

## خوانش اسطوره‌ای حکایت «کشتن بهرام ازدها را و گنج یافتن» در هفت‌پیکر

دکتر محمد بهنام‌فر  
دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بیرجند  
مصطفی ملک‌پایین\*

### چکیده

حکایتهای هفت‌پیکر نظامی، نظامی ساختاری در پیرنگ و محتوا دارد؛ اگرچه شیوه روایت آنها خطی است، بخشهای بیشتر این حکایتها از نظر نمادپردازی اسطوره‌ای ساختار یگانه‌ای دارد. زمینه، گره‌افکنی و گره‌گشایی این حکایتها در بیشتر موارد، بازتاب شکلی اسطوره‌ای است؛ بدین شیوه که طرح هر بخش از این حکایتها با بیان و محتوایی نمادین و متناسب با روح آن بخش همراه است.

در این پژوهش کوشش شد با استفاده از کهن‌الگوهای مطرح یونگی و نظریه میتوسهای شکل‌دهنده اثر ادبی از نورتروپ فرای، خوانشی اسطوره‌ای از حکایت منظوم «کشتن بهرام ازدها را و گنج یافتن» در هفت‌پیکر عرضه شود. در پایان روشن شد، سه بخش ساختاری این حکایت نشانگر زمینه، گره‌افکنی و گره‌گشایی است که با نمادپردازی و فضاسازی شاعرانه، الگوی تکراری میتوسهای تابستان، زمستان و بهار را بازتاب می‌دهد. با توجه به این الگوها رُمانس، آبرونی یا طنز و کمدی شکل ادبی هر بخش است. این شیوه از حکایت‌پردازی در بسیاری از متون ادبی سنتی فارسی دیده می‌شود.

**کلیدواژه‌ها:** نظامی در هفت‌پیکر، خوانش اسطوره‌ای در آثار نظامی، کهن‌الگو و نماد در آثار نظامی، شعر کلاسیک فارسی.

تاری پذیرش مقاله: ۱۳۹۲/۴/۱۹

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۱/۱۱/۳

\* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بیرجند

### الف) مقدمه و مبانی نظری

هفت‌پیکر یا بهرام‌نامه همراه خسرو و شیرین دو شاهکار نظامی از نظر کیفیت هنری است. هفت‌پیکر چهارمین منظومه نظامی است که در بردارنده حکایت‌های دلنشین و منظمی است. حکایت‌های این منظومه با ساختار کلی هفت‌پیکر ارتباطی ناگسستگی دارد؛ به ترتیبی که هر حکایت آن در روایت کل این منظومه نقش بسزایی دارد. از سوی دیگر هر حکایت آن ساختاری یگانه دارد که جداگانه از ارزش فراوانی برخوردار است. این حکایتها در بیشتر موارد، بازتاب شیوه‌ای حکایت‌پردازی است که در ادبیات سنتی فارسی همواره از آن استفاده می‌شده است؛ ولی نظامی با قدرت شاعرانه و نَفَسِ خاص قصه‌گویی خویش، بخشهای هر حکایت را با نظامی نمادین می‌سراید. این بخشها هر کدام، روح و فضای ویژه خود را دارند که دارای کارکرد خاص خود در پی‌رفتِ روایتِ حکایت است. در این پژوهش کوشش می‌شود خوانشی اسطوره‌ای از حکایت «کشتنِ بهرام ازدها را و گنج یافتن» در هفت‌پیکر عرضه شود.

**ضرورت و چرایی پژوهش:** این شیوه خوانش، مخاطب را یاری می‌کند، ارتباط نمادین زبان، محتوا و به طور کلی فضاهای هر بخش از حکایت‌ها را دریابد و کارکرد بخشها را در کل حکایت بازشناسی کند. این خوانش با کنجکاوی و دقت در متن حکایت، عناصر مرتبط درون‌متنی حکایت را آشکار می‌کند و لذت ادبی می‌آفریند؛ این لذت ناشی از کشف پیوندهای نمادین درون زبان است. اسطوره‌ها در متون ادبی چنین کارکردی را زامیز دارد؛ به همین سبب نیز بررسی اسطوره‌ای متون ادبی، کنشی غیرادبی نیست، بلکه می‌تواند خود هنری ادبی باشد؛ همچنین کارکرد ویژه عناصر ناخودآگاه جمعی در آفرینش حکایات سنتی فارسی روشن می‌شود و افزوده بر ناقدان، نویسندگان کنونی داستانها و حتی انواع ادبی و هنری دیگر راهی برای آفرینش بومی می‌یابند که می‌تواند راهگشای موضوعات و زمینه‌هایی نو در خلق مدرنترین آثار معاصر بومی هم شود.

**پرسشهای پژوهش:** حکایت «کشتنِ بهرام ازدها را و گنج یافتن»، چه بخشهایی دارد؟ کهن‌الگوهای برجسته هر بخش چیست؟ ارتباط نمادین فضاهای نمادین هر بخش با محتوای آن بخش چگونه است؟ میتوسِ شکل‌دهنده هر بخش چیست و هر بخش یادآور کدام نوع ادبی است؟

### پیشینه پژوهش

نزدیکترین پژوهش به شیوه این مقاله بر می‌گردد، به کارکرد نماد در حکایتی از هفت پیکر که در آن، حکایت آگاهی بهرام از لشکرکشی خاقان چین بار دوم و ادامه‌اش اندرز گرفتن بهرام از شبان و بازخواست بهرام از وزیر ستمکار با نگاهی نمادین بررسی، و ارتباط بخشهای مختلف در ساختار حکایت بیان شد (دزفولیان و ملک‌پائین، ۱۳۹۱: ص ۴۷ تا ۶۶). پژوهشهای دیگری نیز در زمینه کهن‌الگوهای یونگی در هفت پیکر، مانند کتاب *روان‌کاوی و ادبیات: دو متن، دو انسان، دو جهان: از بهرام تا راوی بوف کور از یآوری* (یآوری، ۱۳۸۶) و *بازتاب اندیشه‌های باستانی در هفت پیکر*، مانند مقاله *بنمایه آیینهای مهر و زرتشت در هفت پیکر نظامی از حسینی* (حسینی، ۱۳۹۱: ص ۹۵ تا ۱۲۰) انجام شده که با موضوع این مقاله متفاوت است؛ همچنین درباره هر یک از نمادهایی که در این حکایت هست، پژوهشهای شایسته‌ای انجام شده که در بررسی نمادهای هر بخش از آنها استفاده شده است؛ از جمله این پژوهشها دو مقاله *قائمی* درباره ازدها و *فرّ (نک: قائمی، ۱۳۸۸ و ۱۳۸۹)*، *تحلیل نماد غار در هفت پیکر* (نک: یاحقی و بامشکی، ۱۳۸۸)، *بررسی رنگ در حکایت‌های هفت پیکر نظامی* (نک: واردی، مختارنامه، ۱۳۸۶) و کتاب *تفسیر مایکل بری بر هفت پیکر نظامی* (نک: بری، ۱۳۸۵) را می‌توان نام برد. در بحث معرفی نظری اسطوره و نقد اسطوره‌ای در ادبیات هم پژوهشهای درخوری در ویژه‌نامه اسطوره فصلنامه نقد ادبی منتشر شده که از آن جمله می‌توان به مقاله *اسطوره در شناخت ادبیات* اشاره کرد (نک: باباخانی، ۱۳۸۹).

### ۱. اسطوره<sup>۱</sup> و نقد اسطوره‌ای<sup>۲</sup>

اسطوره‌ها حکایت‌هایی است که بشر نخستین برای توجیه و تبیین پدیده‌ها و نادانسته‌های خویش می‌آفرید؛ شکلهایی از باور بود که تا مدت‌های زیادی، مردمان هر قوم و سرزمین یا حتی بیشتر از آن به آن باور داشتند و آن را آیین خویش می‌پنداشتند. این باورها که امروزه برای انسانها کمتر به عنوان واقعیت تلقی می‌شود، روزگاری اساس و بنمایه فکری و عملی زندگی بشر بوده است. اهمیت اسطوره از همین جاست که بشر باستانی بدان باور عمیق و بی‌تردید داشته است. *کارل گوستاو یونگ*<sup>۳</sup> معتقد است: اسطوره‌ها باز می‌گردد به دوران راویان اولیه و خوابهایشان و هیجانهایی که قوه تخیل آنها در شنوندگان به وجود می‌آورد؛ این راویان فرق چندانی با شاعران و

فیلسوفان دورانهای بعدی نداشتند (یونگ، ۱۳۸۶: ص ۱۲۷). روشی که یونگ با تحلیل ناخودآگاه روان انسان به کار گرفت به طور فراوانی به یاری ناقدان ادبی آمد. منتقدانی ظهور کردند که نقش اسطوره را در آثار ادبی بسیار زیاد می‌دانستند. پس از فریزر<sup>۶</sup> و الیاده و یونگ، که در راه شناخت اسطوره‌ها قدمهای مؤثری برداشتند، نوبت به نورتروپ فرای<sup>۷</sup> رسید. فرای با کتاب کالبدشناسی نقد بر نقد ادبی بویژه نقد اسطوره‌گرا تأثیر عمیقی نهاد (شایگان‌فر، ۱۳۸۶: ص ۱۳۴ تا ۱۳۵). فرای و همانندانش به تبیین و گسترش نظریه‌های یونگ در ادبیات پرداختند. روش آنان بیشتر بر پایه تحلیل همین نمادهای کهن‌الگویی در آثار ادبی استوار شد و نقد اسطوره‌شناختی و کهن‌الگویی<sup>۸</sup> رشد کرد. فرای با جسارتی درخشان اسطوره را با ادبیات یکسان می‌بیند و می‌گوید که اسطوره اصل ساختاری و سازمانده شکل ادبی، و کهن‌الگو اساساً «عنصر تجربه ادبی فرد» است (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۶۷). اغلب اسطوره‌ها در قالب حکایتها و قصه‌های شفاهی و کتبی ظهور می‌کند؛ چنانکه واحد دوست معتقد است: اسطوره تجلی خودجوش و لذا ناخودآگاهانه وجدان ناهشیار و قومی آدمی است در قالب قصه (واحد دوست، ۱۳۸۷: ص ۱۵).

## ۲. ناخودآگاه جمعی<sup>۹</sup>، کهن‌الگوها<sup>۸</sup> و نمادها<sup>۹</sup>

یونگ افزوده بر ضمیر ناهشیار فردی مطرح‌شده به وسیله فروید، که محل نگهداری و بازآیش و یادآوری خاطره‌ها و مفاهیم دوران کودکی است به لایه جمعی مفاهیمی همگانی نیز در زیر آن لایه فردی معتقد بود که آن را شامل مضامین بازممانده حیات بشر از نخستین ایام تاکنون می‌دانست. یونگ عقیده دارد: هر یک از ما دارای شیوه زندگی خاص خود است، ولی به میزان زیادی هم اسیر و نماینده روح جمعی هستیم که عمر آن به قرن‌ها می‌رسد (یونگ، ۱۳۸۷: ص ۲۷). ناخودآگاه جمعی در عمیقترین سطح روان جای دارد؛ برای فرد ناشناخته است؛ زیرا نه فرد خود آن را کسب می‌کند و نه حاصل تجربه شخصی اوست، بلکه فطری و همگانی است (یونگ، ۱۳۶۸: ص ۱۴). نیروهای پرتوان ناخودآگاه نه‌تنها در تجربه‌های بالینی بلکه در علم اسطوره‌شناسی، دین، هنر و تمامی فعالیت‌های فرهنگی بروز می‌کند که انسان به لطف آنها مکنون ضمیر خود را بیان می‌کند (یونگ، ۱۳۸۶: ص ۴۸۰). یونگ برای تبیین کهن‌الگو آن را با «غریزه» مقایسه می‌کند و می‌گوید: غریزه کششی جسمانی است که با حواس دریافت می‌شود. البته غرایز با

خیالپردازیها هم بروز می‌کند و اغلب تنها به وسیله نمایه‌های نمادین، حضور خود را آشکار می‌سازد و من همین بروز غرایز را «کهن‌الگو» نامیده‌ام (همان: ۹۶). امامی می‌آورد: اسطوره به اعتباری همان کهن‌الگو است؛ هرچند مناسبتر می‌نماید که اگر جنبه روایی داشته باشد، اسطوره گفته و اگر مفاهیم نمادها در آن مطرح شود، کهن‌الگو به حساب آید (امامی، ۱۳۸۵: ص ۲۰۲). به هر روی کهن‌الگوها همان نمونه‌های تکرارشونده انگیزه‌های کُنش است و در زیرساختِ رؤیایها و آثار هنری و به طور کلی در همه مواردی که ناخودآگاه بیشتر به جریان آفرینش کُنش وارد می‌شود، یافت می‌شود. کهن‌الگوها اغلب خود را زیر پوشش نمادها پنهان می‌کنند. این نمادها در کنشهای ناخودآگاهی، همانند سپر دفاعی برای در امان ماندن از خودآگاه عمل می‌کنند. ترقی می‌نویسد: نماد زبان اسطوره و آیین تکرار اعمال خدایان و حوادث اساطیری است (ترقی، ۱۳۸۷: ص ۸). یونگ معتقد است: آنچه ما نمادش می‌نامیم یک اصطلاح است؛ یک نام یا نمایه‌ای که افزون بر معانی قراردادی و آشکار روزمره خود دارای معانی متناقضی نیز باشد. نماد شامل چیزی گنگ، ناشناخته یا پنهان از ماست... بنابراین یک کلمه یا یک نمایه هنگامی نمادین می‌شود که چیزی بیش از مفهوم آشکار و بی‌واسطه خود داشته باشد. این کلمه یا نمایه جنبه «ناخودآگاه» گسترده‌تری دارد که هرگز نه می‌تواند به گونه‌ای دقیق مشخص، و نه به طور کامل توضیح داده شود و هیچ کس هم امیدی به این کار ندارد (یونگ، ۱۳۸۶: ص ۱۵ تا ۱۶).

### ۳. میتوس<sup>۱۰</sup>

نورتروپ فرای برای اشاره به چهار الگوی روایی که به اعتقاد وی به اسطوره ساختار می‌بخشند از اصطلاح «میتوس» استفاده می‌کند. بنا بر ادعای وی، این میتوسها مبانی ساختاری‌ای است که انواع ادبی بر آنها استوار است (تایسن، ۱۳۸۷: ص ۳۵۶ و ۳۵۷). به نظر نورتروپ فرای در عرصه نقد ادبی، اسطوره در نهایت به معنای میتوس است که عبارت باشد از اصل ساختاری نظام‌دهنده نوع ادبی (فرای، ۱۳۷۷: ص ۴۰۲). او در کتاب *تحلیل نقد*، انواع ادبی منطبق بر چهار فصل را این‌گونه نشان می‌دهد:

۱. میتوس بهار: کم‌دی. مضمون وجه کمیک یگانه شدن با جامعه است و معمولاً این صورت را به خود می‌گیرد که قهرمان اصلی در بافت جامعه گره می‌خورد (همان:

۵۹. قهرمان کم‌دی به پیروزی دست می‌یابد؛ خواه کردارش معقول باشد یا احمقانه و خواه صادقانه باشد یا رذیلانه (همان: ۶۰).

۲. میتوس تابستان: رمانس. وجه رمانس دنیایی را اراده می‌کند که آرمانی شده است. در رمانس، قهرمانان دلاورند و قهرمانان مؤنث زیبایند و آدم‌های خبیث هم خباثت دارند و به محرومیتها و پیچیدگیها و سردرگمی زندگی معمولی توجهی نمی‌شود. به این دلیل تصاویر آن قیاس انسانی دنیای بهشتی را عرضه می‌کند (همان: ۱۸۲).

۳. میتوس پاییز: تراژدی. در این میتوس، فاجعه<sup>۱۱</sup> چه در ظفر و چه در شکست مضمون نوعی تراژدی است (همان: ۲۳۳). در تراژدی کامل عیار، شخصیت‌های اصلی از حیثه رؤیا خلاص می‌شوند ... قهرمان سنخی تراژدی جایی بین ملکوتی و "بسیار انسانی" قرار دارد ... قهرمان تراژدی عداوت برمی‌انگیزد یا وارث اوضاع و احوال عداوت می‌شود (همان: ۲۴۹ تا ۲۵۲).

۴. میتوس زمستان: طنز یا آبرونی. وجه طنز متعلق به محدوده محاکات فروتر است که می‌توان به آن نام قیاس تجربه<sup>۱۲</sup> داد. این دنیا در انطباق با نسبت دنیای معصومیت رمانسی و دنیای بهشتی با دنیای دوزخی مقترن است ... در داستانهای محاکات فروتر، موجودات ملکوتی و روحانی جا و نقش چندانی ندارد (همان: ۱۸۶).

به نظر فرای، انسانها تخیلات روایی خود را اساساً به دو طریق ترسیم می‌کنند: در قالب بازنماییهای جهانی آرمانی و در قالب بازنماییهای جهان واقعی. جهان آرمانی که از جهان واقعی بهتر است، جهان معصومیت و وفور نعمت و خرسندی است که فرای آن را «میتوس تابستان» می‌نامد و با نوع ادبی «رمانس» ارتباط می‌دهد و جهان واقعی، جهان تجربه و عدم اطمینان و شکست است که فرای آن را «میتوس زمستان» می‌نامد (تایسن، ۱۳۸۷: ص ۳۵۶ و ۳۵۷). همواره حرکت از جهان آرمانی به واقعی نمود «میتوس پاییز»، و حرکت از جهان واقعی به جهان آرمانی نمود «میتوس بهار» است.

ب) نقد و تحلیل اسطوره‌ای نمادها در حکایت «کشتن بهرام ازدها را و گنج یافتن» برای شناخت کهن‌الگوها و روابط آنها در متن باید از زبان اسطوره که نماد است، استفاده کرد. اما نکته اساسی که باید در رجوع به نمادهای تصاویر اساطیری و تطبیق آن در متن رعایت شود این است که این تصاویر در همه مواردی که در هر اثر ادبی وجود داشته باشد، کهن‌الگو نیست. منتقد محتاط تنها زمانی آنها را کهن‌الگو تفسیر

می‌کند که کل متن اثر به طور منطقی برداشت کهن‌الگویی را تأیید کند (گرین و همکاران: ۱۳۸۵: ص ۱۶۵). در عین حال کرنی<sup>۱۳</sup> - که به همراه یونگ مجموعه مقالاتی درباره دانش اسطوره‌شناسی نوشته است - برای طبقه‌بندی داستانهای مختلفی که در قالب یک کهن‌الگو پدید آمده است، اصطلاح جدید<sup>۱۴</sup> یا اسطورگان را ابداع کرد. به نظر کرنی اسطورگان دسته‌ای از اساطیر است که قالبی معین را در سیر داستان و نتیجه آن دنبال می‌کند (امینی، ۱۳۸۱: ص ۵۴). اشاره کرنی به کهن‌الگوهایی چون قهرمان<sup>۱۵</sup>، پیرفرزانه<sup>۱۶</sup> و ... است که در متنهای حکایات ملتهای مختلف تکرار شده است؛ پس شایسته است نمادهای کهن‌الگویی در هر اثر در حکایتهای آن بازیابی شود. اسطوره‌ها همواره در متن معنا می‌یابد و از این راه می‌توان نظم منطقی کهن‌الگوها را سنجید. همان طور که کلودلوی/ستروس معتقد است: باید اسطوره را چون کلیتی دریافت و توجه کرد که معنایش در توالی و تسلسل حوادث نیست، بلکه در مجموعه‌ای از حوادث است. بنابراین لازم است اسطوره را اندکی بسان یک قطعه موسیقی خواند که ارکستر می‌نوازد؛ یعنی نه حامل به حامل بلکه با درک این معنی که باید تمام یک صفحه (نت موسیقی) را دریافت و مد نظر داشت (ستاری، ۱۳۸۱: ص ۲۰۴). در اینکه چگونه هر عنصر در متن این حکایت، نماد به شمار می‌رود بنا به دو ویژگی است: ۱. این عنصر در پیرنگ حکایت نقش اصلی را ایفا کند. ۲. این عنصر در متن تکرار شده، و بر آن تأکید شده باشد. بنابراین هر کلمه‌ای که در متن قرار گرفته است، لزوماً کارکرد نمادین ندارد و نمی‌توان آن را به عنوان نماد در بررسی کهن‌الگوهای متن به کار برد. پس برای تحلیل این حکایت ابتدا سه بخش ساختاری حکایت «کشتن بهرام ازدها را و گنج یافتن» با شماره‌گذاری ذکر و سپس با توجه به هر بخش حکایت نمادهای آن تحلیل، و تطبیق آن با میتوس هر بخش بیان می‌شود.

#### خلاصه حکایت «کشتن بهرام ازدها را و گنج یافتن»

[۱] بهرام در باغ بهشتی خویش چند پیمانانه شراب می‌خورد و از روی سرمستی به صحرا می‌رود و به شکار گور می‌پردازد و بسیار گور می‌گیرد. آخر الامر، گور جوان ماده‌ای بسیار شورانگیز که از همه گورهای دیگر گوی زیبایی ربوده بود بر بهرام ظاهر شد. شاه در پی آن گور دونده گُلرخ شد تا به غاری رسید دور از دشت که تا آن روزگار هیچ آدمی در آن پای نگذاشته بود.

[۲] چون خواست گور را شکار کند، اژدهایی را بر در غار خفته دید که چونان مالک دوزخ و میانجی مرگ می‌نمود. آن اژدها پس از اینکه بچه گور را خورده به شکارافکنی گستاخ شده بود. بهرام‌شاه چون بر رهگذر، بلا را دید در تکاپوی مبارزه برآمد. وی در این اندیشه شد که هدف ماده‌گور از آوردن او به آنجا چه بود. به یقین دانست که آن گور از دست اژدها ستم دیده و او را برای دادخواهی به آنجا کشانده است. پس تیری دوشاخه مهیا کرد و در کمین اژدها نشست.

[۳] اژدها چشمانش را گشاد و همزمان از سوی شاه تیر پرتاب شد و در دو چشمش نشست. بهرام با نيزه‌ای بر سر اژدها رفت و او را تباہ ساخت. هنگامی که بهرام از دم تا دهان اژدها را درید، بچه گور را در شکم اژدها یافت و به یقین فهمید که گور، وی را برای کینه‌خواهی خویش فراخوانده است. سپس خدای را به سبب غلبه بر اژدها نماز بُرد و خواست تا گور را شکار کند. گور چون بیقراری شاه را دید به غار درخزید و شاه دگرباره برای شکار او در غار شد و گنجی ارزشمند یافت. شاه چون به گنج دست یافت و اژدها را از گنج‌خانه دور کرد از غار بیرون آمد. خاصگان شاه چون او را یافتند، دورش حلقه زدند. بهرام دستور داد تا گنجها را از غار خارج و بار کنند. این چنین شد که به پارانج بهرام، گنجی بکر و آزانگیز به دست آمد. ده شتربار از گنج را برای شاه ایران (یزدگرد) و همین مقدار برای منذر و پسرش روانه کرد. رسام نقش‌بند به فرمان منذر آمد و صورت شاه و اژدها را بر خورنق نگاشت.

### کارکرد نمادها و کهن‌الگوهای بخش [۱] حکایت

**قهرمان:** برجسته‌ترین نماد بخش نخست و به طور کلی هر سه بخش حکایت اسطوره‌ای «کشتن بهرام اژدها را و گنج یافتن»، بی‌شک کهن‌الگوی قهرمان است که با جستجوی بهرام (قهرمان) در راه فرایند اسطوره‌ای «باززایی» شکل می‌گیرد؛ این فرایند برای رسیدن به «تفرّد»<sup>۱۷</sup> لازم است. قهرمان در حکایات سنتی اغلب بنا بر اتفاق به کشف و شهود می‌رسد تا بتواند نجات‌دهنده من<sup>۱۸</sup> باشد که نمادی از حکومت و جامعه است؛ جستجوی قهرمان اغلب سخت و طاقت‌فرساست.

شایسته است در اینجا اندکی در مورد فرایند فردیت (تفرّد)، که اساس کهن‌الگوی قهرمان است، توضیحی داده شود. یونگ با پژوهش و کندوکاو در ادبیات و اساطیر، رؤیا و ... بیش از هر چیز دیگری در پی فرایندی است که طی آن فرد در خویشتن



تحقق می‌یابد. فرایند فردیت، رشد روانی شخص است برای رسیدن به خودی تفرّد یافته و متعادل. همین تکامل خود در روان است که از نظر یونگ می‌تواند برای تمامی ساختمان شخصیت وحدت و یکپارچگی به ارمغان آورد. این فرایند که اساساً شناختی است در اسطوره‌ها به شیوه کهن‌الگوی قهرمان نمودار می‌شود که نماینده دوره‌های رشد فردی و همچنین نمود رشد اجتماعی است.

کهن‌الگوی قهرمان (کهن‌الگوی تحول و رستگاری) از مفاهیم تکرار شده اساطیر ایرانی است. سفر اسطوره‌ای قهرمان معمولاً تکرار این الگوست: «جدایی، تشریف و بازگشت که می‌توان آن را هسته اسطوره یگانه نامید. قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز را به حیطة شگفتیهای ماوراءالطبیعه آغاز می‌کند؛ با نیروهای شگفت در آنجا روبه‌رو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پرمزوراز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل عنایت کند». (کمپبل، ۱۳۸۷: ص ۴۰) یا به بیان دیگر شامل این مراحل است: ۱. جستجو (کاوش): قهرمان سفری طولانی در پیش می‌گیرد که در آن باید به کارهای ناممکن دست بزند؛ معماهای بی‌پاسخ را حل کند و بر موانعی غلبه‌ناپذیر غلبه کند تا مملکت را نجات دهد. ۲. پاگشایی (نوآموزی): قهرمان در گذر از جهل و خامی به بلوغ اجتماعی و معنوی، یعنی برای رسیدن به پختگی و تبدیل شدن به عضو تمام‌عیاری از گروه اجتماعیش، آزمونهای بسیار دشواری را از سر می‌گذراند. پاگشایی در اغلب موارد شامل سه مرحله جداست: جدایی، تغییر و بازگشت. پاگشایی مانند جستجو گونه‌ای است از کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره. ۳. بلاگردان (فداکاری و ایثار): قهرمان که سعادت قبیله یا ملت به او وابسته است، باید بمیرد تا کفّاره گناهان مردم را بدهد و حاصلخیزی را به زمین برگرداند (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۶۶). در این بخش از حکایت، بهرام به عنوان قهرمان در مرحله جستجو قرار دارد. مستی و بیخودی، شکار و به صحرا رفتن، نماد آغاز نوعی جستجوی درونی می‌تواند باشد. این جستجو آغاز راهی است برای رسیدن قهرمان حکایت به «تفرّد». لازم به توضیح است که پیش از این، یآوری به طور شایسته‌ای با مطرح کردن کهن‌الگوی «ماندالا»، فرایند تفرّد (فردیت) را در کل اثر هفت‌پیکر نشان داده است (ر.ک: یآوری، ۱۳۸۶).

**بیخودی و مست بودن:** مستی بهرام او را به جستجو و شکار وادار، و وارد قلمرو نمادین کشف درونی می‌کند؛ تنها با چنین جدایی از خودآگاه است که بهرام (قهرمان) با

گوش سپردن به ماده‌گور (بیک، فرّه و آنیما) می‌تواند به غار درون راه یابد. پس کارکردی مهم در پی‌رفت حکایت دارد. از منظری اسطوره‌ای نوشیدن شراب نوعی نفوذ به قلمرو ناخودآگاه است؛ زمانی که خودآگاه سلطه خود را از روان کم می‌کند و عناصر ناخودآگاه که هنگام هوشیاری میدان عمل ندارند، اینک مانند حالت خواب بر ذهن چیره می‌شود و سلسله‌ای نمادین از خواسته‌هایش را آشکار می‌کند. بنابراین مستی و بیخودی به عنوان بستر و زمینه‌ای برای قهرمان در هر سه بخش این حکایت و روند رشد روانی عمل می‌کند. «اولین قدم یعنی وارستگی یا کناره‌گیری، از تأکید بر دنیای درون به جای دنیای برون است؛ حرکتی از جهان اکبر به جهان اصغر؛ کناره‌گیری از نومیدیهای سرزمین سترون و حرکت به سوی آرامش قلمرو جاودان درون. علم روانشناسی به ما می‌آموزد که این قلمرو دقیقاً ناخودآگاه کودکانه ماست» (کمپل، ۱۳۸۷: ۲۷)؛ پس اولین قدم برای این وارستگی با مستی و بیخودی بهرام آغاز می‌شود.

**شکار:** نمادگرایی شکار طبیعتاً از دو جنبه بررسی می‌شود: کنش حیوان که نشانه از بین بردن جهل و گرایشهای پلید است؛ از سوی دیگر جستجوی صید و پی‌گرفتن ردپای خداوند (شوالیه و گبران، ۱۳۸۴: ص ۷۱ و ۷۲). بهرام در این بخش حکایت در حالی که پس از نوشیدن شراب به طور نمادین وارد عرصه ناخودآگاه شده است با اقدام به شکار قدم به جستجویی می‌گذارد که به طور نمادین و اسطوره‌ای شناختی است. تأثیر و کارکرد نماد شکار در پیرنگ حکایت نقشی حیاتی دارد؛ زیرا با این شکار است که جستجوی قهرمان برای طی کردن مراحل رسیدن به تفرّد آغاز می‌شود. همان طور که ذکر شد این شکار از دو دیدگاه نمادین قابل تأمل است که هر دوی آنها در پی‌رفت حکایت نقشی مهم دارد: از بین بردن جهل و یافتن خداوندی که به طور نمادین همان رشد روانی و فردیت است. شکار به عنوان آغاز جستجوی قهرمان در حکایت دیگری از هفت‌پیکر یعنی «آگاهی بهرام از لشکرکشی خاقان چین بار دوم و ادامه‌اش اندرز گرفتن بهرام از شبان و بازخواست بهرام از وزیر ستمکار» نیز دیده می‌شود (رک: دزفولیان و ملک‌پائین، ۱۳۹۱: ص ۵۹ و ۶۰).

**باغ:** دیگر نماد این بخش باغ و روضه بهشتی است. نقطه آغاز حکایت و بخش نخست آن گویی در مکانی است که بیش از هر چیز دیگر یادآور باغ بهشتی است. مخاطب در ابیات این بخش با تصاویر و فضایی روبه‌رو می‌شود که از لوازم باغ بهشتی است:

روزی از روضه بهشتی خویش      کرد بر می روانه کشتی خویش  
باده‌ای چند خورد سردستی      سوی صحرا شد از سرمستی  
(نظامی، ۱۳۷۶: ص ۷۱)

باغ نماد بهشت زمینی، مرکز کیهان، بهشت آسمانی است... باغهای ایرانی اغلب با دیوار محصور شده، و نشانه صفا و الفتی محافظت شده است... باغ اغلب در خواب دیده می‌شود به صورت جلوه‌ای سعادت‌آمیز میلی عاری از تمام اضطرابها (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸؛ ج ۲، ص ۴۱ تا ۴۹). باغ نماد بهشت و باروری است (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۶۵). با توجه دقیقتر به اوصاف نویسنده در این بخش روشن می‌شود این مکان همان باغ آرمانی و مکان مطلوب زندگانی است که آشکارا نشانگر و نماد باغ بهشتی است. واژگان و ترکیباتی هم در تقویت این نماد در این بخش آشکارا دیده می‌شود؛ مانند روضه بهشتی، باده، سرمستی، شکارافکنی، مادیان گور، شور، تازه‌رو، گشاده‌پیشانی، شوشه زر، شیر و شکر، خط مشکین، پرند گلناری، گل‌رخ، الماس، عقیق، ذر، جوان و غیره یادآور باغ بهشتی و آرمانی است و بار معنایی باشکوهی را به این بخش حکایت داده است. افزوده بر آن وصف نظامی از آن گور ماده، مانند وصفی است از زیبارویان بهشتی:

آخر الامر مادیان گوری      آمد افگند در جهان شوری  
پیکری چون خیال روحانی      تازه‌روی گشاده پیشانی  
پشت مالیده‌ای چو شوشه زر      شکم‌اندوده‌ای به شیر و شک  
خط مشکین کشیده سر تا دم      خال بر خال از سرین تا دم  
درکشیده به جای زناری      برقی از پرند گلناری  
گوی برده ز همتکان طلش      برده گوی از همه تنش کفلش  
آتشی کرده با گیا خویشی      گلرخ در پلاس درویشی  
ساق چون تیر غازیان به قیاس      گوش خنجر کشیده چون الماس  
(نظامی، ۱۳۷۶: ص ۷۲)

**رنگ سبز:** پس‌زمینه این بخش از حکایت آشکارا سبز است و این سبزی به سبب باغ بهشتی، صحرا و ... در این بخش به چشم می‌آید. سبز نماد باروری و امید است (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۶۳). سبز ارزش میانگین و واسط میان گرم و سرد، بالا و پایین را دارد؛ اطمینان‌بخش، تازه‌کننده، و انسانی است (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸؛ ج ۳،

ص ۵۱۷). در ابیات نظامی رنگ سبز، گاهی نشانگر خرد و نمادی از فرد بصیر و داناست (واردی و مختارنامه، ۱۳۸۶: ص ۱۷۹)

بنابر آنچه گفته شد و نمادهای مکرری که ذکر آن رفت، بخش اول این حکایت نماد برجسته باروری و زایش و معصومیت دارد. همه چیز روبه راه و آرام و زیباست و خواننده این بخش از حکایت با جهانی آرمانی روبه‌رو می‌شود. به نظر فرای، انسانها تخیلات روایی خود را اساساً به دو طریق ترسیم می‌کنند: در قالب بازنماییهای جهانی آرمانی و در قالب بازنماییهای جهان واقعی. جهان آرمانی که از جهان واقعی بهتر است، جهان معصومیت و وفور نعمت و خرسندی است که فرای آن را «میتوس تابستان» می‌نامد و با نوع ادبی «رُمانس» ارتباط می‌دهد (تایسن، ۱۳۸۷: ص ۳۵۶ و ۳۵۷). تمامی نمادهای این بخش حکایت، بازنمایی جهانی آرمانی است. بهرام قهرمان حکایت در شادی و مستی و شکار و لذت است و باغ بهشتی و رنگ سبز نمادینه‌شده در این بخش، نشانگر میتوس تابستان و جهان آرمانی است.

#### کارکرد نمادها و کهن‌الگوهای بخش [۲] حکایت

در این بخش بهرام (قهرمان) در وضعیت پاگشایی یا نوآموزی قرار می‌گیرد. بخشهای جدایی و تغییر در این قسمت دیده می‌شود. سیر حکایت هم در مرحله گره‌افکنی است. این گره کنش ماده‌گور زیبا در کشاندن قهرمان (بهرام) به غار و روبه‌رو شدن وی با اژدهاست. «هنگامی که قهرمان از آستان عبور کند، قدم به چشم‌انداز رؤیایی شکل‌های مبهم و سیال می‌گذارد؛ جایی که باید یک سلسله آزمون را پشت سر گذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایه به وجود آمدن بخش اعظمی از ادبیات جهان درباره آزمونها و سختیهای معجزه‌آسا شده است؛ همان امدادرسان غیبی که قبل از ورود به این حیطه با قهرمان ملاقات کرده بود، اکنون با نصایح طلسمها و مأموران مخفی به طور نهانی به او یاری می‌رساند یا ممکن است قهرمان، اولین بار، همین‌جا نیروی مهربانی را ملاقات کند که در عبور از گذارهای فراگیری حامی اوست (کمپبل، ۱۳۸۷: ص ۱۰۵). در این بخش و بخش بعدی حکایت، ماده‌گور نقش همان امدادرسان غیبی را ایفا می‌کند که قهرمان را با راهنمایش به گنج می‌رساند.

**ماده‌گور:** ماده‌گور در پی‌رفت این بخش از حکایت یکی از نقشهای کلیدی را دارد؛ این موجود با زیباییش دل و رفتارِ قهرمان (بهرام) را به غار می‌کشاند و سبب گره‌افکنی می‌شود. پس نمادگرایی این شخصیت در این بخش بسیار اهمیت دارد. اما پیش از هر چیز باید یادآور شد، منظور از گور، همان گورخر است، نه گور اسب که بیشتر در قاره افریقا یافت می‌شود. معین می‌نویسد: غالباً گورخر را با گوراسب اشتباه کنند... رنگ بدن گورخر - که یک گونه اصیل آن امروزه در کویرهای ایران نیز یافت می‌شود - خرمایی است و خطی مشکی در وسط پشت از پشت گردن تا انتهای دمش کشیده شده است. اتفاقاً معین این وصف از گور را در همین حکایت هفت‌پیکر نمونه می‌آورد و ویژگیهای آن را ناظر بر گورخرِ یادشده می‌داند (معین، ۱۳۹۰، ج ۳، ذیل گورخر). دیگر نکته اینکه مادینگی این گور نیز در نماد شخصیت آن نقش مهمی دارد؛ به تعبیری دیگر از منظری یونگی این ماده‌گور نقش «مادینه‌روان»<sup>۱۹</sup> را در روان قهرمان به عهده دارد. مادینه‌روان (آنیما) از مفاهیم مهم نظریه روانشناسی تحلیلی یونگ است، بخش زنانه روان مرد است و بازتاب آن را در اسطوره‌ها، حکایتها، رؤیاهای و ... می‌توان دید. البته یادآوری این نکته ضروری است که این کهن‌الگو می‌تواند مثبت و سازنده باشد یا منفی و ویرانگر و تباهی‌آفرین. ایزدبانوان اسطوره‌ها از نمونه‌های مثبت و دیوزنان و زنان فریبنده اسطوره‌ها از نمونه‌های منفی آنیما هستند. یونگ معتقد است که مرد باید آنیما را همچون دیگر اجزای ناخودآگاه مثل سایه بشناسد و این مسئله را در راه رسیدن به فردیت اساسی می‌داند؛ زیرا شناخت آنیما سبب شکوفا شدن استعداد شخص و پرورش خود او به شمار می‌رود (شولتز، ۱۳۷۷: ص ۱۱۵ تا ۱۲۰). عملکرد مهم عنصر مادینه این است که هر گاه ذهن منطقی مرد از تشخیص کنشهای پنهان ناخودآگاه عاجز شود به یاری وی بشتابد تا آنها را آشکار کند. نقش حیاتی‌تر عنصر مادینه این است که به ذهن امکان می‌دهد تا خود را با ارزشهای واقعی درونی همساز کند و راه به ژرفترین بخشهای وجود برد. می‌توان آن را رادیوی درونی انگاشت که با تنظیم طول موج، صداهای بیگانه را حذف می‌کند و تنها صدای انسان بزرگ را می‌گیرد. عنصر مادینه (آنیما) با این دریافت ویژه خود نقش راهنما و میانجی را میان «من» و دنیای درونی یعنی «خود»<sup>۲۰</sup> به عهده دارد (یونگ، ۱۳۸۶: ص ۲۷۸)؛ پس ماده‌گور در این بخش همچون راهنمایی درونی، قهرمان را به فرایند «باززایی» و در نتیجه «تفرّد» سوق می‌دهد و وی را به مبارزه و نوآموزی دعوت می‌کند؛ هم به همین سبب است که پس از کشته‌شدن

ازدها باز کار ناتمام قهرمان را گوشزد، و او را به سوی گنج تفرّد راهنمایی می‌کند؛ یعنی در بخش دیگر حکایت هم نقش کلیدی در راهنمای قهرمان (بهرام) را به عهده دارد و همواره تا پایان حکایت با اوست. افزوده بر این، ماده‌گور در این حکایت بازتاب‌دهنده کهن‌الگوی «پیک»<sup>۲۱</sup> هم هست.

نیروی جدیدی در پرده اول بیشتر داستانها ظاهر می‌شود تا برای قهرمان چالش مطرح کند. این نیرو ناشی از انرژی کهن‌الگوی «پیک» است. شخصیت پیک مثل پیک سواره‌نظام در قرون وسطا، چالشی پیش روی قهرمان قرار می‌دهد و تغییر در شرف و وقوعی را نوید می‌دهد... دعوت به ماجرا اغلب به واسطه شخصی صورت می‌گیرد که کهن‌الگوی پیک را باز می‌نماید... پیک کارکرد روانشناختی مهمی دارد که بر اعلام نیاز به تغییر مبتنی است. ما در عمق وجود خود می‌دانیم که چه وقت آماده تغییریم و از همین‌جا پیامی برای ما فرستاده می‌شود که با شخصیتی رؤیایی یا شخصیتی واقعی یا فکری نو روبه‌رو می‌شویم... پیک شخصیتی مثبت، منفی یا خنثی است. در بعضی داستانها پیک شخصیت شرور یا فرستاده او است که چالش مستقیمی پیش روی قهرمان می‌نهد یا می‌کوشد قهرمان را اغفال و درگیر کند... کهن‌الگوی پیک را می‌توان در هر جای داستان وارد کرد، اما در بیشتر موارد در پرده اول به کار گرفته می‌شود تا در ورود قهرمان به ماجرا کمک کند (وگلر، ۱۳۹۰: ص ۷۹ تا ۸۳). «اولین مرحله سفر اسطوره‌ای که ما آن را «دعوت به آغاز سفر» می‌خوانیم، نشان می‌دهد که دست سرنوشت قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چهارچوبهای جامعه به سوی قلمرویی ناشناخته می‌گرداند. این قلمرو سرنوشت، که هم سرشار از گنجها و هم جایگاه خطرناک است به شکلهای گوناگون نمایان می‌شود... قهرمان ممکن است به میل و اراده خود راه سفر پیش گیرد... یا ممکن است مأموری مهربان یا برعکس بدخواه او را به سرزمینهای دور بفرستد» (کمپیل، ۱۳۸۷: ص ۶۶). در این حکایت روشن است که ماده‌گور نماد «پیک» است و قهرمان (بهرام) را به ماجرا دعوت می‌کند. در حکایت‌های دیگر فارسی نیز این کهن‌الگو دیده می‌شود؛ مانند شخصیت غُرم (میش کوهی) در هفت‌خوان رستم در شاهنامه فردوسی که هم نقش پیک راهنما را دارد و هم به قولی دیگر نمادی از فره پهلوانی رستم است که او را راهنمایی می‌کند. قائمی می‌نویسد: یکی از مهمترین جلوه‌های حیوانی فره در شاهنامه، میش یا میش کوهی، یا قوچ (غُرم) است... در هفت‌خوان رستم نیز میشی اهورایی که نمادی از فره وی و لطف خدایی نسبت به

اوست بر رستم پدیدار می‌شود و پهلوان فرهمند را که تشنه و بیتاب است به سوی چشمه هدایت می‌کند (قائمی، ۱۳۸۸: ص ۱۳۵)؛ پس ماده گور این حکایت نیز می‌تواند نمادی از فرّه بهرام باشد که به پیکی خیرخواه بی‌شبهت نیست.

**غار:** دیگر کارکرد نمادین این بخش را غار دارد، غار مکان جستجو و پاگشایی است و جدایی و تغییر در آن رخ می‌دهد. غار نماد ناخودآگاه یا به عبارتی ذهن و قلب بشر است (Vries, 1976: 88). غار الگوی ازلی رحم مادر در اسطوره‌های خاستگاه و مبدأ و اسطوره‌های بازایش و سرسپاری بسیاری از جوامع دیده شده است... وقتی غار را صرفاً کنام حیوانات وحشی یا پناهگاه دزدان بدانیم، مفهوم نمادین غار را ضایع کرده‌ایم... یکی از وجوه نمادین غار، وجه مصیبت‌بار دخمه، این صخره سیاه، این منطقه زیرزمینی در جایی نادیدنی است که در آن گولها مسکن دارند و از آن بر می‌آیند؛ این غار نماد ناخودآگاه و خطرهای غالباً غیرمنتظره آن است... غار نماد کشف من درونی و حتی کشف من نخستین است که در عمق ناخودآگاه سرکوب شده است... معابد زیرزمینی، خاطره غارهای دوره یخبندان و تولد دوباره بشریت را به ذهن می‌آورد... در خاور نزدیک نیز غار مانند زهدان، نماد خاستگاه‌ها و تولد دوباره است... نماد غار به عنوان مرکز، آن را محل تولد و حیات دوباره می‌کند؛ همچنین محل مراسم سرسپاری که خود، تولدی دوباره است... غار نماد محلی است که در آن همذات‌پنداری با «خود» صورت می‌گیرد؛ یعنی نشانه فرایندی است که طی آن روان، درونی می‌شود و بدین ترتیب شخص به خود می‌آید و به بلوغ و پختگی می‌رسد (شوالیه و گبران، ۱۳۸۷، ج ۴، ص ۳۳۲ تا ۳۴۴) یونگ معتقد است: «غار محل ولادت دوباره است؛ یعنی آن گودال مخفی که انسان در آن محبوس می‌شود تا پرورده و تجدید شود. غار همان محل مرکزی یا مکان دگرگونی است» (یونگ، ۱۳۶۸: ص ۸۹ و ۹۰). شخصیت بهرام در همه هفت پیکر با این غار ارتباط دارد. غار مکانی است که بهرام در پایان زندگی مادی خود به آنجا می‌رود و دیگر به بیرون نمی‌آید. به هر روی روشن شد که غار جایی است که قهرمان (بهرام) با پای گذاشتن در آن در ناخودآگاه خویش تکاپو، و برای برطرف ساختن دوگانگیهای زیان‌رسان تلاش می‌کند و سعی در تولدی دوباره (باززایی) دارد. این باززایی در راه رسیدن به پختگی و «تفرّد» شکل می‌گیرد. پژوهشگران دیگری هم این نکته را گفته‌اند که «سفرهای بهرام، سفرهایی روحانی از جهل به سوی خرد و آگاهی است. این آگاهی از خویشتن با ورودش به غار به اوج می‌رسد. ورود او به غار،

ورود از مرحله پادشاهی به مرحله پیامبری و رسیدن به ناخودآگاهی خویشتن را بازنمایی می‌کند» (یاحقی و بامشکی، ۱۳۸۸: ص ۴۵).

**اژدها:** کارکرد اژدها در بخش دوم (و بخش سوم) حکایت مهم است. قهرمان (بهرام) با اژدهایی خفته بر در غار روبه‌رو می‌شود و با آن مبارزه، و در بخش سوم حکایت در نهایت بر آن غلبه می‌کند. اژدها، چه اسطوره‌ای با نمود بیرونی و فراطبیعی باشد و چه تفسیری انتزاعی از کیفیتی درونی، مانعی است که غلبه بر آن، مقدمه ورود به مرحله معنوی بالاتر برای سالک یا قهرمان است... در اساطیر ایران مار و اژدها نمادی از مرگ، قحطی و بلایای اهریمنی است... پیروزی قهرمان بر اژدها، گاه به گشایشی در نیروهای طبیعت می‌انجامد که به پاداش این پیروزی حاصل شده است. این گشایش و پیروزی قهرمان در طبیعت نیز می‌تواند برآیند فتح درونی بزرگی باشد که در مسیر حرکت «انسان نوعی» (با نمایه بیرونی قهرمان) به سوی کمال رخ داده است (قائمی، ۱۳۸۹: ص ۱۱۷ و ۱۱۸) اساساً اژدها همچون نگاهبانی سختگیر یا چون نماد شر و گرایشهای شیطانی است. در واقع اژدها نگاهبان گنجهای پنهان است و به این ترتیب برای دست یافتن به این گنجها، اژدها دشمنی است که می‌باید بر او پیروز شد... در واقع اژدها به عنوان نمادی شیطانی با مار همسان می‌شود... طبق فلسفه هندو اژدها با «عنصر اصلی» با آگنی یا با پرچاپتی همسان می‌شود؛ ذابح اژدها مقام مقدس قربانی‌کننده را دارد؛ او قدرت خداوند را آرام می‌کند و با آن همذات می‌شود؛ اژدها سومه تولید می‌کند که نوشابه جاودانگی است؛ این نوشابه، سومه نذر شده برای قربانی است (شوالیه و گربان، ۱۳۸۷، ج ۱، ص ۱۲۳-۱۲۶). در اسطوره‌شناسی ایران باستان، کشتن اژدها کار قهرمانان و خدایان به شمار می‌رود. از قضا بهرام نیز که قهرمان است، همنام خدایی اوستا است: وَرَه‌تَرغنه یعنی فاتح اژدهای وریشه (بری، ۱۳۸۵: ص ۸۴). در گستره اساطیر ایران، اژدها، نماد خشکسالی است و در واقع، کشتن اژدها نماد پیروزی ترسالی بر خشکسالی است (رضایی‌دشت‌ارزنده، ۱۳۸۸: ص ۵۳). افزوده بر این موارد اژدها در این قسمت حکایت دو کارکرد نمادین ویژه دارد: یکی بازتاب‌دهنده کهن‌الگوی «نگهبان آستانه»<sup>۲۲</sup> است و دیگری کهن‌الگوی «سایه»<sup>۲۳</sup>. این دو نقش کهن‌الگویی در این حکایت بر عهده اژدها است. از سویی باید بر «سایه» غلبه کرد تا بتوان در راه باززایی و فرایند تفرّد گام برداشت. بنا بر نظریه یونگ در مورد اجزای ساختاری روان، که انسانها آن را به ارث برده‌اند، فرافکنی نمادین سایه را به عنوان کهن‌الگویی می‌بینیم که در اساطیر و آثار ادبی



وجود دارد. رایج‌ترین گونه این کهن‌الگو در زمانی که فرافکنی می‌شود، شیطان است که به قول خود یونگ معرف جنبه خطرناک نیمه ناشناخته و تاریک شخصیت است. سایه بخش تاریکتر خود ناهشیار ماست که می‌خواهیم سرکوبش کنیم (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۸۲)؛ به عبارتی سایه بخش پست شخصیت آدمی است؛ بخش سرکوب‌شده‌اش. آدمی به دلایل مختلف به این لایه از شخصیتش توجه ندارد و نمی‌خواهد به آن وقوف یابد، اما این بخش پنهان از شخصیت در اساطیر و خوابها ظاهر می‌شود؛ در خوابها با خواب بیننده و در اساطیر با قهرمان، همجنس است (شمیسا، ۱۳۸۸: ص ۲۶۵). سایه جنبه وحشیانه و خشن‌گرایز یا جنبه حیوانی طبیعت آدمی است... افکار، احساسهای نامناسب و ناپسند ناشی از سایه، میل دارند در خودآگاه و رفتار آدمی بروز کنند... این جنبه حیوانی به دو قطبی شدن و تنازع امور کمک می‌کند که خود برای ترقی و تعالی ضرورت دارد. آدمی تا نداند «شر» چیست به دنبال «خیر» نمی‌رود... آدمی می‌کوشد از پراکندگی و کثرت به اعتدال و وحدت برسد. این کوشش با تفرّد یا خودیابی صورت می‌پذیرد (یونگ، ۱۳۷۷: ص ۹ تا ۱۲). «خود» و «سایه» هرچند واقعاً از هم جدا است، همانند احساس و فکر به گونه‌ای جدایی‌ناپذیر به هم گره خورده است؛ با وجود این «خود» و «سایه» در ستیزه و گریزی دائمی به سر می‌برد؛ چیزی که یونگ آن را «جنگ رهایی‌بخشی» نامیده است (همان: ۳۹). سایه نقطه مقابل نیکی به شمار می‌رود؛ بخشی از روان ما که آن را انکار می‌کنیم. برای اینکه شخص بتواند عضو جامع و کاملی در اجتماع باشد، لازم است که خوی حیوانی خود را که در سایه قرار دارد، رام کند. این رام کردن با فرو نشاندن و خودداری کردن از تجلیات سایه صورت می‌گیرد (هال و نوردبای، ۱۳۷۵: ص ۷۲). «من» روان با شناخت سایه در فرایند رشد خود از آن عبور می‌کند و به «خود» می‌رسد. در وهله اول و بیش از همه، سایه، محتویات «ناآگاه شخصی» را باز می‌نمایاند... سایه در «من» آشوبهای مکرر به وجود می‌آورد (مورنو، ۱۳۸۰: ص ۵۲ و ۵۳). سایه مشکلی اخلاقی مطرح می‌کند و تمام «من» شخصیت<sup>۲۴</sup> را به مبارزه می‌طلبد. پس بی‌کوشش بسیار نمی‌توان بر سایه آگاه شد. در این حکایت، همان طور که دیده می‌شود، قهرمان (بهرام) با وارد شدن در غار ناخودآگاه با سایه وجودش روبه‌رو می‌شود و آن را می‌شناسد. ازدها نماد و رمز دشمن است (Cirlot, 1973: 86) اما دشمنی درونی که به کهن‌الگوی سایه معروف است و برای «باززایی» و رسیدن به «تفرّد» باید بر آن غلبه کند.

از سوی دیگر اژدها کارکرد نمادین «نگهبان آستانه» هم دارد. قهرمان در سفر پرماجرایی خود با موانعی روبه‌رو می‌شود؛ در کنار هر دروازه ورود به دنیای جدید، نگهبانی قدرتمند مستقر است تا مانع ورود این موجود بی‌ارزش شود. نگهبان آستانه، چهره خشمناکی به قهرمان می‌نمایاند، اما اگر به‌درستی شناخته شود، می‌توان بر او چیره شد و مغلوبش ساخت یا حتی او را به پشتیبان تبدیل کرد. بعضی قهرمانان با نگهبان آستانه روبه‌رو می‌شوند. شناخت طبیعت نگهبان آستانه برای تعیین چگونگی برخورد با او کمک می‌کند... در سطح عمیق‌تر روانی نماینده اهریمن درون یعنی روان‌رنجوری، زخم عاطفی، ضعف، اتکا به غیر و محدودیت خودخواسته‌ای است که مانع تکامل و رشد می‌شود؛ گویی هر بار که سعی می‌کنید تغییر عمده‌ای در زندگی خود به وجود آورید، این اهریمن درونی با تمام قدرت بیدار می‌شود، نه لزوماً برای توقف شما بلکه برای امتحان کردن شما که آیا واقعاً مصمم به پذیرش چالش هستید یا نه (وگلر، ۱۳۹۰: ص ۷۳ و ۷۴). در برخی از حکایتهای اسطوره‌ای فارسی این کهن‌الگوی «نگهبان آستانه» به چشم می‌آید؛ برای نمونه در هفت‌خوان رستم یکی از خوانها غلبه بر اولاددیو بوده است. وی نگهبان آستانه‌ای بوده است که قهرمان (رستم) توانست با تدبیر، او را به عنوان «پشتیبان» - که خود کهن‌الگوی است - به خدمت بگیرد.

**سیاه:** به جز کارکرد نمادین غار و اژدها واژگان و ترکیبات هم فضایی سیاه و تاریک و خشن را بر این بخش حاکم کرده است: غار، اژدها، خفته، کوهی از قیر، آتشی چون سیاه‌دود به رنگ، دوزخ، مرگ، هلاک، بلا، غم، غم‌دیده، ستم‌دیده، ستمکاره، خیانت و ... از این گونه است. آن‌قدر تصاویر سیاه در این بخش حکایت فراوان است که نمی‌توان همه آنها را برشمرد. «سیاه (ظلمت) نماد آشوب، ناشناخته‌ها، مرگ، ضمیر ناهشیار، شر و اندوه است» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۶۳). سیاه از نظر نمادگرایی اغلب به عنوان سرد، منفی و در ارتباط با ظلمت نخستین و بی‌تمایزی اولیه است. آشوب و ناشناخته‌ها و شر و اندوه نیز در این بخش حکایت با نماد سیاهی بازتابانده شده است... ؛ همچنین نشانه ظلمت زمینی شب، درد، دغدغه، غم، جهل و مرگ است (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۳، ص ۶۸۵ تا ۶۹۵). رنگ سیاه در اساطیر در بسیاری از موارد، نماد پلیدیها و نیروهای شر و اهریمن و دیوان و جادو است؛ چنانکه برای نشان دادن پلیدی موجودات اساطیری از رنگ سیاه استفاده می‌کنند (واردی و مختارنامه، ۱۳۸۶: ص ۱۶۹). نظامی برای نشان دادن جهل و نادانی از رنگ سیاه استفاده می‌کند (همان: ۱۷۰).

بنابر آنچه در بررسی نمادهای اساطیری این بخش گفته شد، ویژگی آن روبه‌رو شدن مخاطب با جهانی واقعی است. پیشتر در بررسی نماد بخش اول گفته شد که به نظر نورتروپ فرای، انسانها تخیلات روایی خود را اساساً به دو طریق ترسیم می‌کنند: در قالب بازنماییهای جهانی آرمانی و در قالب بازنماییهای جهان واقعی. جهان تجربه و بی‌اطمینان و شکست است که فرای آن را «میتوس زمستان» می‌نامد. (تایسن، ۱۳۸۷: ص ۳۵۷ و ۳۵۸). نمادهای آشوب، ترس، اندوه، چالش، سایه و غار ساحت روان قهرمان (بهرام) را فرا گرفته و قهرمان از زندگی آرمانی دور شده است. این نمادها همه بر جهان واقعی دلالت می‌کند که بازتاب‌دهنده میتوس زمستان است.

### کارکرد نمادها و کهن‌الگوهای بخش [۳] حکایت

در بخش گذشته قهرمان با سایه و نگهبان آستانه برخورد کرده بود؛ ترس و وهم بر فضا چیره شده بود، ولی قهرمان، مبارزه و تغییر را برگزید. در این بخش، قهرمان موفق می‌شود بر اژدها یا سایه غلبه یابد و در راه باززایی و فرایند تفرّد گام بردارد. این بخش حکایت، گره‌گشایی حکایت شکل می‌گیرد و بازگشت قهرمان آغاز می‌شود. اما هم‌چنان پیک یا آنیما (ماده‌گور) باز هم او را به ماجرای دعوت می‌کند که پارنج بهرام (قهرمان) در سفر است؛ سفری که هدیه‌ای ارزشمند برای او به ارمغان دارد.

**سفر:** نمادگرایی سفر بسیار غنی است و اغلب جستجوی حقیقت، آرامش و جاودانگی، جستجو و کشف یک مرکز معنوی، معنا می‌دهد... در سراسر ادبیات جهان، سفر نماد حادثه و جستجو است؛ چه جستجوی گنج، چه شناختی ساده، عینی یا مفهومی. سفر نمادین اغلب پس از مرگ به وقوع می‌پیوندد (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج ۳، ۵۸۳ و ۵۸۷). قهرمان سفرش را از همان بخش نخست حکایت برای جستجو و تغییر و بازگشت آغاز کرده بود. در این بخش هم به طور نمادین بار دیگر قهرمان به غار سفر می‌کند تا پارنج هر دو سفرش را با هدایت پیک یا آنیما بیابد.

**گنج:** گنج در غار برابر با زندگی روحانی در درون انسان است. رسیدن به گنج در درون غار که توسط قهرمان پاک و آماده‌ای که بر شیطان پیروز شده، به دست می‌آید؛ به معنای خارج شدن از خود، حیات دوباره و دست‌یافتن به ثروت روحانی است (Vries, 1976: 473). گنج نماد جوهر شناخت عرفانی است؛ در میان خدایان هندو، کوورا نگهبان گنجهاست؛ یعنی از فلزات که ثروت زمین و به طور سنتی در ارتباط با گنج

پنهان هستند، حفاظت می‌کند... به طور کلی این گنجها نماد شناخت، جاودانگی و ذخایر معنوی است که فقط با جستجوی مخاطره‌آمیز می‌توان به آنها دست یافت و سرانجام اینکه این گنجها را اژدهایان و غولها پاسداری می‌کنند که تصویر تمامیت روانی خطرناکی هستند که در صورت نبود صلاحیت یا عاقبت‌اندیشی‌های لازم، خطر قربانی شدن به دست آنها وجود دارد. گنج به طور عمده در قعر غارها یا زیر زمین پنهان می‌شد. وضعیت قرارگیری گنج، نماد سخت جستجوی آن بود که کوششی فراانسانی لازم داشت. گنج عطیه‌ای رایگان از سوی آسمان نبود، بلکه در طول آزمونهای ممتد کشف می‌شد. این امر تصریح می‌کند که گنج پنهان ماهیتی اخلاقی و معنوی دارد؛ آزمونها، مبارزه با غولها و ... همگی موانعی در حیطه اخلاقی و معنوی است. گنج پنهان نماد زندگی درونی است و کسانی که از آن پاسداری می‌کنند، جز وجهی از خود ما نیستند (شوالیه و گریران، ۱۳۸۸، ج ۴، ص ۷۵۴ و ۷۵۵). پیداست این گنجی که بهرام (قهرمان) در طی مبارزه با اژدها (سایه وجودش) به یاری ماده‌گور (آنیما و پیک و فرّه) به دست می‌آورد، چیزی جز «تفرّد» نیست. تحقق این فرایند با کشف گنج نمادینه شده است. قهرمان (بهرام) در راه رسیدن به پادشاهی باید این پختگیها را کسب کند. در پایان هم قهرمان با بازگشت خود این پختگی را به جامعه هم انتقال می‌دهد: دومین وظیفه خطیر قهرمان بازگشت به سوی ماست با هیئتی جدید و آموزش درسی که از این حیات دوباره آموخته است (کمپبل، ۱۳۸۷: ص ۳۰ و ۳۱)؛ پس در بررسی نمادهای این بخش آشکار شد، خواننده با حرکت، جنبش، جستجو تا رسیدن به وحدت و نظم سروکار دارد و این راه به یاری نماد آنیما و پیک و فرّه (ماده‌گور) و غلبه بر اژدها (سایه و نگهبان آستانه) پیموده شد. قهرمان با رسیدن به گنج به «تفرّد» می‌رسد و باززایی و بهار را به ارمغان می‌آورد که بروشنی نشاندهنده «میتوس بهار» است. فرای حرکت از جانب جهان واقعی به سمت جهان آرمانی، یعنی حرکت از «میتوس زمستان» به «میتوس تابستان» را ویژگی اصلی «میتوس بهار» می‌داند. شخصیت اصلی که در شبکه‌ای از مشکلات تهدیدآمیز جهان واقعی به دام افتاده از طریق چرخشهای مختلفی در پیرنگ موفق می‌شود تا بر اوضاعی که او را گرفتار کرده‌اند، فایق آید و به شادکامی برسد. ضد قهرمان در این «میتوس بهار» غالباً پوچ و مضحک است و قادر به مبارزه با قهرمان یا شخصیت اصلی نیست (تایسن، ۱۳۸۷: ص ۳۵۹). بنا به نظر فرای میتوس بهار منطبق با نوع ادبی کم‌دی است (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ص ۱۶۷). ضعف و سستی دشمن (اژدها)

نمایان‌گر کنشی است که به کم‌دی منجر می‌شود. کنش نهایی و گره‌گشایی این حکایت در این بخش تکمیل می‌شود؛ نمادهای سفر و تغییر و بازگشت (جدایی، تغییر و بازگشت) در بخش سوم حکایت با «میتوس بهار» همخوان است.

### نتیجه‌گیری

حکایت یادشده دارای سه بخش ساختاری زمینه، گره‌افکنی و گره‌گشایی است که به ترتیب بیانگر میتوسهای تابستان و زمستان و بهار است. زمینه: روزگار آرمانی بهرام (قهرمان) است و حضور آنیما و پیک یا فرّه، او را به ماجرای برای تغییر و رسیدن به «تفرد» می‌کشانند. در گره‌افکنی قهرمان برای تغییر و باززایی و رسیدن به «تفرد» با خطر روبه‌رو می‌شود و باید بر موانع غلبه کند. نبرد با اژدها (سایه و نگهبان آستانه) در این بخش در شرف وقوع است. در گره‌گشایی قهرمان (بهرام) با سایه و نگهبان آستانه (اژدها) وارد مبارزه می‌شود و او را شکست می‌دهد و باز هم به هدایت ماده‌گور (آنیما و پیک) سفری دیگر به غار می‌کند و گنج «تفرد» را می‌یابد؛ سپس بازگشت آغاز می‌شود و قهرمان با پیروزی به جمع یاران باز می‌گردد و سرزندگی را برای مردم به ارمغان می‌آورد.

- در بخش اول حکایت باغ و سبز و آنیما و پیک نمادینه شده است و بازتابنده کهن‌الگوی زایش و حیات و زندگی آرمانی و لذت‌بخش بهرام (قهرمان) است. این جهان آرمانی در الگوی میتوسهای فرای یادآور میتوس تابستان است که با نوع ادبی رمانس منطبق است.
- در بخش دوم این حکایت سیاه، سایه و غار به عنوان نمادهای اساسی بررسی شده که نشانه آشوب، ترس، اندوه و چالش است. خواننده با جهانی واقعی روبه‌رو می‌شود. در این جهان واقعی، بهرام (قهرمان) با مبارزه‌ای سهمگین و دشوار روبه‌رو، و به چالش دچار می‌شود. این بخش حکایت، نشانگر «میتوس زمستان» است که با نوع ادبی طنز یا آبرونی منطبق است.
- بخش سوم ساختار این حکایت با نبرد قهرمان (بهرام) با سایه و نگهبان آستانه (اژدها) آغاز می‌شود؛ قهرمان از این آزمون سربلند بیرون می‌آید و آنیما یا پیک (ماده‌گور) به پارانچ قهرمان او را به گنج «تفرد» رهنمون می‌شود. قهرمان با رسیدن به گنج (تفرد) به باززایی می‌رسد و باز می‌گردد. این شیوه از حکایت، سفر قهرمان

از جهان واقعی (میتوس زمستان) به جهان آرمانی (میتوس تابستان) را ترسیم می‌کند. بنا بر نظر فرای، این بخش که دارای فرایند تغییر، سفر و حرکت از جهان واقعی به جهان آرمانی است، نشانگر «میتوس بهار» است که با نوع ادبی کم‌دی منطبق است.

پی‌نوشت

1. *Myth*
2. *Mythological Criticism*
3. *Carl Gustav Jung*
4. *G.J. Frazer*
5. *Frye Northrop*
6. *Archetypical Criticism*
7. *Collective Unconscious*
8. *Archetypes*
9. *Symbols*
10. *Mitosis*
11. *Fathos*
12. *Analogy of Experince*
13. *Kerenyi*
14. *Mythologem*
15. *Hero*
16. *Old man*
17. *Individuation*
18. *Ego*
19. *Anima*
20. *Self*
21. *Herald*
22. *Threshold Gaurdian*
23. *Shadow*
24. *Ego-Personality*

#### منابع

- امامی، نصرالله؛ *مبانی و روش‌های نقد ادبی*؛ چاپ سوم (با تجدید نظر). تهران: جامی، ۱۳۸۵.
- امینی، محمدرضا؛ «تحلیل اسطوره قهرمان در داستان ضحاک و فریدون بر اساس نظریه یونگ»، *مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز*؛ دوره هفدهم، ش دوم (پیاپی ۳۴)، ۱۳۸۱.
- باباخانی، مصطفی؛ «اسطوره در شناخت ادبیات»، *فصلنامه علمی پژوهشی نقد ادبی*؛ س ۳، ش ۱۱ و ۱۲ (پاییز و زمستان ۱۳۸۹)، ص ۷ تا ۳۲.
- بری، مایکل؛ *تفسیر مایکل بری بر هفت پیکر نظامی*؛ ترجمه جلال علوی‌نیا؛ تهران: نشر نی، ۱۳۸۵.

خوانش اسطوره‌ای حکایت «کشتن بهرام ازدها را و گنج یافتن» در هفت پیکر

- تایسن، لیس؛ *نظریه‌های نقد ادبی معاصر*؛ ترجمه مازیار حسین زاده و فاطمه حسینی؛ ویراستار: حسین پاینده؛ تهران: نشر نگاه امروز/ نشر حکایت قلم نوین، ۱۳۸۷.
- ترقی، گلی؛ *بزرگ بانوی هستی (اسطوره-نماد-صورزلی)*؛ چ دوم، تهران: نیلوفر، ۱۳۸۷.
- حسینی، مریم؛ (۱۳۹۱). «بن‌مایه آیینهای مهر و زرتشت در هفت پیکر نظامی»، *جستارهای ادبی*؛ ش ۱۷۶، ص ۹۵ تا ۱۲۰.
- دزفولیان، کاظم و مصطفی ملک‌پائین؛ «کارکرد نماد در حکایتی از هفت پیکر»، *کهن‌نامه ادب پارسی*؛ س سوم (۱۳۹۱)، ش اول، ص ۴۷ تا ۶۶.
- رضایی‌دشت‌ارزنده، محمود؛ «رستم ازدهاکش و درفش ازدها پیکر»، *فصلنامه پژوهشهای ادبی*؛ س ۶ (۱۳۸۸)، ش ۲۴، ص ۵۳ تا ۷۹.
- سناری، جلال؛ *جهان اسطوره‌شناسی*؛ چ دوم، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۱.
- شایگان‌فر، حمیدرضا؛ *نقد ادبی (معرفی مکاتب نقد همراه با نقد و تحلیل متونی از ادب فارسی)*. چ سوم. تهران: انتشارات دستان، ۱۳۸۶.
- شمیسا، سیروس؛ *نقد ادبی*؛ چ سوم از ویرایش دوم، تهران: نشر میترا، ۱۳۳.
- شوالیه، ژان و آلن گبران؛ *فرهنگ نمادها (اساطیر، رؤیاهای، رسوم، ایماء و اشاره، اشکال و قوالب، چهره‌ها، رنگها، اعداد)*؛ ترجمه و تحقیق سودابه فضایی؛ دوره ۵ جلدی، چ سوم، تهران: انتشارات جیحون، ۱۳۸۸.
- شولتز، دوآن و سیدنی الن شولتز؛ *نظریه‌های شخصیت*؛ ترجمه یحیی سیدمحمدی؛ تهران: هما، ۱۳۷۷.
- فرای، نورترپ؛ *تحلیل نقد*؛ ترجمه صالح حسینی؛ تهران: نیلوفر، ۱۳۷۷.
- قائمی، فرزاد؛ «تحلیل انسان‌شناختی اسطوره ازدها و بنمایه تکرارشونده ازدهاکشی در اساطیر»، *مجله جستارهای ادبی*؛ ش ۱۷۱ (۱۳۸۹)، ص ۱ تا ۲۶.
- \_\_\_\_\_؛ «تحلیل انسان‌شناختی اسطوره فر و کارکردهای آن در شاهنامه فردوسی و اساطیر آن»، *مجله جستارهای ادبی*؛ ش ۱۷۴ (۱۳۹۰)، ص ۱۱۳ تا ۱۴۸.
- کمپیل، جوزف؛ *قهرمان هزار چهره*؛ ترجمه شادی خسروپناه؛ چ سوم، مشهد: نشر گل آفتاب، ۱۳۸۷.
- گرین، ویلفرید و همکاران؛ *مبانی نقد ادبی*؛ ترجمه فرزانه طاهری؛ چ چهارم، تهران: نیلوفر، ۱۳۸۵.
- معین، محمد؛ *فرهنگ فارسی*؛ ج سوم، تهران: دبیر و بهزاد، ۱۳۹۰.
- مورنو، آنتونیو؛ *یونگ، خدایان و انسان مدرن*؛ ترجمه داریوش مهرجویی؛ چ دوم، تهران: مرکز، ۱۳۸۰.
- نظامی، الیاس بن یوسف؛ *هفت پیکر*؛ با تصحیح و حواشی حسن وحیددستگردی؛ به کوشش سعید حمیدیان؛ چ دوم، تهران: نشر قطره، ۱۳۷۶.

- واحد دوست، مهوش؛ *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*؛ چ دوم، تهران: سروش، ۱۳۸۷.
- واردی، زرین تاج و آزاده مختارنامه؛ «بررسی رنگ در حکایت‌های هفت‌پیکر نظامی»، *ادب‌پژوهشی*؛ ش ۲ (۱۳۸۶)، ص ۱۶۷ تا ۱۸۹.
- وگلر، کریستوفر؛ *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه*؛ ترجمه عباس اکبری؛ چ دوم، تهران: نیلوفر، ۱۳۹۰.
- هال، کالوین اس و ورنون جی نوردبای؛ *مبانی روانشناسی یونگ*؛ ترجمه محمدحسین مقبل؛ تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی تربیت‌معلم، ۱۳۷۵.
- یاحقی، محمدجعفر و سمیرا بامشکی؛ «تحلیل نماد غار در هفت‌پیکر نظامی»، *مجله پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان*؛ دوره جدید، ش ۴ (۱۳۸۸)، ص ۴۳ تا ۵۸.
- یاوری، حورا؛ *روان‌کاوی و ادبیات*: دو متن، دو انسان، دو جهان: از بهرام تا راوی بوف‌کور؛ تهران: سخن، ۱۳۸۶.
- یونگ، کارل گوستاو؛ *چهار صورت مثالی*؛ ترجمه پروین فرامرزی؛ مشهد: آستان قدس رضوی، ۱۳۶۸.
- \_\_\_\_\_؛ *تحلیل رؤیا*؛ ترجمه رضا رضایی؛ تهران: نشر افکار، ۱۳۷۷.
- \_\_\_\_\_؛ *انسان و سمبل‌هایش*؛ ترجمه محمود سلطانیه؛ چ ششم، تهران: جام، ۱۳۸۶.
- \_\_\_\_\_؛ *روانشناسی ضمیر ناخودآگاه*؛ ترجمه محمد علی امیری؛ چ پنجم، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، ۱۳۸۷.

Vries, Ad de; *Dictionary Of Symbols and Imagery*; North-Holand, 1976.

Cirlot, J.E; *A Dictionary Of Symbols*; Translated from Spanish Jack Sage; London: Routledge and Kegan Paul, 1973.