• دریافت ۹۰/۷/۱۹
• تأیید ۹۱/۲/۵

بررسی کهن الگوی آزمون در شاهنامه و هفت پیکر نظامی

فرامرز خجسته*
فاطمه (شیوا) صیّادی**

چکیده

کهن الگوها، که از آنان به تمایلات کلّی ذهن و نوعی آمادگی جهت تولید پی در پی اندیشه‌های اساطیری یکسان و مشابه یاد می‌کنند، در حقیقت، گنجینه‌ای از روان جمعی، اندیشهٔ جمعی و راه و رسم اندیشیدن، احساس و تخیّل هستند که در هر کجا و هر زمان، فارغ از سنّت پدید می‌آیند. این صورت‌های ازلی که در رؤیاها و خیال‌پردازی‌های ما آشکار می‌شوند، در واقع افکاری غریزی و مادرزادی، یا تمایل به رفتارها و پندارهایی هستند که بر طبق الگوهایی از پیش مشخّص شده، به صورت فطری و ذاتی در نوع انسان وجود دارند و در شرایطی به جلوه در می آیند.

برخی از این کهن الگوها، همچون: نقاب، مادینه روان، نرینه روان، سایه، خویشتن و قهرمان که تحوّل یافته‌تر از بقیّه هستند و بنابراین به طور مداوم بر روان ما اثر می‌گذارند، بیشتر مورد توجّه و پژوهش قرار گرفته‌اند. امّا «آزمون» در مقام نوع کهن الگو، با آنکه نقش و اهمیّتی ویژه در تعالی و تکامل «-قهرمان» دارد، تاکنون به شایستگی مورد توجّه و تحقیق واقع نشده است.

در این مقاله، کوشش شده است تا ضمن معرّفی کهن الگوی آزمون و مروری بر جلوه‌های آن در متون حماسی و افسانه‌ای، بازتاب و کارکرد آن در منظومهٔ هفت‌پیکر نظامی به طور عام و در افسانهٔ گنبد چهارم (سرخ)، به طور خاص کاویده شود. یافتهٔ نهایی این جستار چنین است که کهن الگوی آزمون، حتّی در جایی که توانایی جسمانی و مادّی قهرمان را به سنجش می‌گیرند، بر سیر و سلوک باطنی قهرمان و تعالی و تکامل درونی و روحی او دلالت دارد.

کلید واژه‌ها:

کهن الگو، آزمون، نظامی، هفت‌پیکر.

* استادیار زبان و ادبیّات فارسی دانشگاه هرمزگان Faramarz.khojasteh @gmail.com
** کارشناس ارشد زبان و ادبیّات فارسی Fatemeh . Sayyadi@yahoo.com

مقدّمه

ناخودآگاه جمعی انسان، حاوی مضامینی است که یونگ، آن‌ها را «آرکی تایپ» می‌نامد. این واژه که در فارسی به کهن نمونه، کهن الگو، صورت مثالی، سرنمون، صورت ازلی و ... ترجمه شده است، از ساختارهای ناخودآگاه جمعی است که یونگ آن را برای نخستین بار در روان‌شناسی به کار برد. آرکی تایپ‌ها، اشکال و تصاویری برخاسته از ذات جمعی هستند که در تمام جهان اجزای تشکیل دهندهٔ اسطوره‌ها می‌باشند و در عین حال، نتایج فردی و طبیعی برخاسته از ناخودآگاهند. این الگوها که ریشه‌ای چند میلیون ساله دارند، مفاهیمی جهانی‌اند (- شایگان فر، ۱۳۸۰: ۱۳۸) و در واقع افکار و امیال موروثی مشترکی هستند، که در موقعیّت‌های مختلف از انسان سر می‌زند. کهن الگوها را اگر چه، اساساً محتوایی ناخودآگاه قلمداد کرده‌اند، باید توجّه داشت چون به خودآگاه برسد و مورد ادراک قرار گیرد، تغییر می‌کند و رنگ خود را از خودآگاهی فردی که محلّ بروز آن است می‌گیرد. کهن الگوها در رؤیاها و خیال پردازی‌های ما آشکار یا ظاهر می‌شوند؛ آن‌ها در حقیقت، افکاری غریزی و مادرزادی یا تمایل به رفتارها و پندارهایی هستند که بر طبق الگوهایی از پیش مشخّص شده، به صورت فطری و ذاتی در نوع انسان وجود دارند و در شرایطی به جلوه در می‌آیند. به عقیدهٔ یونگ «مسایل بنیادی و خطری حیات بشری چون تولّد، رشد، عشق، خانواده، مرگ، تضادّ بین فرزندان و والدین و رقابت دو برادر، جنبهٔ کهن الگویی دارند.» (شمیسا، ۱۳۷۸: ۳۴۲)

یونگ برای تعریف مفهوم کهن الگو، عبارات گوناگونی را به کار گرفت: «تمایلات کلّی ذهن، نوعی آمادگی جهت تولید پی‌درپی اندیشه‌های اساطیری یکسان و مشابه، گنجینه‌ای از روان جمعی اندیشه‌های جمعی، از آفرینندگی یا راه و رسم اندیشیدن، احساس و تخیّل کردن، که در هر کجا و هر زمان، فارغ از سنّت، پدید می‌آیند. (مورنو، ۷:۱۳۸۰)

یونگ، کهن الگو را به معنی « تصاویر و رسوبات روانی ناشی از تجارب مکرّری که اجداد و نیاکان بشر از سر گذرانده اند به کار می‌برد. بنا به عقیدهٔ یونگ، این تصاویر بدوی، در ناخودآگاه قومی نسل بشر جا دارد و به شکل اسطوره، مذهب، خواب و رؤیا، اوهام شخصی و نمودهای دیگر، در آثار ادبی انعکاس می‌یابد. (داد، ۱۳۷۵: ۲۰۳)

شاعران و نویسندگان، برای خلق و آفرینش آثار هنری، از صور ذهنی و تخیّلات خویش کمک می‌گیرند، که این عناصر، ریشه در ناخودآگاه ذهن همهٔ افراد بشر دارند. پدید آورندگان آثار هنری، از طریق پیوند با لایه‌های ناخودآگاه، با گذشته و آینده ارتباط برقرار می‌کنند. به اعتقاد

یونگ «هنرمند، مفسّر رازهای روح زمان خویش است بدون اینکه خواهان آن باشد، مـانند هـر پیامبر راستین. او تصوّر می‌کند که از ژرفای وجود خود سخن می‌گوید، امّا روح زمان است که از طریق دهانش سخن می‌گوید و آن چه که وی می‌گوید وجـود دارد. زیـرا تـأثیر گـذار اسـت.» (یونگ، ۱۳۷۹: ۲۴۲)

یونگ، در مقام فردی که نخستین بار مفهوم کهن الگو را مـورد توجّـه و تحقیـق قـرار داد، علاقهٔ ویژه‌ای به برخی از کهن الگوها، همچون جادو، قهرمان، ستاره، خویشتن، مـادر، کـودک، خدا، مرگ، قدرت و پیر خردمند نشان داد. (شولتز، ۱۳۸۶: ۱۱۵)

بعضی از کهن الگوها، تحوّل یافته‌تر از بقیّه هستند و بنابراین به طور مداوم بر روان ما اثـر مـی‌گذارنـد؛ کهـن الگوهـایی هماننـد نقـاب (Persona)، مادینـه‌روان (anima)، نرینـه‌روان (animus)، سایه (shadow)، و خویشتن (self) (همـان: ۱۱۵) و برخـی دیگـر از کهـن‌الگوهـا کمتر مورد توجّه و پژوهش واقع شده‌اند، که از آن میان می‌توان به کهن‌الگوی آزمون اشاره کرد. آزمون به واسطهٔ نقش و اهمیّتی که در تعالی و تکامل «قهرمان» (که خود کهن الگـوی تحـوّل یافته و با اهمیّتی است) دارد، شایستهٔ پژوهش بیشتر است.

هفت پیکر، منظومه‌ای رمزی و نمادین است که در آن نمودهای آشکاری از کهن الگوها، به خصوص کهن الگوی آزمون، دیده می‌شود که به ایـن اثـر، مانـدگاری خاصّـی بخشـیده اسـت. نظامی در این منظومه به سیر تکامـل روحـی و درونـی بهـرام مـی‌پـردازد کـه پـس از گـذر از آزمون‌های سخت و دشوار، محقق می‌شود. کهن الگوی آزمون، مظاهر گوناگونی دارد که مهـم‌ترین آن، سفر است. بنابراین شاعر نمادگرای گنجه، سفرهای مختلف را به عنوان استعاره‌هـایی برای اکتشافات درونی قهرمان داستان توصیف می‌کند.

کهن الگوی آزمون

آزمون‌ها، یکی از راه‌های پیمودن مدارج کمال، توسط قهرمانان اسطوره‌ای است؛ «مجالی اسـت برای پدیدار شدن مفهوم قهرمان یا پهلوان در هیأت فردی آرمانی شده، که با گذر پیروزمندانه و سربلند از مراحل دشوار و گوناگون، پس از بریدن از قبیله یا جامعهٔ خود، با پشـت سـر گذاشـتن آزمایش‌ها، از نو، به جامعهٔ خود باز می‌گردد، ولی این بار با شخصیّتی جامع‌تر و کمال یافته‌تر. به عبارتی، قهرمان پس از گذراندن آزمون‌ها، هم، نجات یافته است و هم، نجات دهنده.» (ارشـاد، ۱۳۸۶: ۱۵۵) کهن الگوی آزمون معمولاً، در فضای سفر و یا نبرد، شکل می‌گیرد و یـا برجسـته

می‌شود. سفر یا نبرد، تمثیلی است که ضمن حفظ نمودهای بیرونی خود، به سیر و سلوک درونی نیز اشاره دارد.

قهرمان داستان‌های اسطوره‌ای، طیّ سفر از قلمرو ایمن، مألوف و شناخته شدهٔ زندگی و زادگاه و قبیلهٔ خود، با آزمون‌های دشواری مواجه می‌گردد تا جسارت، معرفت و ظرفیّت خود را که لازمهٔ رسیدن به قهرمانی است، بیازماید. این آزمون‌ها در حقیقت، نشانگر آن است که چه کسی به طور دقیق در کجا قرار دارد. «تا سیه روی شود هر که در او غش باشد.» این «آزمون‌ها که زیر ساخت آن به مراحل کمال و سیر و سلوک قهرمان راه دارد، تأویل و روایتی از سیر درونی آدمی است؛ یعنی قهرمان داستان به جای حرکت به سوی خارج مرزهای شناخته شدهٔ عینی، به درون سفر می‌کند، تا دوباره متولّد شود.» (کمبل، ۱۳۸۷: ۹۸)

شاید بتوان کهن الگوی آزمون را نوعی مناسک گذار تلقی کرد؛ بدین معنا که قهرمان یا پهلوان آزمون شده، با گذر از یک مرحله (خامی) به مرحلهٔ دیگر(پختگی)، سیر تکامل و استعلا را می‌پیماید. [1](ارشاد، ۱۳۸۶: ۱۵۴– ۱۵۶)

قهرمان پس از دل کندن از علایق و داشته‌های خویش، سبکبارانه به سوی افق‌های روشن و نوین حرکت می‌کند. از «بیت نفس» خارج شده و راهی «کمال مطلق» می‌شود و طیّ این سفر درونی، مدارج سلوک را با «سیر فی الخلق» آغاز می‌کند و پس از آن به مرتبهٔ «سیر فی الله» می‌رسد. و در نهایت پای بر «جایگاه عدم» می‌نهد.

پس عدم گردم، عدم چون ارغنون گویدم «انّا الیه راجعون»

(مثنوی، دفتر سوّم: بیت ۳۹۰۶)

گفتنی است که این سفر، نوعی فنای خویشتن است. آناندا کومارا سوامی آنگونه که کمبل نقل می‌کند: «هیچ موجودی در طبیعت، نمی‌تواند به مرحله‌ای برتر نایل گردد، مگر آن که زیستن برایش متوقّف گردد و این همان مفهوم قهرمانی است؛ کسی که زندگی خود را نثار چیزی بیش از خود کرده است.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۸۹)

بنابراین، آزمون قهرمان در حکم گردنه‌ها و گریوه‌هایی است که قهرمان یا پهلوان در راه سیر تکامل روحی خویش پشت سر می‌گذارد و بدین ترتیب جسارت و دلیری و هوش و خردمندی خود را به عرصهٔ اثبات می‌رساند و به مقام عالی قهرمانی نایل می‌شود.

همه چیز می‌تواند به عنوان راهی برای آزمودن و آزمون باشد وهر چیزی این قابلیّت و توان

را دارد که به عنوان ابزار آزمون‌های قهرمان با هدف کشف توانمندی‌های هوشی و تحقّق-بخشی به ظرفیّت‌های سرشته در نهاد وی مورد استفاده قرار گیرد.

میل‌هایی چون: «طمع»، «خشم»، «کامجویی» و «شهوت جنسی»، همواره محلّ آزمون قهرمان یا سالک بوده است. بودا نیز، پس از گذراندن مراحل سلوک و آزمون‌های بسیار، به درخت بیداری، یا درخت اشراق می‌رسد و مانند عیسی (ع) در آن جا سه وسوسه را از سر می-گذراند: وسوسه‌های شهوت، ترس، شهرت و به اصطلاح امروز «سر سپردن به افکار عمومی». نخست، دختران زیبا که فرستادگان خدای شهوت هستند، خود را بر او عرضه می‌دارند، چون بودا فریفته نمی‌شود، خدای شهوت خود را به شکل خدای مرگ در می‌آورد و این نوع سلاح مرگبار را با سپاهی از هیولا به سوی او پرتاب می‌کند. بودا، که به آن نقطهٔ «سکینه» در جان خود دست یافته و جاودانگی را در خود پیدا کرده است، از زمان متأثّر نمی‌شود و تسلیم نمی‌گردد؛ پس سلاح‌های پرتاب شده به سویش، به گل‌های پرستش تبدیل می‌شوند. در سوّمین وسوسه، خدای شهوت و مرگ در هیأت خدای وظیفهٔ اجتماعی، بودا را فرا می‌خواند تا به امور خلق بپردازد و حالا که مردم دوستدار او هستند، به انجام وظیفهٔ اجتماعی قیام کند، امّا بودا همچنان وسوسه نمی‌شود، پس به اشراق می‌رسد. (کمبل، ۱۳۸۹:۲۱۱– ۲۱۲)

انواع آزمون

الگوی آزمون قهرمان، جهانشمول است و در اعصار مختلف و در هر فرهنگی رخ می‌دهد، امّا این آزمون‌ها همچون نژاد بشری، بسیار متنوّع است و با انگیزه‌های متفاوتی جاری می‌شود. بنا به باور کمبل «قهرمان دو نوع کردار انجام می‌دهد: یکی کردار جسمانی است که در آن قهرمان، دست به اقدامی شجاعانه در نبرد می‌زند، یا زندگی کسی را نجات می‌دهد و نوع دیگر کردار معنوی است که در آن قهرمان، یاد می‌گیرد گسترهٔ ماورای طبیعی زندگی معنوی انسان را تجربه کند و سپس با پیامی باز می‌گردد.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۸۹– ۱۹۰)

از آن جا که رفتارهای یک قهرمان، عکس‌العمل و پاسخ وی به آزمون‌هایی است که با آن مواجه می‌شود، این نتیجه به دست می‌آید که آزمون‌ها دو گونه‌اند: برخی برای کشف دلاوری، جسارت و توان جسمی قهرمان جاری می‌شوند و برخی برای سنجش میزان هوش و خردمندی قهرمان.

در برخی از آزمون‌ها، قهرمان، رفتن به سفر را خود انتخاب می‌کند و با میل و ارادهٔ خود، پا

به میدان آزمایش می‌گذارد. در این گونه سفرها، قهرمان مسئولانه و با قصد قبلی وارد عرصهٔ آزمون می‌شود، امّا در برخی دیگر، قهرمان به صورتی اغوا شده، خود را در قلمروی تغییر و دگرگونی می‌بیند و دربارهٔ کاری که انجام می‌دهد، از قبل هیچ فکری ندارد؛ به عبارتی، قهرمان به درون آن کار پرتاب می‌شود. (همان:۱۹۰).

برخی قهرمانان، پس از پشت سر گذاشتن آزمون‌های سخت و دشوار، باز می‌گردند و پیام خود را از دور دست‌ها به ارمغان می‌آورند؛ این قهرمانان به قصد نجات جامعهٔ خود و افرادش، پا به جادّهٔ آزمون می‌گذارند و پس از پیروزی، با اکسیری برای احیای جامعهٔ خود، باز می‌گردند. در مقابل، آزمون‌هایی هستند که به قصد تحوّل عمیق روحی و معنوی قهرمان و رسیدن وی به آگاهی کامل طرّاحی می‌شوند؛ در این آزمون‌ها، قهرمان پس از تولّد دوباره و رسیدن به پیروزی، به جاودانگی می‌رسد.

قهرمانان، از هر نوع که باشند، به قصد ترک یک موقعیّت و پیدا کردن منشأ زندگی، که آن‌ها را در موقعیّتی غنی‌تر و بالغ‌تر قرار دهد، مورد آزمایش قرار می‌گیرند؛ بنابراین آزمون، لازمهٔ‌رسیدن قهرمان به قهرمانی است.

رنج عبور کردن از سختی‌ها و مشکلات، رنج رشد معنوی است. هنر، ادبیّات، اسطوره و عقیده و قواعد زیست شناختی، همه اسبابی هستند که به انسان در گذر از افق‌های سخت و دشوار به سوی افلاک بالاتر کمک می‌کنند. (کمبل، ۱۳۸۷: ۱۹۹)

از آن جا که کهن الگوها، صورتی ازلی و مشترک را مطرح می‌کنند که در ناخودآگاه جمعی همهٔ افراد بشر وجود دارد، هنگام خواندن آن‌ها، چند هزار سالگی در ما متبلور و آوای هزاره‌ها، در ما طنین انداز می‌شود.

در آثار ادبی و هنری کشورمان، درون مایه‌ها، شخصیّت‌ها و پیرنگ‌ها زائیدهٔ کهن الگوها هستند. در آیین مهر «مرید» برای رسیدن به کمال، می‌بایست هفت آزمون دشوار و طاقت سوز را از سر بگذراند که نمود این هفت آزمون را در ادبیّات حماسی، در هفت خوان‌ها می‌بینیم و در عرفان، در هفت وادی سیر و سلوک و به تعبیر مولانا «هفت شهر عشق».

کهن‌الگوها، در رؤیاها و خیال‌پردازی‌های ما آشکار یا ظاهر می‌شوند. آن‌ها در حقیقت، افکار غریزی و مادرزادی، یا تمایل به رفتارها و پندارهایی هستند که بر طبق الگوهایی از پیش مشخّص، به صورت فطری و ذاتی در نوع انسان وجود دارند و در شرایطی به جلوه در می‌آیند. داستان‌های حماسی و اسطوره‌ای، یکی از بهترین بسترهای پرورش کهن‌الگوهاست. شخصیّت و

کنش‌های شاهنامهٔ فردوسی، که خود بازنمایی کهن گونه‌های هندو- ایرانی است، امروزه بهترین کهن‌الگو در آفرینش قهرمان ایرانی و فارسی محسوب می‌شود. برای روشن شدن موضوع، به ذکر نمونه‌هایی از کهن‌الگوی آزمون در شاهنامهٔ حکیم توس می‌پردازیم.

۱- هفت‌خوان رستم و اسفندیار

در پیش زمینهٔ این دو داستان، پادشاه (کیکاوس) یا دختران پادشاه (گشتاسب)، در بند دیوان مازندران و یا شاه اهریمنی (ارجاسپ) هستند. قهرمان (رستم یا اسفندیار)، راه دشوار و پر خطری را برای نجات اسیران بر می‌گزیند. او با ترک دنیای حماسی و ورود به دنیای افسانه‌ای، برای رسیدن به سرزمین دیوان و نیروهای اهریمنی، ناگریز با موجودات فرا طبیعی می‌جنگد و با گذر از موانع دشوار، به جهان پهلوانی بی‌رقیب تبدیل می‌شود و شاید معنای هفت‌خوان همین باشد. اهمیّت معنای هفت‌خوان از آن جا معلوم می‌شود، که تنها برای این دو قهرمان اتّفاق می‌افتد. فردوسی در این دو داستان برای ارتقاء یافتن این دو پهلوان به جای استفاده از کلام، از کهن الگوی آزمون، بهره جسته است.

کشمکش قهرمان در این داستان‌ها، به رغم نمودهای بیرونی، بیشتر درونی است. رستم در خوان اوّل با خوابیدن در کنام شیر، که نماد خطرات موجود در زندگی است، انسانی ناپخته است، که باید راه درازی را برای تکامل بپیماید.» (صدیقی، ۱۳۸۵: ۱۰۵) رستم، پس از عبور از خوان دوّم و بیابان‌های سوزان و بی آب، در خوان سوّم به مبارزه با اژدها می‌پردازد که سمبول نفس امّارهٔ اوست.

در این مرحله، رستم با خشونت‌ها و بی رحمی‌های درونی پیکار می‌کند و پس از آن، در خوان چهارم با خواهش‌های نفسانی روبه رو می‌شود.

پس از این مرحله است که در خوان پنجم، هوشمندی خود را تا حدود زیادی بدست آورده و به آن کمالات لازم، دست می‌یابد؛ به همین دلیل با کوچک‌ترین ضربهٔ چوب دشتبان از خواب بیدار می‌شود، در حالیکه در خوان اوّل، غرّش شیر هم وی را بیدار نمی‌کند.

رستم در خوان ششم به جنگ ارژنگ دیو می‌رود. این مرحلهٔ بیداری کامل رستم است که هوشیاری رستم، در گرفتار کردن و کشتن دشمن نمود پیدا می‌کند و در آخرین خوان، به دنبال دیو سپید، پس از گذر از هفت کوه، راهی غاری می‌شود و با غلبه بر دیو، نابینایی پادشاه را معالجه می‌کند.[۲]

قهرمان این داستان‌ها، گذر از هفت خوان را به دو هدف بـر مـی‌گزینـد: یکـی کشـمکش درونی برای تبدیل شدن به انسانی برتر و دیگری، معرّفی جهان پهلوان جدید به جامعـه. بـدین ترتیب، رستم مقام تثبیت شدهٔ جهان پهلوانی را کسب می‌کند و در پایان آزمون هفت مرحلـه‌ای به عنوان پهلوانی نجات یافته و نجات گر معرّفی می‌شود. اسفندیار نیـز همـین مسـیر پـر خطـر (هفت خوان) را طی می‌کند و به مقام پهلوانی می‌رسد.

۲- آزمودن فریدون پسران خود را

فریدون، که از شاهان خوشنام شاهنامه است، برای آزمودن سه فرزند خویش (سلم، تور و ایـرج) در بازگشت از یمن، در هیأت اژدهایی ترسناک بر آنان ظاهر می‌شود. پسـر بـزرگ‌تـر (سـلم) بـا ترس از برابرش می‌گریزد و مقابله با اژدها را دور از عقل و خرد می‌شمرد. فرزنـد دوّم فریـدون، که تور نام دارد، با اژدها می‌ستیزد و ایرج، که کوچکترین فرزند فریدون است، راه میانه در پـیش می‌گیرد و در رفتار با اژدها درشتی و نرمی را توأمان، به کار می‌برد. وی نه تنها از آزمون و اژدها نمی‌ترسد، بلکه او را نهنگی می‌خواند که باید از شیر بپرهیـزد.[۳] آزمـون فریـدون، بـدین منظـور طرّاحی شده است تا مشخص شود کـدام یـک از پسـران بـه مفهـوم واقعـی قهرماننـد؟ وی در حقیقت، شجاعت، شهامت، ظرفیّت و مهمتـر از آن، درایـت و هوشـمندی آنـان را بـه آزمـایش می‌گذارد و از این طریق به توانمندی و شایستگی‌های ایرج پی می‌بـرد و او را بـه عنـوان یـک قهرمان خردمند و جنگی، برای پی‌ریزی ادامهٔ داستان معرّفی می‌کند. طـرح چنـین آزمـونی، در واقع ابزاری است برای تبدیل شخصیّت‌های داستانی به پهلوانی بی رقیب.

۳- آزمودن منوچهر زال را

پس از آن که دانایان و اختر شناسان، بعـد از سـه روز مطالعـه و ژرف‌نگـری در کـار سـتارگان، منوچهر را از فرجام پیوند زال و رودابه آگاه کردند و این پیوند را مایهٔ خشنودی شهریار دانسـتند، منوچهر از شادی شکفته شد و فرمان داد تا مؤبدان و خردمندان گـرد آینـد و زال را در هـوش و دانایی و فرهنگ بیازمایند:

بخوانـــد آن زمـــان زال را شـــهریار　　کـزو خواسـت کـردن سـخن خواسـتار
بـــدان تـــا بپرســـند از او چنـــد چیـــز　　نهفتـــه ســـخن‌هـــای دیرینـــه نیـــز

(شاهنامه، ج ۱: ۲۱۸)

زال، برای پاسخ به سؤالات مؤبدان، در برابر آن‌ها نشست تا خردمندی خود را بر آن‌ها آشکار سازد. یکی از مؤبدان پرسید: «دوازده درخت شاداب دیدیم که هر کدام سی شاخه داشت، راز آن چیست؟» مؤبد دیگر پرسید: «دو اسب تیزتگ دیدیم، یکی چون برف سپید و دیگری سیاه چون قیر، که از پی یکدیگر می‌تاختند، امّا هرگز به هم نمی‌رسیدند، راز آن چیست؟» سوّمین مؤبد سوال کرد: «مرغزاری سرسبز و خرّم دیدیم، که مردی با داسی برّنده در آن می‌آمد و تر و خشک را با هم درو می‌کرد و زاری و لابه در او کارگر نمی‌افتاد. راز آن چیست؟» یکی دیگر از مؤبدان پرسید: «دو سرو بلند دیدم که از دریا سر کشیده بودند و بر آن‌ها مرغی آشیانه داشت. روز بر یکی می‌نشست و شام بر دیگری. چون بر سروی می‌نشست، آن سرو شکفته می‌شد و چون بر می‌خاست، آن سرو پژمرده می‌گشت و خشک و بی‌برگ می‌ماند. راز آن چیست؟ «و دیگری پرسید: شهرستانی آباد و آراسته دیدم که کنارش خارستانی بود و مردم از آن شهرستان یاد نمی‌کردند و در خارستان منزل می‌گزیدند. ناگاه فریادی بر می‌خاست و مردمان نیازمند آن شهرستان می‌شدند. اکنون ما را بگوی تا راز این سخنان چیست؟»

زمانی پراندیشه شد زال زر برآورد یال و بگسترد بر
وزان پس به پاسخ زبان برگشاد همه پرسش مؤبدان کرد یاد

(همان: ۲۲۰)

زال زمانی اندیشید و گفت: «آن دوازده درخت که سی شاخه دارد، دوازده ماه سال است که هر کدام سی روز دارد و آن دو اسب سیاه و سپید به منزله شب و روزند که هرگز به هم نمی‌رسند. آن دو سرو شاداب که مرغی بر آن‌ها خانه دارد، نشان خورشید و دو نیمهٔ سال است. در بهار و تابستان، که جهان سرسبزی و خّرمی دارد، مرغ خورشید شش مرحله از راه خود را می‌پیماید و در پاییز و زمستان که جهان رو به سردی و خشکی دارد، مرغ خورشید شش مرحلهٔ دیگر راه خود را طی می‌کند. مردی که در مرغزار، تر و خشک را با هم درو می‌کند، دست اجل است که لابه و زاری‌ها در وی، بی‌تأثیر است و چون زمان کسی برسد، بر وی نمی‌بخشاید و پیر و جوان و توانگر و درویش را از این جهان بر می‌کند و امّا آن شهرستان آراسته و آباد، سرای جاوید است و آن خارستان، جهان گذرندهٔ ماست. تا در این جهانیم، از آن جهان یاد نمی‌کنیم و به خار و خس دنیا دلخوشیم، امّا چون هنگام مردن شود، به فکر آن افتاده و دریغ می‌خوریم که چرا از ابتدا در اندیشهٔ سرای جاوید نبوده‌ایم. وقتی سخن زال به پایان می‌رسد، مؤبدان وی را تحسین می‌کنند و منوچهر تصمیم می‌گیرد که طیّ آزمونی دیگر، جنگاوری و توان جسمی زال

را بیازماید. زال نیز، نیزه و کمان برداشت و سوار بر اسب به میدان آمد و با شجاعت و دلیری تمام، بر سپرداران حمله کرد و همه را مغلوب خویش ساخت. این دو آزمون، که یکی در فضای پرسش و پاسخ و دیگری در فضای نبرد شکل می‌گیرد، به منظور آشکار شدن قدرت عقل و اندیشه و توان جسمی و روحیّهٔ جنگاوری زال طرّاحی شده است و زال با عبور از هر دو مرحلهٔ آزمون، به آرزوی خود که وصال رودابه است، می‌رسد.

کهن الگوی آزمون در هفت‌پیکر

به کارگیری الگوی آزمون در افسانه، مایهٔ پدید آمدن بخش عظیمی از ادبیّات جهان و اساطیر بوده است، که با انگارهٔ سفر، مقارنتی شیرین و زیبا دارد. نظر به همین ویژگی هفت‌پیکر است، که آن را سنگ بنای اصلی ادبیّات داستانی جهان خوانده‌اند. (بری، ۱۳۸۵: ۲۸۶) کمبل در این مورد کلید جالبی در اختیار قرار می‌دهد، او روند قهرمان قصّه را، در جادّهٔ آزمون، به آیین شمن شبیه می‌داند؛ در سفر شمن، او باید بر موانع مختلفی که چیره شدن بر آن‌ها چندان ساده نیست، فایق آید. پس از سرگردانی در جنگل‌های تاریک و گذر از بلندای رشته کوه‌های عظیم، هر از چند گاهی به استخوان‌های شمن‌های دیگر و مرکب‌هاشان بر می‌خورد که در راه عبور در گذشته‌اند و در نهایت، به شکافی در زمین می‌رسد. مشکل‌ترین مراحل عبور از این پس آغاز می‌شود؛ یعنی هنگامی که اعماق جهان زیرین با تمام تجلّیات عجیبش، در مقابل او سر باز می‌کند. پس از راضی کردن نگهبانان قلمرو مردگان و گذشتن از میان خطرهای بی‌شمار، آخر سر به ارباب جهان زیرین می‌رسد که به دشمن حمله می‌برد، امّا اگر او به اندازهٔ کافی ماهر باشد، می‌تواند هیولا را آرام کند و یا با وعدهٔ پیشکشی‌های عالی، او را به جای خود باز گرداند. (کمبل، ۱۳۸۸: ۱۰۷– ۱۰۸) چنین الگویی در قصّه، تأویل و روایتی رمزی از سیر درونی آدمی است.

کهن‌الگوی آزمون، در داستان‌های هفت‌پیکر نیز، با درونمایهٔ سفر در هم می‌آمیزد. قهرمان این منظومه، از راحتی و آسایش محیط عادّی دست می‌شوید و با پذیرش خطّ چالش برانگیز دنیایی ناآشنا، پا به آن می‌گذارد و پس از پشت سرنهادن سختی‌ها و گذر از آزمون‌های دشوار، رشد می‌کند، متحوّل می‌شود و بدین ترتیب سفری را رقم می‌زند از شیوه‌ای از بودن به شیوه‌ای دیگر، از ناامیدی به امید، از ضعف به قدرت، از حماقت به عقلانیّت، از نفرت به عشق و از ناخودآگاهی به خودآگاهی. مراحل سفر درونی قهرمان را در سر تاسر هفت‌پیکر می‌توان ردیابی

کرد و این مراحل، تنها منحصر به داستان‌هایی که ماجرا و کنش فیزیکی قهرمانانه را ارائه می‌کنند، نیستند؛ شخصیّتِ محوری هر داستان، یک قهرمان مسافر است، حتّی اگر مسیر این سفر در ذهن وی باشد، یا به قلمرو روابط دوستانه منجر گردد.

هفت‌پیکر، داستان تکامل روحی و روانی بهرام است که از طریق درونمایهٔ «سفر» و گذر از آزمون‌های دشوار، برای بهرام پدید می‌آید. این آزمون‌ها، در دو سطح اتّفاق می‌افتد: آزمون‌های شخصیّت اصلی منظومه، یعنی بهرام و دیگر، آزمون‌هایی که برای شخصیّت‌های درونی داستان‌های هفت اقلیم (شاه سیاه پوشان، ماهان، بشر، جوان صاحب باغ) اتّفاق می‌افتد و همین شخصیّت‌ها نیز تمثیلی از خود بهرام هستند.

در سطح نخست، بهرام برای اثبات شایستگیِ تاجداری خود، در آزمونی شرکت می‌کند که به پیشنهاد خود او طرّاحی شده است. در این آزمون تاج پادشاهی میان دو شیر جای دارد و به شیردل‌ترین خواستار تخت پادشاهی می‌رسد. خسرو سالخورده، از شرکت در آزمون انصراف می‌دهد و تنها بهرام به جنگ شیران می‌رود. «زیرا شیران را، تنها شاهی مشروع که از تبار شاهان باشد و خون شاهان در رگ‌هایش جاری، می‌تواند از پای در آورد.» (بری، ۱۳۸۵: ۱۲۶)

بدین ترتیب، بهرام اوّلین گام را، در جهت رشد شخصیّت خود بر می‌دارد. او با غلبه بر دو شیر، که نماد آز و خواهش‌های جسمانی است، تاج پادشاهی را، که همان گنج درونی نفس و گوهر سرشت قهرمان است، به دست می‌آورد.

این آزمون، یک بار دیگر برای بهرام تکرار می‌شود و آن زمانی است که بهرام، هنگام شکار، به دنبال گوری درون غار می‌رود و با کشتن اژدها، به گنج دست می‌یابد. در این آزمون، بهرام شکارچی، که به شکار نفس خویش مشغول است، با اژدها، که «مانع از پیوند متعارف و طبیعی خودآگاهی با ناخودآگاهی است» (دلاشو، ۱۳۶۶: ۲۳۳) نبرد می‌کند، بهرام در این آزمون، با کشتن اژدها، که نماد رسیدن به ناخودآگاهی است، به گنج درونی نفس خویش دست می‌یابد.

بنابراین، نشانه‌های حرکت بهرام در مسیر رشد و تعالی، از همان ابتدا با اپیزود کشتن شیر و اژدها و یافتن تاج وگنج، بر داستان سایه می‌افکند و تبدیل به نوعی پیشگویی می‌شود. امّا این مسیر می‌بایست طولانی تر شود تا به نهایت تکامل خود برسد. لازمهٔ رسیدن این امر، اقامت موقّت بهرام شاه، در هفت‌گنبد است، که در واقع اقامت موقّت انسان را در این جهان بازنمایی می‌کند، تا در این فرصت، روح خود را برای بازگشت به سوی جایگاه اصلی‌اش، یعنی حضور خداوند، آماده کند.

بدین ترتیب، مرحلهٔ دیگری از سفرهای بهرام آغاز می‌شود. بهرام، کـه خودآگـاهی اش را از دست داده، در طول سفرهایش در هفت قصر – که در واقع منازل سفرهای درونـی او هسـتند– به سمت رشد روحی و معنوی پیش می‌رود.

نظامی در هفت‌پیکر، توانسته است با بیان مراحـل سـیر و سـلوک در هفـت قصـر، از عـالم مادّیات و عشق، به عالم معنویّات، سیر عرفانی کند. در نگاهی گذرا، بـه آغـاز و انجـام داسـتان هفت گنبد، می‌بینیم نظامی با رنگ سیاه آغاز می‌کند و با رنگ سفید، که نماد پاکی و روشـنایی است، داستان را به پایان می‌رساند.

چنان که یاوری نقل می‌کند، «یونگ نیز سفر انسان را به دنیای درون، سـفر از سـیاهی بـه سپیدی می‌داند، که از دیدار با لایه‌های فردی سایه (shadow) آغاز می‌شـود و رفتـه رفتـه بـه لایه‌های عمیق‌تر روان می‌رسد و به گفتهٔ یونگ، فرد را به هم روزگارانش و کسانی که پـیش از او زیسته اند پیوند می‌دهد.» (یاوری، ۱۳۸۶: ۱۴۲)

بدین ترتیب، «سفر بهرام به دنیای درون، که با دیدار سـایه و سـیاهی آغـاز شـده بـود، بـا آمیزش او به نور و سپیدی به پایان می‌رسد. بهرام درون خـود را مـی‌شناسـد، نیروهـای قلمـرو ناخودآگاه روان خود را به سود سویهٔ خودآگاه آن، در فرمان می‌گیرد و به کمال و تمامیّـت مـی-رسد.» (همان: ۱۴۲)

بهرام، که در آغاز داستان، دلیرانه به درون غار می‌رود و با کشتن اژدها بر گنج دسـت مـی-یابد، در پایان، دیگر شکارچی گنج نهان در دل غار نیست، بلکه خود گنجـی سرشـار و شـایگان است و هستی گنج وار خود را به غار باز می‌گرداند و به زبان رمز به قرب پروردگار می‌رسد.

اکنون به بیان الگوی آزمون در هفت پیکر که در سطح نمادین‌تر، در افسانهٔ گنبد سرخ اتّفاق می‌افتد، می‌پردازیم.

جلوه‌های آزمون در گنبد سرخ

خلاصه داستان

این افسانه، داستان دختر پادشاه روس است که علاوه بر جمـال و زیبـایی، وجـودش سرشـار از علوم و هنرهای مختلف بود. با این حال و با وجود خواستگاران بسیار هرگز حاضـر بـه ازدواج بـا هیچ مردی نمی‌شد. از این رو با کسب اجازه از پدر، بر سر کوهی بلند، حصار و قلعـه‌ای محکـم ساخت و بر راه پر نشیب و فراز دژ طلسم‌هایی قرار داد، که هر کدام شمشیری در دست داشـتند

تا هر کس از نزدیک آن‌ها بگذرد با ضربهٔ شمشیر به دو نیم شود. دختر پادشاه، زندگی در حصار خود را آغاز کرد و «بانوی حصاری» نام گرفت. بانوی حصاری که در نقّاشی کم مایه نبود، تصویر خود را بر روی حریری کشید و زیر آن نوشت: هر کس خواهان من است، با رعایت چهار شرط، می‌تواند به دیدنم بیاید. نخست نیک‌نام باشد، دوّم بتواند طلسم‌ها را از سر راه بردارد، سوّم دروازهٔ پنهان دژ را بیابد و از راه آن وارد شود، چهارم پس از به جای آوردن این سه شرط، بتواند به سؤالات من که در قصر پدرم از او خواهم پرسید، پاسخ دهد. چنانچه موفّق شود، من از آن او خواهم شد و اگر کسی در این راه کشته شود خونش به گردن خودش است. سپس، تصویرهای خود را بر سر راه دروازه‌های شهر و پیچ و خم‌های منتهی به حصار قرار داد. هزاران هزار مرد نیک‌نام، در هوای او جان باختند، تا آن که پادشاهزاده‌ای جوان دل در گرو مهر بانو بست. امّا با خود اندیشید که اگر بدون فکر و تأمّل در این راه گام بردارد، کشته خواهد شد؛ بنابراین نزد پیری آزموده رفت و مدّتی نزد او به علم آموزی و حکمت اندوزی گذراند و در پایان، راز خود را به پیر گفت و از او کمک خواست؛ آن پیر که جادو می‌دانست. راز گشایش طلسم‌ها را برایش باز نمود.

پس از آن، شاهزاده با جامه‌ای سرخ، راهی قلعهٔ بانو شد. طلسم‌ها را نابود کرد و به در قلعه رسید. دروازه را یافت و وارد قلعه شد. بانو، جوان را دید و او را برای به جای آوردن شرط چهارم، به قصر پدرش فراخواند و خود نیز، شباهنگام به قصر عزیمت نمود. پشت پرده‌ای نشست و سؤالات رمزی خود را مطرح کرد. شاهزادهٔ جوان، با درایت کامل، سؤالات را پاسخ گفت و این آزمون دشوار را با موفقیّت پشت سر نهاد و بدین ترتیب، به وصال بانوی حصاری دست یافت.

تحلیل داستان

قهرمان این داستان، به تمنّای «بانوی حصاری»، که می‌توان «آگاهی» ش نامید، از کوه بالا می‌رود و آزمون‌های دشواری را پشت سر می‌نهد. آزمون‌هایی که به تعالی قهرمان می‌انجامد و در بازگشت، از او انسان آگاه‌تر و برتری می‌سازد. در گذر از این گریوه‌هاست که شاهزادهٔ قهرمان، این آنیمای سرکش را از آن حصار دور از دست به زمین می‌آورد. رازهای این جهانِ در راز و رمز فرو رفته را می‌گشاید و نیروهای آن را در فرمان می‌گیرد. (یاوری، ۱۳۸۶: ۱۴۹)

در تبیین نماد شناسانهٔ افسانهٔ گنبد سرخ، توجّه به عنصر «قلعه» ضروری است. همان گونه که شاهدخت افسانه، اشاره به امری برتر دارد، قلعه نیز، نمادی متعالی است. قلعه، دژی محکم و تقریباً در سراسر جهان، نماد پناهگاه درونی انسان، حفرهٔ قلب، محلّ ارتباط روح و الوهیّت یا ذات

مطلق است. آن چه در قلعه پنهان است، با این تعبیر، عنصری است که قهرمان را به کمال می‌رساند. قلعه، نماد طنزگونهٔ حقیقت فرامادّی است که نیل به آن با زحمت امکان پذیر می‌گردد. در متون مقدّس، گاه خداوند با قلعه‌ای مقایسه شده است. چنانکه در مزامیر داوود آمده است: «و امّا من، قوّت تورا خواهم سرایید و بامدادان از رحمت تو ترنّم خواهم نمود؛ زیرا قلعهٔ بلند من هستی و در روز تنگی ملجأ من هستی. ای قوّت من! من تو را سرود می‌خوانم؛ زیرا خدا، قلعهٔ بلند من است و خدای رحمت من.» (شوالیه، ۱۳۸۷: ج۴/ ۴۵۶)

مایکل بری، معتقد است که در این افسانه، «دژ بانو به راستی الههای است، امّا بیش از هر جای دیگر در منظومهٔ نظامی، تصوّر شاعر از خدا، با تصوّر «بانوی زیبای سنگدل» در هم می‌آمیزد.» (بری،۱۳۸۵: ۲۷۳) این الههٔ سرخ، نماد مبهم اصل زندگی و اصل مرگ را به تناسب توان معنوی خواستگارانش به نمایش می‌گذارد. او اگر چه در حصار آهنینی پنهان می‌شود و طلسم‌های هلاک کننده و جادوی توهّم برانگیز به کار می‌بندد، همچنان خواهان دیده شدن است. از همین روست که تصویرش را بر دروازهٔ قلعه می‌آویزد تا عاشقانش را از هر گوشهٔ جهان به طرزی مقاومت ناپذیر به خود جلب کند. الهه، اگر چه راه و رسم دلبری را خوب می‌داند، ستمگر نیز هست. برای اثبات شایستگی وصالش، باید برای گذشتن از جان هم آماده بود. باید سرخ پوشید و در خون رقصید. بدین گونه است که عاشق فنا می‌شود و در این پیوند مقدّس، دوگانگی بر می‌خیزد.

در این افسانه، مفهوم طلسم، از نقشی محوری برخوردار است. طلسم، صاحب یا حاوی نیرویی جادویی است؛ نماد ارتباطی ویژه است میان حامل آن و نیروهایی که طلسم را در خود دارد و در واقع نشانهٔ تحقّق این ارتباط است. (شوالیه، ۱۳۸۷: ج۲/، ۳۴۸– ۳۴۹)

کهن الگوی آزمون نیز، پیوندی بنیادین با طلسم دارد. طلسم از خصلتی نمادین پیروی می‌کند که در حقیقت بر پاسداری از امری مشخّص دلالت دارد. افزون بر این، طلسم خصلت تمایز گذاری میان خودی و دیگری را در خود دارد؛ چنان که آن کس که از طلسم بگذرد، از دیگران متمایز می‌شود. (البتّه، گاه شریر با استفاده از قدرت جادویی‌اش از طلسم عبور می‌کند و قهرمان قصّه را به مخاطره می‌اندازد و گاه، ناجی با گذر از طلسم، قهرمان را از شرّ شریر می‌رهاند.)

در افسانه‌ها، قدرت مسلّط شدن بر طلسم، اشاره‌ای به شایستگی شخصیّت قصّه دارد؛ چنان که در ماجرای گنبد سرخ، تسلّط بر طلسم، گویای لیاقت قهرمان برای تصاحب شاهدخت زیباروی است. نماد طلسم و فرایند غلبه بر آن، همواره معنای دستیابی به یک برتر دست نیافتنی

را به ذهن متبادر می‌کند. قهرمان افسانه در این جا از مراحل دشواری که شامل گشودن طلسم-هاست می‌گذرد، دروازهٔ قلعه را پیدا می‌کند و به قلعه در می‌آید.

طیّ مراحل دشوار، یا پشت سر گذاشتن آزمون‌های مخاطره‌آمیز، خاصیّت قهرمان عاشـق در اساطیر و افسانه‌هاست. جوزف کمبل، توصیفی گویا از این دورنمایهٔ همیشگی افسانه‌ها و اساطیر به دست می‌دهد: «درون مایهٔ تکرار شوندهٔ عبور از خوان، کـه پـیش شـرط رسـیدن بـه تخـت عروس است، در اعمال قهرمانان همهٔ دنیا و در همهٔ دوران یافت شده است. در داستان‌هـایی از این دست، والد نقش محتکر را دارد. راه حلّ هنرمندانهٔ قهرمان، برای به انجام رساندن این مهم، حتّی شامل کشتن اژدها هم می‌شود. آزمون‌هایی که بر او می‌آید، بیش از حد مشکل‌اند. از ایـن آزمون‌ها چنین بر می‌آید که دیو والد در مقام امتناع نشسته، به هیچ عنوان حاضر نیست زنـدگی را رها کند تا به راه خود رود. با این حال، وقتی خواسـتگاری مناسـب سـر رسـد، هـیچ خـوان و وظیفه‌ای خارج از حیطهٔ مهارت او در دنیا نخواهد بود. یارانی در راه، غیر مترقّبه امداد می‌رسـانند و معجزاتی در زمان و مکان رخ می‌دهند که طرح او را پیش می‌برنـد؛ خـود سرشـت (دوشـیزه)، دستی به یاری دراز می‌کند و نقطهٔ ضعف نظام والد را لو می‌دهد. سدها، زنجیرهـا، شـکاف‌هـا و جبهه‌ها، هر چه باشند در برابر حضور مقتدرانهٔ قهرمان حل می‌شوند. چشـمان آن پیروزمنـد کـه دست تقدیر با اوست، بلافاصله شکاف باریکی برای عبور از دیوار قلعه می‌یابد و با ضربهٔ سر، آن را کاملاً باز می‌کند.» (کمبل، ۱۳۸۸: ۳۴۶)

همان‌گونه که مایکل بری، شاهدخت افسانهٔ گنبد سرخ را الهه و حتّی تصـویری آمیختـه بـا تصویر خدا در ذهن نظامی می‌داند (بری، ۱۳۸۵: ۲۷۳)، کمبل نیز شاهدخت افسانه‌ها را نمادی از ایزد بانوی ازلی جهان در نظر می‌گیرد و می‌نویسد: «ازدواج جادویی با خدا بانو ° ملکـهٔ جهـان، نشان دهندهٔ تسلّط کامل قهرمان بر زندگی است؛ چون زن، همـان زنـدگی و قهرمـان عـارف و ارباب اوست و آزمون‌های قهرمان که مقدّمهٔ تجربه و علل نهایی بوده، سمبول بحران‌هایی است که در راه ادراک حقیقت برایش وجود داشته است. ادراکی که آگاهی او را وسعت می‌دهد و توان تصاحب کامل مادر ° نابودگر (عروس) تقدیر، تحمّل این بار را به او می‌بخشد.» (همان: ۱۲۸)

از نگاه کمبل، کهن‌الگوی آزمون هنگامی در افسانه آغاز می‌شود که قهرمان، قدم به چشـم انداز رؤیایی اشکال مبهم و سیّال می‌گذارد؛ جایی که باید یک سلسله آزمون را پشت سر بگذارد. نظامی از قابلیّت و ظرفیّت موجود در این الگو، برای افسانهٔ گنبد سرخ بـه تمـامی بهـره نگرفتـه است. سرسری گذشتن او از آنچه پیر خردمند به قهرمان می‌آموزد و آنچه جوان بـرای گشـودن

طلسم‌ها انجام می‌دهد، تا حدّ زیادی، قصّه را ناقص می‌نمایاند. اقتباس کنندهٔ امروزی، برای پر کردن این خلأ در افسانهٔ گنبد سرخ، بایستی خصلت الگوی آزمون را در افسانه‌ها به خوبی بشناسد و به کمال از آن بهره برگیرد.

نتیجه‌گیری

کهن الگوها، اشکال و تصاویری برخاسته از ذات جمعی است که عملاً در تمام جهان، اجزای تشکیل دهندهٔ اسطوره‌ها می‌باشد و در عین حال، نتایج فردی و طبیعی برخاسته از ناخودآگاه است. در واقع کهن الگو، افکاری غریزی و مادرزادی است, یا تمایل به رفتارها و پندارهایی است که بر طبق الگوهایی از پیش مشخّص، به صورت فطری و ذاتی در نوع انسان وجود دارد و در شرایطی به جلوه در می‌آید. به عبارت دیگر، «کهن الگو یک پیش آمادگی است که قبل از آشکار شدن محتوایش به انتظار یک تجربهٔ واقعی در زندگی شخص باقی مانده است.» (شولتز، ۱۳۸۶: ۱۱۴) چنانکه نمونه‌هایی از آن را در تحلیل چند داستان از شاهنامه و هفت پیکر ملاحظه کردیم.

یادداشتها

۱. برای آشنایی با مفهوم اسطوره و جشن به مثابهٔ «مناسک گذار» نگاه کنید به: محمد رضا ارشاد، گستره‌ی اسطوره، ج دوّم، تهران: هرمس، ۱۳۸۶: ۱۵۴- ۱۵۶

۲. نگاه کنید به شاهنامه فردوسی، بر اساس چاپ مسکو، به کوشش دکتر سعید حمیدیان، جلد دوّم، تهران: قطره، ۱۳۸۷، ۹۱-۱۱۰

۳. همان، جلد اوّل، ملحقات، ۲۵۶ - ۲۵۹

منابع

- ارشاد، محمد رضا (۱۳۸۶)، گستره‌ی اسطوره، چاپ دوّم، تهران: هرمس.
- بری، مایکل (۱۳۸۵)، تفسیر مایکل بری بر هفت پیکر نظامی، ترجمه‌ی جلال علوی نیا، تهران: نی.
- داد، سیما (۱۳۷۵)، فرهنگ اصطلاحات ادبی، چاپ دوّم، تهران: مروارید..
- دلاشو، م. لوفر (۱۳۶۶)، زبان رمزی قصّه‌های پریوار، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
- شاهنامه فردوسی (۱۳۸۷)، بر اساس چاپ مسکو، به کوشش دکتر سعید حمیدیان، مجلد اوّل، تهران: قطره.
- شایگان فر، (۱۳۸۰)، نقد ادبی، تهران: دستان.
- شمیسا سیروس (۱۳۷۸)، نقد ادبی، چاپ دوّم، تهران: فردوس.
- شوالیه، ژان و آلن کربران (۱۳۸۷)، فرهنگ نمادها، ترجمه‌ی سودابه فضایی، تهران: جیحون.

– شولتز، دوان (۱۳۸۶)، نظریه‌های شخصیّت، ترجمه‌ی یوسف کریمی و دیگران، چاپ ششم، تهران: ارسباران.
– صدیقی، علی اصغر (۱۳۸۵)، فانتزی در شاهنامه، تهران: ترفند.
– کمبل، جوزف (۱۳۸۷)، قهرمان هزار چهره، ترجمه‌ی شادی خسروپناه، چاپ سوّم، مشهد: گل آفتاب.
– قدرت اسطوره،(۱۳۸۹)، ترجمه‌ی عباس مخبر، چاپ ششم، تهران: مرکز.
– مورنو، آنتونیو (۱۳۸۰)، یونگ، خدایان و انسان مدرن، ترجمه داریوش مهرجویی، چاپ دوّم، تهران: مرکز.
– مولوی، جلال الدین محمد (۱۳۸۷)، مثنوی معنوی، شرح جامع کریم زمانی، تهران: اطلاعات.
– یاوری، حورا (۱۳۸۶)، روانکاوی و ادبیّات(دو متن، دو انسان، دو جهان، از بهرام گور تا راوی بوف کور، تهران: سخن.
– یونگ، کارل گوستاو (۱۳۶۸)، چهار صورت مثالی، ترجمه پروین فرامرزی، تهران: آستان قدس رضوی.
– روح و زندگی(۱۳۷۹) ترجمه‌ی لطیف صدقیانی، تهران: جامی.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی