تا بخاک اندر آید سرش　　نـگون انـدر آیـد ز باره برش
بـداند سـپهدار دیـوانه طوس　　کـه ایدر نبودیم ما بر فسوس

(همان: ۶۸۰-۶۸۱)

در مبارزه با توس و گیو، تخوار به خود می‌آید و قهرمان را از مبارزه به دلایل این‌که شاه آزرده می‌شود و کین‌خواهی سیاوش مختل می‌شود و اینکه فرود هرچقدر زورمند و توانمند باشد با سی هزار نفر ایرانی بر نخواهد تافت، او را تشویق به کشتن اسب‌های مبارزان می‌کند.

درهرحال تخوار نیز جان خود را بر سر نادانی و سوءتدبیر خود می‌نهد و دیگر از او نامی نمی‌شنویم. شاید از روی بدخواهی (به دلیل این‌که او اصالتاً تورانی است) یا هر دلیل دیگر، تمام حقایق را به فرود جوان و بی‌تجربه نمی‌گوید و به دلیل راهنمایی‌های اشتباه و نابه‌جای وی، جرقهٔ اصلی جنگ‌زده می‌شود.

سراینده به‌طور غیرمستقیم به این اشاره می‌کند:

سخن هر چه از پیش بایست گفت　　نگفت و همی داشت اندر نهفت
ز بی‌مایـه دسـتور نـاکـــاردان　　ورا جنگ سود آمد و جان زیان

(همان: ۷۰۴-۷۰۵)

از فحوای این ابیاتِ سراینده، می‌توان برداشت کرد که تخوار چیزی را از فرود پنهان می‌کند؛ بنابراین می‌توان گفت تخوار در اینجا مشاوری است که در راهنمایی فرود گامی برنداشته است و با داشتن نقاب، راه درست را به قهرمان نشان نمی‌دهد.

۲-۱-۱-۷. سایه‌ها

در این داستان سایه‌ها در چندین مرحله به سراغ قهرمان می‌آید. توس سپهدار ایران در پاسخ به بهرام مبنی بر این‌که بر ستیغ کوه، فرزند سیاوش و خویش کیخسرو است و دارای نژاد شاهی است و شاه او را از مزاحمت بر برادرش منع کرده است می‌گوید:

چنیـن داد پاسـخ ستمکـاره طـوس　　که من دارم این لشکر و بوق و کوس

تـــرا گـفتـم او را بـنـــزد مـــن آر سخن هیچ‌گـونـه مکـــن خـواستـار
گـر او شهریارست پـس مـن کیـــم بـرین کـــوه گـــویـد ز بـــهر چیـم
یـکـی تـــرک زاده چـــو زاغ سیـــاه بـریـن گـونـه بـگـرفـت راه سـپـاه
نـبینـم ز خـودکـــامـه گـــودرزیـــان مـــگر آنـــک دارد سـپـه را زیـــان
بـترسیـدی از بـی‌هـنـر یـک ســوار نـه شـیـر ژیـان بـود بـر کـوهـسار

(همان: ۶۲۵-۶۳۰)

توس به بهرام خرده می‌گیرد و به‌صراحت بیان می‌کند که اگر او شهریار است، پس «برین کوه گوید ز بهر چیم» و خود را صاحب‌اختیار می‌داند و در ابیات می‌بینیم که به‌وضوح به ریشهٔ اختلافات خود اشاره می‌کند. توس شاهزاده‌ای است که «هنر دارد و خواسته و هم نژاد» ولیکن به دنبال پادشاهی بوده است و برای این امر بر بزرگانی چون گودرزیان و خاندان رستم شورید؛ ولی این امر برایش میسر نشده است. به این دلیل کارهایی از او سر می‌زند که فاقد تفکر و خردمندی است. شاید به همین سبب است که حتی در شروع صحبت، بهرام با وی می‌گوید:

چو بهرام برگشت با توس گفت که با جان پاکت خرد باد جفت

(همان: ۶۲۱)

با ذکر این اوصاف توس فردی عجول، شتاب‌زده، خودکامه، مغرور و فاقد خردمندی است. می‌توان او را طرف تیره و منفی شخصیت در نظر گرفت که همان سایه است. «قهرمان درست به وارونه باید متوجه وجود سایه باشد تا بتواند از آن نیرو بگیرد و اگر بخواهد به‌اندازه‌ای نیرومند شود تا بتواند بر اژدها [سایه] پیروز شود، باید با نیروهای ویرانگر خود کنار بیاید» (ر.ک: یونگ، ۱۳۷۸: ۱۷۶).

حال قهرمان باید با سایه‌ها مواجه شود که این سایه‌ها در چندین مرحله به سراغ وی می‌آیند.

۲-۱-۱-۷-۱. رویارویی با سایه‌ها

۲-۱-۱-۷-۱-۱. ریونیز اولین سایه

توس طبق پیش‌بینی صحیح بهرام (پیر فرزانه) برمی‌آشوبد و ریونیز، داماد خود را برای کشتن فرود می‌فرستد. اینجا جدال قهرمان و سایه شکل می‌گیرد. ریونیز به نصیحت بهرام گوش فرا نمی‌دهد و راهی سپدکوه می‌شود:

ز راه چـرم بر سـپدکوه شد　　دلـش پـرجـفا بود نستوه شد

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۶۴۹)

او طبق معرفی تخوار، «فریبنده و ریمن و چابلوس» ولی شجاع و دلاور معرفی می‌شود، می‌توان وی را سایه‌ای قدرتمند در نظر گرفت:

فـریبنده و ریـمن و چاپلوس　　دلیر و جوانست و داماد توس

(همان: ۶۵۶)

قهرمان در رویارویی با سایه، آن را از پا درمی‌آورد:

ز بـالا خـدنگی بـزد بر بـرش　　که بر دوخت با ترگ رومی سرش

بیفتاد و برگشت زو اسپ تیز　　بـخـاک انـدر آمـد سـر ریـونـیـز

(همان: ۶۶۵-۶۶۶)

۲-۱-۱-۷-۱-۲. زرسپ دومین سایه

قهرمان در رویارویی با سایهٔ دیگر ـ که به‌صورت زرسپ نمود می‌کند ـ می‌پردازد و این بار هم بر سایه غلبه می‌کند:

فـرود دلـاور بـر انـگـیـخـت اسـپ　　یـکی تیر زد بر میان زرسپ

که با کوهه‌ی زین تنش را بدوخت　　روانش ز پیکان او برفروخت

(همان: ۶۸۲-۶۸۳)

مرگ ریونیز و زرسپ نطفهٔ انتقام را ایجاد می‌کند که رویارویی سپاه ایران و توران را رقم می‌زند.

۲-۱-۱-۷-۱-۳. توس، گیو، بیژن سومین و چهارمین و پنجمین سایه

در مرحلهٔ بعدی توس به جنگ قهرمان می‌رود و فرود اسب او را می‌کشد:

خدنگی بر اسپ سپهبد بزد　　چنان کز کمان سواران سزد
نگون شد سر تازی و جان بداد　　دل طوس پرکین و سر پر ز باد

(همان: ۷۱۵-۷۱۶)

در مرحلهٔ بعد هم گیو ـ که به کهن‌الگوی سایه دگرگون‌شده است ـ به جنگ قهرمان می‌رود و مجدداً قهرمان، اسب او را سرنگون می‌کند و با این سایه‌ها (توس و گیو) نیز مقابله می‌کند:

بزد تیر بر سینه اسپ گیو　　فرود آمد از باره بازگشت نیو

(همان: ۷۵۴)

بیژن هم در نقش کهن‌الگوی سایه به جنگ قهرمان می‌رود و اسب وی را می‌زند؛ ولیکن بیژن همچنان حمله می‌کند و فرود را زخمی می‌کند. سایه (بیژن) به‌راحتی مقهور قهرمان نمی‌شود:

بزد تیر بر اسپ بیژن فرود　　تو گفتی باسپ اندرون جان نبود
بیفتاد و بیژن جدا گشت از وی　　سوی تیغ با تیغ بنهاد روی

(همان: ۸۰۷-۸۰۸)

۲-۱-۱-۸. نماد اسب

در فرهنگ‌های اساطیری برخی از اجزای طبیعی بر اساس نقشی که در نظام طبیعت دارند، دارای کاربردهای نمادینی می‌شوند که از ذهن انسان بدوی به آن‌ها فرافکنی شده است. اسب ازجمله نمادهای اساطیری است که بسیار از آن سخن رفته است و در افسانه‌های هند و اروپایی به‌عنوان نشان ویژهٔ ایزدان آفتاب، ماه و باد سخن رفته است و در افسانه‌های فولکور و عامیانه این اقوام از تغییر شکل آدمی به اسب و موجودات نیمه اسب ـ نیمه انسان بسیار سخن به میان آمده است. «اسب نماد ترکیبات حیوانی انسان را می‌سازد. بیش از هر چیز به دلیل کیفیت غرایز اسب است»

(شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۴۲). همچنین زمانی که اسب «به‌عنوان رهبر ارواح و روشن‌ضمیر محلوظ شد، مجذوب و مرید رمزهای عرفانی می‌شود و مختصات خاص خود را وامی‌نهد تا ذات الهی از طریق او تجلی کند» (همان: ۱۴۳)

«روان‌کاوان نیز اسب را نماد روان ناخودآگاه یا روان غیر بشری می‌دانند» (همان: ۱۳۶). «از دیدگاه روان‌شناسی تحلیلی، اسب نمادی از بخش تشکیل‌دهندهٔ غریزهٔ جانوری روان انسان است (duran, 1980: 143) که به تعبیر یونگ، نمایندهٔ «روان غیرانسانی» ناخودآگاه انسان و به تعبیری دیگر، نمایندهٔ بخش «مادون انسان» یا «سویهٔ جانوری» وجود اوست که از فرافکنی ناخودآگاهانه این بخش قدرتمند از وجود قهرمان در موجودی بیرونی صاحب این خویش‌کاری شده است» (قائمی و یاحقی، ۱۳۸۸: ۱۴).

می‌توان گفت اسب مکملی از قهرمان است و لذا می‌توان اسب به منزلهٔ جسم قهرمان و سوار را روح قهرمان تصور کرد و قهرمان سوار بر اسب، بسان «روحی مسلط بر جسم» یا «خودآگاه چیره بر ناخودآگاه» دانست. سواری که بر غرایز و روان مادون انسانی و سویهٔ جانوری تسلط دارد و بر آن مسلط است.

فرود در جنگ توس، گیو و بیژن، اسب آنان را از پای درمی‌آورد. توس/ گیو/ بیژن، سایه در نظر گرفته می‌شود و هنگامی‌که اسب‌های آنان کشته می‌شود، نیمی از توان سایه‌ها از بین می‌رود. بازگشت توس و گیو را می‌توان به واپس‌زنی سایه‌ها تحلیل کرد.

قبلاً گفتیم که «قهرمان درست به وارونه باید متوجه وجود سایه باشد تا بتواند از آن نیرو بگیرد و اگر بخواهد به‌اندازه‌ای نیرومند شود تا بتواند بر اژدها [سایه] پیروز شود، باید با نیروهای ویرانگر خود کنار بیاید» (یونگ، ۱۳۷۸: ۱۷۶). اکنون‌که نتوانسته بر آنان فایق آید و آن‌ها را واپس می‌زند تا دوباره به رویارویی با آن‌ها بپردازد و حتی

در مبارزه با بیژن به‌نوعی به ناخودآگاه خود (دژ) وارد می‌شود که راهی برای پالایش و درنوردیدن ناخودآگاه است که سایه‌ها را بشناسد تا راه تسلط بر آن‌ها را بیابد:

به برگستوان برزد و کرد چاک　　گـرانمایه اسـپ اندر آمد بـخاک
بـه دربند حصن اندر آمد فرود　　دلـیـران در دژ بـبـسـتـنـد زود

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۸۱۸-۸۱۹)

قهرمان در پس رویارویی با پنج سایه اینک به حالت تعلیق درمی‌آید. وی به دژ پناه می‌برد در حقیقت به ناخودآگاه خود وارد می‌شود.

۲-۱-۱-۹. جریره کهن‌الگوی آنیما

در ادامه جریره نابودی را به خواب می‌بیند. رؤیا «در هنگامی‌که آستانهٔ خودآگاهی پایین باشد و محرک‌ها و نمایه‌های ناخودآگاه می‌توانند از ورای آن بگذرند. در چنین حالتی طرف زنانهٔ مرد به‌آسانی برانگیخته می‌شود» (یونگ، ۱۳۷۸: ۴۷۳). جریره آنیمای قهرمان است که خواب می‌بیند و از آینده خبر می‌دهد.

جریره آنیمای قهرمان است و قهرمان به‌خوبی آنیمای خود را می‌شناسد و توانسته رابطهٔ خوبی با آنیما برقرار کند. طبق نظر یونگ، رؤیا می‌تواند آینده را پیش‌بینی کند. در حقیقت قهرمان با دیدن این رؤیا ـ که از آینده خبر می‌دهد ـ خود را در رویارویی با سایه‌ها می‌بیند. این رؤیا تدبیری برآمده از اعماق ناخودآگاه برای یاری خودآگاه و برای آمادگی برای رویارویی با سایه‌ها است. «در این رؤیا کهن‌الگوی خویشتن تبلور می‌یابد. طبیعی است که وقتی زندگی روانی فرد تهدید می‌شود، نمایهٔ این مرکز به‌گونه‌ای تکان‌دهنده جلوه‌گر می‌شود» (همان: ۲۵۲).

وقتی جریره به فرود بیان می‌کند: «که ما را بد آمد ز اختر بسر»، قهرمان وی را به آرامش دعوت می‌کند و سرنوشت خود را به پدر تشبیه می‌کند و با سیاوش هم‌ذات پنداری می‌کند:

بمادر چنین گفت جنگی فرود　　که از غم چه داری دلت پر ز دود

مـرا گـر زمـانه شدست اسپری　　زمـانه ز بـخـشش فزون نـشمری
بـروز جـوانی پـدر کـشته شـد　　مـرا روز چـون روز او گـشته شـد

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۸۴۱-۸۴۳)

قهرمان به ناخودآگاه خود تسلط دارد و اینک با تجربه‌ای که از رویارویی با کهن‌الگوهای ناخودآگاه خویش به دست آورده است، به مادرش آنیما، تسلیم در برابر تقدیر را یادآور می‌شود. گویی کهن‌الگوی پیر فرزانه که می‌گوید:

بـکـوشم نـمیرم مـگر غـرم‌وار　　نـخـواهم ز ایـرانیان زیـنهار

(همان: ۸۴۵)

غرم در اساطیر فارسی یکی از نمادهای فرهٔ ایزدی است. چنانکه در هفت‌خوان رستم، میشی بر رستم پدیدار می‌شود و او را یاری می‌کند. در حقیقت شاه یا پهلوان در صورت رعایت کامل خویشکاری، از حمایت ایزدی برخوردار می‌شود که یکی از نمادهای آن فرّه است.

فرود در ناخودآگاه خود در جهت حفظ فرّه ایزدی (خود) گام برمی‌دارد و همهٔ توان و نیروی خود را در جهت حفظ و صیانت فرّه ایزدی دارد.

نکته‌ای دیگر را می‌توان بیان کرد: اگرچه روان‌کاوان بیشتر به جنبه‌های منفی سایه پرداخته‌اند؛ این کهن‌الگو تأثیرات مثبتی نیز دارد که ازجملهٔ آن‌ها می‌توان به بینش عمیق، فراست واقع‌بینانه، واکنش‌های مناسب و خلاقیت و آفرینندگی نسبت به مسائل گوناگون اشاره کرد. فرود نیز از تأثیر جنبه‌های مثبت سایه بی‌نصیب نیست. او دارای پختگی و ارزش‌های اخلاقی و واکنش‌های به‌جا و سنجیده است:

چـو خـورشید تـابنده بنـمود چهار　　خـرامان بـرآمـد بـخم سپهر

(همان: ۸۴۸)

ازین گونه تا گشت خورشید راست　　سـپاه فـرود دلاور بـکـاست

(همان: ۸۵۸)

هنگام ظهر «خورشید به بلندترین نقطهٔ مسیر خود می‌رسد و خودآگاهی به بالاترین درجهٔ روشنایی. می‌توان گفت که من بیش‌ازپیش یکپارچه می‌شود و توانایی تصمیم‌گیری‌های آگاهانه‌اش فزونی می‌یابد» (یونگ، ۱۳۷۸: ۴۷۶). در اینجا قهرمان مسیر فردانیت یا تفرد را طی می‌کند و خودآگاهی‌اش با مرکزیت من تمرکزیافته است.

۲-۱-۱-۹. نماد قلعه

«بُن‌مایه دژ، قعله، غار، حفره یا مغاک در اساطیر و حماسهٔ همه ملت‌ها بسیار رایج است. به عقیدهٔ یونگ، غار نماد شکاف موجود در خودآگاه قهرمان است، آن زمانی که نیروی تمرکز او به حد نهایی خود رسیده و در آستانهٔ از هم‌گسیختن قرارگرفته، پس عنصر خیال و توهم می‌تواند بدون هیچ مقاومتی در آن نفوذ کند. در این هنگام ممکن است اتفاقی غیرمنتظره رخ دهد و بصیرتی ژرف را در پس‌زمینهٔ روان (نگاهی به درون قلمرو ناخودآگاه) باعث شود. به‌علاوه غار می‌تواند نماد رحم مادر طبیعت نیز باشد که به‌صورت غارهای رازآلود به نظر می‌رسد و ورود به این غار نمادی از تولد دوباره همراه با تغییر ماهیت است» (قلی زاده، نوبخت فرد، ۱۳۹۳: ۲۶۰).

قلعه، نماد ضمیر ناخودآگاه و همچنین شکاف در خودآگاه است. اکنون قهرمان در لحظاتی است که تمرکز در خودآگاه او به بالاترین حد رسیده است و در آستانه ازهم‌گسیختگی و رهایی است. اتفاق غیرمنتظره را می‌توان کمین رهام و بیژن لحاظ کرد که به‌موجب آن آگاهی کامل‌تر یا به سخنی دیگر، پختگی بیشتر قهرمان را در پی دارد.

چو رهام و بیژن کمین ساختند　　فراز و نشیبش همی‌تاختند

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۸۵۹)

قهرمان در کمین سایه‌هاست و دو سایه به رویارویی با او پرداخته‌اند:

بـنزدیـک دژ بـیژن انـدر رسید　　بـزخمی پـی بـاره‌ی او برید

(همان: ۸۶۵)

۲-۱-۱-۱۱. نماد در

«در» نماد گذرگاهی میان دو مرحله، دو عالم ناشناخته/ شناخته، نور و تاریکی، غنا و تهیدستی است (ر.ک: شوالیه و گربران، ۱۳۸۸: ۱۷۹). قهرمان با گذر از در وارد قلعه می‌شود ـ که نماد ناخودآگاهی است. او با گذر از مرز ضمیر خودآگاه و ناخودآگاه وارد ضمیر ناخودآگاه می‌شود. دنیایی که هنوز برای قهرمان دنیای ناشناخته است.

علاوه بر توضیحاتی که در مورد قلعه بیان شد، مطلب دیگری نیز حائز اهمیت است: قلعه، سمبل روح، نیروی آماده به جنگ و نیروی‌ای معنوی است و البته بسته به اینکه در چه تم داستان مطرح می‌شود، معانی مختلفی برای آن ذکرشده است. رهایی یا مرگ نمادین مرحله‌ای است که باید قهرمان به ناخودآگاه وارد شود و پالایش را شروع کند. وصیت فرود (قهرمان) به‌روشنی رهایی و مرگ نمادین را نشان می‌دهد:

دل هرک بر من بسوزد همی — ز جانم رخش برفروزد همی
همه پاک بر باره باید شدن — تن خویش را بر زمین بر زدن
کجا بهر بیژن نماند یکی — نمانم من ایدر مگر اندکی
کشنده تن و جان من درد اوست — پرستار و گنجم چه در خورد اوست
بگفت این و رخسارگان کرد زرد — برآمد روانش بتیمار و درد

(فردوسی، ۱۳۷۵: ۴/ ۸۷۵-۸۷۹)

«قلعه درمجموع با گنج (جوهره جاویدان ثروت معنوی) و دوشیزهٔ جوان (آنیما) و شوالیه پاک‌روی هم ترکیبی است که میل به رهایی را نشان می‌دهد» (شمیسا، ۱۳۸۲: ۲۷۰). در این قسمت قلعه را ـ که سمبل روح ناخودآگاه قهرمان ـ نشان می‌دهد، به همراه پرستندگان (آنیما) و پهلوان (فرود) تمایل به مرگ نمادین را جهت پالایش ناخودآگاه دارد. او می‌میرد، ولی هرگز تسلیم سایه (بیژن) نمی‌شود:

پرستندگان بر سر دژ شدند — همه خویشتن بر زمین برزدند
یکی آتشی خود جریره فروخت — همه گنجها را بآتش بسوخت
یکی تیغ بگرفت زان پس بدست — در خانه تازی اسپان ببست

شکمشان بدرید و ببرید پی همی ریخت از دیده خوناب و خوی
بیامد ببالین فرخ فرود یکی دشنه با او چو آب کبود
دو رخ را بروی پسر بر نهاد شکم بر درید و برش جان بداد

(همان: ۸۸۸ -۸۹۳)

۲-۱-۱-۱۲. نماد آتش

«آتش هم مانند آب در عین اینکه می‌سوزاند، تحلیل می‌برد و درعین‌حال نماد تزکیه و باززایی است؛ اما درجایی آتش از آب متمایز می‌شود، هنگامی‌که نماد تطهیر از طریق فهم و تفهم است تا معنوی‌ترین شکلش برسد که نماد نور و حقیقت است؛ آب نماد تطهیر از امیال است تا به رفیع‌ترین شکلش برسد که نیکویی است» (شوالیه، گربران، ۱۳۸۸: ۶۹). طبق نظر یونگ «آتش می‌تواند به تغییر هیئت و تولد دوباره بیانجامد» (یونگ، ۱۳۷۸: ۴۶۷). همهٔ نمادها تأکید بر مرگ نمادین و تولد دوباره دارد.

با توجه به اینکه قهرمان تمایل به رهایی دارد، آتش می‌تواند تطهیری در جهت درک بهتر از خود باشد. قهرمان به ابعاد مختلف روان خود، آگاهی یافته است، نقابی بر چهره ندارد و به ندای پیر فرزانه گوش فرا می‌دهد. وحدت آنیما و آنیموس را به‌خوبی دارد. نیروی تمرکز در قهرمان به حد نهایی خود رسیده است؛ ولیکن نیروهای سایه بیش از نیروی قهرمان است که این موجب شکاف در خودآگاه قهرمان می‌گردد (پناه به دژ). قهرمان تسلیم سایه‌ها نمی‌شود و با مرگ به خاک (کهن‌الگوی مادر) سپرده می‌شود تا تاریکی‌های ناخودآگاه خود را بکاود و با زایش و تولدی دوباره خودآگاهی را از تسلط سایه‌ها نجات بخشد.

ازجمله بُن‌مایه‌های اساطیری می‌توان به فناپذیری اشاره کرد که معمولاً به دو شکل ظاهر می‌شود:

۱) **فرار از زمان**: «رجعت به بهشت»، مکان یعنی رستگاری بی‌پایانی که بشر قبل از هبوط اندوه‌بار خود داشته است.

۲) **غرق گشتن عارفانه در زمانی تسلسلی**: دورنمایه «مرگ و تولد دوباره» و تسلسل؛ بشر با تسلیم گشتن به چرخش مرموز و گسترده. چرخهٔ دائمی طبیعت به‌ویژه فصول، به‌نوعی فناپذیری دست می‌یابد (گورین و همکاران، ۱۳۷۳: ۱۷۹).

قهرمانی که نوآموز است و باید مجموعه‌ای از مقدرات شکنجه‌آور را برای گذر از مرحلهٔ بی‌خبری و خامی آغاز کند و به بلوغ فکری برسد، دارای گونه‌ای از مرگ و تولد دوباره است.

قهرمان در ابتدا مانند هر شخصی که در ابتدای مرحلهٔ نوآموزی قرار دارد می‌هراسد، سردرگم می‌شود، یارای تصمیم‌گیری ندارد و نیاز به مشاور دارد. آرمان‌خواه، دوراندیش، ساده‌دل و بی‌تجربه و دلیر و بی‌باک است. ترکیبی از اعتماد و شک، امید و یاس، ناشکیبا و توانمند است که این‌ها به قهرمان هویت داده است. نیاز به مشاور دارد و مشاور اصلی در این داستان را جریره بر عهده دارد. وی در برابر هراس فرزند و ناتوانیش در تصمیم‌گیری به پشتوانهٔ تجربهٔ تلخ زندگی گذشتهٔ خویش، مشاور و راهنمایی‌کنندهٔ برازنده و درخور قهرمان است. ندای بخش روشن فرود است. اوست که کین‌خواهی و آرمان‌های قهرمان را در وی بیدار می‌کند تا واهمه و بیم را به کناری بگذارد و قاطعانه تصمیم بگیرد.

قهرمان طی مسیر تلفیق خودآگاه و ناخودآگاه برای رسیدن به کهن‌الگوی خود تلاش زیادی می‌کند؛ اما در این راه علی‌رغم تلاش‌هایش ناکام می‌ماند.

نوع شخصیت قهرمان داستان

فرود قهرمان داستان در ابتدا شخصیتی برون‌گرا و هیجانی است و در پایان داستان با فردی پخته و کارآزموده مواجه می‌شویم که همراهی و همدلی مخاطبین را با خود به همراه دارد. در پایان او فردی برون‌گرا و تفکری است.

۳. نتیجه‌گیری

نقد روان‌کاوانه یکی از روش‌های کارآمد تحلیل لایه‌ای پنهان متون ادبی است. این نوع نقد با تکیه بر اصول روان‌کاوی ساخت گسترده‌ای از امیال، کنش‌ها و ناکامی‌های جاری در زندگی را نشان می‌دهد. یونگ بر اساس روان‌کاوی مدرن التقاطی، بر ضمیر ناخودآگاه تأکید داشت که حاوی الگوها و آرکی‌تایپ‌ها هستند که این در رؤیاها به شکل اسطوره و افسانه تجلی می‌یابد؛ بر این اساس در نقد کهن‌الگویی یونگ با مباحث روان‌شناسی و اسطوره‌ای سروکار داریم؛ زیرا نقد روان‌کاوانه و نقد اسطوره‌ای از مواد اولیهٔ کهن‌الگوی نشأت می‌گیرند. شاهنامهٔ فردوسی تاریخ ایران باستان حاوی امیال و آرزوها و دغدغه‌های روح ابنای بشری است. ذهنیت فردوسی در پردازش داستان‌ها و خلاقیت او در بهره‌گیری از ظرفیت‌های موجود در روایت‌های شاهنامه‌ای را به یک شاهکار بزرگ تبدیل کرده است که ازجمله بزرگ‌ترین ویژگی آن برخورداری از ظرفیت‌های غنی در نقد و تحلیل است. ازآنجایی‌که فردوسی از زوایای مختلف هویت یک شخصیت را پردازش و موقعیت‌ها و فضاها را به‌طور دقیق بازگو می‌کند، می‌توان از این اثر حماسی برای نقد روان‌کاوانه بهره جست. داستان فرود ازاین‌جهت به‌عنوان موضوع برگزیده شد؛ زیرا پردازش همه‌جانبهٔ شخصیت فرود کُنش شخصیتی، شرح دقیق رویدادها و موقعیت‌ها راه را برای نقد روان‌کاوی کهن‌الگویی یونگ هموار می‌کند تا خوانش جدیدی از متن ارائه شود.

در پژوهش حاضر و آینهٔ فردیت یونگ و کهن‌الگوهای من، قهرمان، سالم، پرسونا، پیر دانا، کنش‌ها و کارکرد قهرمان ارزشیابی و به نمودار کهن‌الگوهایی چون آنیما، آنیموس، مادر، ماندلا مانا، تولید دوباره و غیره بررسی شدند.

برآیند متن در بخش روان‌شناسی یونگ ـ که توجه او به شخصیت است ـ محتوای درونی شخصیت فرود و شخصیت‌ها را از طریق خودآگاه، ناخودآگاه فردی و جمعی با محتویاتش بررسی شدند و در بخش کهن‌الگوها، کهن‌الگوی قهرمان، با توجه به خصوصیات و کُنش‌های فرود، او کهن‌الگوی قهرمان است که به دنبال جامعیت بیژن

کهن‌الگوی خود است. در ابتدای مسیر فردانیت، او قهرمان بی‌تجربه است و هنوز با جنبه‌های مختلف شخصیت خود او روبه‌رو نشده است؛ ولی کم‌کم به خودآگاهی افزاینده نزدیک می‌شود. آنجا که در بالای کوه مستقر می‌شود، همین استواری نمایانگر خودآگاهی فزاینده قهرمان است. همچنین جریره مادر فرود کهن‌الگوی مادر فرزانه است که فرود با مشورت وی از سردرگمی در رویارویی با سپاه ایران خارج می‌شود که نقش مادر فرزانه ناخودآگاه وی را بر عهده دارد ـ که سعی در هدف‌دهی به قهرمان و هدایت او به مسیر اصلی فردانیت دارد. بهرام کهن‌الگوی پیر فرزانه در طی داستان حامی فرود است، تخوار کهن‌الگوی نقاب است. هر چیز از طرف جریره به‌عنوان مشاور فرود همراه می‌شود؛ اما قصد بدی هم دارد. او بهرام را کامل معرفی نمی‌کند و حتی با راهنمایی اشتباه فرود را به کشتن ریونیز ترغیب می‌کند.

در باب کهن‌الگوی سایه می‌توان به توس ریونیز، لگو، زرسپ، بیژن اشاره کرد که قهرمان اصلی یعنی فرود پس از رویارویی با این سایه‌ها به حالت تعلیق درمی‌آید و در حقیقت به ناخودآگاه خود وارد می‌شود.

اتفاقاً داستان مرز ایران و توران را ـ که مرز خودآگاه و ناخودآگاه ـ متبادر می‌کند. همین فرود در طی این داستان در پی یافتن کهن‌الگوی خود است، به همین دلیل باید شناخت گسترده‌ای نسبت به ناخودآگاه خود داشته باشد تا آن را به ناخودآگاه درآورد که رفتار و کُنش فرود این را ثابت می‌کند. با تعامل با پیر فرزانه، آنیما و رویارویی با سایه برای رسیدن به کهن‌الگوی خود است، گرچه شخصیت فرود نسبت به ابتدای داستان از فردی ناکاردیده به شخصیتی پخته تبدیل می‌شود؛ اما هنوز نسبت به سایه‌ها شناخت کافی ندارد، به همین دلیل قدرت سایه‌ها بیش از قدرت اوست؛ بر این اساس به قدرت برتر گردن می‌دهد و سرانجام با درنوردیدن تاریکی‌های ناخودآگاه، خودآگاه را از سلطهٔ اهریمنی نجات می‌دهد.

کتاب‌شناسی

کتاب‌ها

۱) ارشاد، محمدرضا (۱۳۸۲)، ***گسترهٔ اسطوره (گفت‌وگوهای محمدرضا ارشاد با جمعی از صاحب‌نظران)***، چاپ اول تهران: هرمس.

۲) اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۹۱)، ***زندگی و مرگ پهلوانان***. تهران: آثار.

۳) دادگی، فرنبغ (۱۳۸۰)، ***بندهش***، تهران: توس.

۴) شایگان‌فر، حمیدرضا (۱۳۸۰)، ***تحلیل داستان جمشید و فریدون و ضحاک در شاهنامه***، تهران: علم و فرهنگ.

۵) شمیسا، سیروس (۱۳۸۲)، ***نقد ادبی***، تهران: فردوس.

۶) شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۸۸)، ***فرهنگ نمادها***، ترجمه و تحقیق سودابه فضایلی، تهران: جیحون.

۷) فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۵)، ***شاهنامه***، جلد ۴، چاپ سوم، به تصحیح جلال خالقی مطلق، تهران: مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.

۸) کزازی، جلال‌الدین (۱۳۸۸)، ***نامه باستان: ویرایش و گزارش شاهنامه فردوسی (از آغاز تا پادشاهی منوچهر)***، جلد ۴، تهران: سمت.

۹) کزازی، جلال‌الدین (۱۳۹۳)، ***نامه باستان: ویرایش و گزارش شاهنامه فردوسی (از آغاز تا پادشاهی منوچهر)***، جلد ۱، تهران: سمت.

۱۰) کمبل، ژوزف (۱۳۸۰)، ***اساطیر ایران و ادای دین***، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.

۱۱) گورین، ویلفرد ال و همکاران (۱۳۷۳)، ***راهنمای رویکردهای نقد ادبی***، ترجمهٔ زهرا میهن‌خواه، تهران: اطلاعات.

۱۲) الیاده، میرچا (۱۳۹۲)، ***رساله در تاریخ ادیان***، ترجمهٔ جلال ستاری، تهران: سروش.

۱۳) یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۸)، ***انسان و سمبل‌هایش***، ترجمهٔ محمود سلطانیه، چاپ ششم، تهران: جامی.

14) Durán, Gloria.(1980) .***The archetypes of Carlos Fuentes: from Witch to Androgyne.*** Archon Books.

مقاله‌ها

۱. قلی‌زاده، خسرو؛ نوبخت فرد، سحر (۱۳۹۳)، ***«نقد و بررسی روند تکامل شخصیت داستان در هفت‌خان رستم و اسفندیار بر اساس نظریهٔ یونگ»***، نشریهٔ زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی، دورهٔ ۲۲، شمارهٔ ۷۷، صص ۲۳۹-۲۷۳.

۲. یاحقی، محمدجعفر؛ قائمی، فرزاد (۱۳۸۸)، ***«نقد اساطیری شخصیت جمشید از منظر اوستا و شاهنامه»***، نشریهٔ ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان، دورهٔ جدید، شمارهٔ ۲۱ (پیاپی ۱۸): ۳۰۵- ۲۷۴.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی