

زبان و ادب فارسی
(نشریه سابق دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز)
سال ۶۲، پاییز و زمستان ۹۳، شماره مسلسل ۲۳۰

تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری «داستان شهریار بابل با شهریارزاده» در مرزبان‌نامه

دکتر حمیدرضا فرضی*

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تبریز

دکتر محمدرضا عابدی

استادیار دانشگاه تبریز

چکیده

اسطوره‌ها به عنوان بینش انسان بدوی در باب انسان و جهان، معمولاً با تغییر شکل در فرهنگ و ادبیات ملت‌ها بازتاب پیدا می‌کنند. مرزبان‌نامه از جمله متون ادب فارسی است که می‌توان ردپای اساطیر و افسانه‌های کهن را در آن مشاهده کرد. در این مقاله بن‌مایه‌های اساطیری «داستان شهریار بابل با شهریارزاده» از مرزبان‌نامه بررسی شده است. فرض نگارندگان بر این بوده است که این داستان آیین‌ها و مراسم آشناسازی (پاگشایی) را در خود نمودار می‌سازد. مبتنی بر ایده مذکور و با تحلیل محتوایی داستان، قابل تطبیق بودن این داستان با مراسم آشناسازی اثبات شده است؛ همه اجزاء و مراحل مراسم آشناسازی از قبیل انزوا، جداسازی، بردن نوآموز به بیشه (شکارگاه)، آزمون سخت (شکنجه)، بالا رفتن از درخت و ... را می‌توان در داستان مذکور مشاهده کرد. افزون‌براین عناصر نمادین و کهن‌الگویی دیگر نیز در متن وجود دارد که در ارتباط با مضمون اصلی (آشناسازی) هستند و بر این اساس تحلیل شده‌اند.

کلیدواژه‌ها: اسطوره، مراسم آشناسازی، انزوا، روح خارجی، مرزبان‌نامه.

تأیید نهایی: ۹۴/۶/۲۱

تاریخ وصول: ۹۳/۱۰/۱۶

*.Email: farzi@iaut.ac.ir.

۱- مقدمه

اسطوره به عنوان بینش انسان بدوی درباره انسان و جهان «نقل کننده سرگذشتی قدسی و مینوی است؛ راوی واقعه‌ای است که در زمان اولین، زمان شگرف بدایت همه چیز، رخ داده است.» (الیاده، ۱۳۸۶: ۱۴) به بیان دیگر «گونه‌ای از بازگویی است که با آیین بستگی نزدیک دارد و برداشت مشترک ذهن دسته‌جمعی و شاید ناآگاهانه گروهی از مردمان را منعکس می‌کند.» (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۲۱۳)

اسطوره‌ها، معمولاً با تغییر شکل و به گونه‌های مختلف در فرهنگ و ادبیات ملت‌ها بازتاب یافته و به حیات خود ادامه می‌دهند. از این رهگذر، «اسطوره در هر زمان شکل و نقش و کاربرد ویژه‌ای دارد و در جریان زمان و در مرزهای متفاوت جغرافیایی و در میان مردمان گوناگون ممکن است دستخوش دگرگونی‌هایی شود و نقش‌های تازه‌ای بپذیرد و در جریان یک تغییر تدریجی ناآگاه یا از روی یک دگرگونی بنیادی و عمدی گونه‌های جدیدی پیدا کند و به شکل‌های تازه‌ای مانند افسانه، داستان حماسی، تمثیل یا نقل عامیانه درآید.» (همان)

اسطوره‌ها که توجیه‌کننده و گزارش‌گر آیین‌های ویژه دینی و مذهبی نخستین‌اند، در طول زمان - های مدید - احیاناً با دگرگونی‌ها و دگردیسی‌هایی - در قصه‌ها و افسانه‌های پیشینیان جلوه‌گر شده‌اند. بر این مبنا افسانه‌ها بازمانده تباهی گرفته روایات اسطوره‌ای اعصار کهن‌اند و بر اثر تحولات مادی و معنوی جامعه و پدید آمدن عصر دین، نقش مقدس اسطوره‌ای خویش را از دست داده و به صورت روایاتی غیرمقدس در جوامع بازمانده‌اند. بسیاری از این افسانه‌های تهی از تقدس، در گذشته همراه جدایی‌ناپذیر آیین‌های مقدسی بوده‌اند که به سبب فراموشی تدریجی آن آیین‌ها، به صورت روایات شفاهی به زندگی خود ادامه داده و به داستان‌های جادویی، روایات عامیانه و بچگانه و سرودهای فولکلوریک تبدیل شده‌اند. (ر.ک: بهار، ۱۳۸۴: ۳۷۵)

۲- مرزبان‌نامه

مرزبان‌نامه - که در این مقاله، تحریر سعدالدین وراوینی آن مورد توجه نگارندگان بوده است - مشتمل بر حکایات و تمثیلات و افسانه‌های حکمت‌آمیز است که به شیوه کلیله و دمنه از زبان وحوش و طیور و دیو و پری فراهم آمده است.

تعدادی از حکایت‌های مرزبان‌نامه دارای ژرف‌ساخت اساطیری‌اند و ردپای اسطوره‌ها را می‌توان در آنها مشاهده کرد؛ دکتر معین بسیاری از منظومه‌های ایران پس از اسلام و متون نثر از جمله مرزبان‌نامه را با روایات و افسانه‌های پیش از اسلام در پیوند می‌داند و بر این باور است که منشاء بسیاری از مطالب

این کتاب را می‌توان در ادبیات پیش از اسلام پیدا کرد. (به نقل از پارسا و اشرفی، ۱۳۸۷: ۴۳) همچنین برخی آن را یادگاری از ایران عهد ساسانی دانسته و ردّ پای اعتقادات آیین زرتشتی و فرهنگ بابل را در این اثر نشان می‌دهند. (ر.ک: رضایی، ۱۳۸۹)

در سال‌های اخیر مقالات زیادی در باب تحلیل اساطیری متون نوشته شده و در آنها آثاری از ادبیات کلاسیک و معاصر نقد و بررسی شده است. دربارهٔ مرزبان‌نامه نیز دو مقاله در این موضوع نوشته شده است؛ پارسا و اشرفی (۱۳۸۷) به تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری - آیینی داستان خرّه‌بماه و بهرام گور پرداخته‌اند و به ارتباط بن‌مایه‌های این حکایت با یکی از جشن‌های خورماه، گاهنبار پنجم (مدیاریم) که جشن دهقانان در ایران است، اشاره کرده‌اند و نشانه‌های اسطوره‌ای جشن را از قبیل فروپاشی نظام اجتماعی، حضور عناصر مربوط به کامرانی و در نهایت نکاح مقدس که تحقق عینی زایش دوباره گیتی و انسان است، بررسی کرده‌اند. هم‌چنین علی‌اکبری و روستایی (۱۳۹۲) حکایت غلام و بازرگان را از دیدگاه ساختاری - اسطوره‌ای بررسی کرده‌اند و ضمن اشاره به بن‌مایه‌های سفر و بازگشت از سفر، آن را با کهن‌الگوهای اسطوره‌ای آشناسازی و میرنوروزی تطبیق داده‌اند.

نگارندگان در این تحقیق به تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری «داستان شهریار بابل با شهریارزاده» پرداخته‌اند؛ فرض بر این بوده است که بن‌مایه‌های این داستان با آیین‌ها و نمادهای آشناسازی (پاگشایی یا تشرّف) مطابقت دارد و نمادهای به کار رفته در آن نمادهای کهن‌الگویی‌اند.

۳- بن‌مایه‌های اساطیری داستان شهریار بابل با شهریارزاده

در این بخش، ابتدا کهن‌الگوهای به کار رفته در داستان بررسی می‌شوند. سپس به تحلیل نمادهای کهن‌الگویی متن پرداخته می‌شود و در نهایت تفسیر متن براساس کهن‌الگوها و نمادهای توضیح داده شده، صورت می‌گیرد.

۳-۱- کهن‌الگوها

الف) قهرمان: به اعتقاد یونگ، اسطوره قهرمان رایج‌ترین اسطوره‌ها است. این اسطوره به مردی بسیار نیرومند و یا نیمچه‌خدایی اشاره دارد که بر بدی‌هایی در قالب اژدها، مار، دیو، ابلیس پیروز می‌شود و مردم خود را از تباهی می‌رهاند. (یونگ، ۱۳۸۷: ۱۱۲) کهن‌الگوی قهرمان هم برای فردی که می‌کوشد شخصیت خود را کشف کند، مفهوم دارد و هم برای جامعه‌ای که نیاز به تثبیت و هویت جمعی دارد. (همان: ۱۶۴) قهرمان در طی مراحل مختلف زندگانی خود به کارهای خاصی برای رسیدن به هدفی خاص دست می‌زند و در ادبیات و اسطوره‌ها معمولاً به سه صورت زیر ظاهر می‌شود:

۱- **جست‌وجو (کاوش):** قهرمان به عنوان منجی و رهایی‌بخش، سفری طولانی را در پیش می‌گیرد که در آن باید کارهای ناممکن انجام دهد؛ با هیولاها بجنگد، معماهای بی‌پاسخ را حل کند و بر موانع سخت غلبه کند تا پادشاه را نجات دهد یا کشور را از خطر برهاند و احتمالاً با شاهزاده خانم ازدواج کند.

۲- **پاگشایی (نوآموزی یا تشریف یا آشناسازی):** قهرمان باید آزمون‌های دشواری را از سر بگذراند و وظایف سخت و شکنجه‌آور را تحمل کند تا از مرحله کودکی و جهل و نادانی عبور کند و به بلوغ فکری و اجتماعی و معنوی برسد و برای مردم خود کارساز شود. پاگشایی در بیشتر موارد شامل سه مرحله جدایی (رهسپاری)، تغییر و دگرگونی و بازگشت است و مانند جست‌وجو گونه‌ای است از کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره.

۳- **بلاگردان (فدایی):** این نوع قهرمان باید با ایثارگری، فدای قوم و قبیله و مملکت خود بشود تا کشور و قوم او از رنج، خشکسالی، ستم و... رها شوند و به رفاه و آزادی برسند. (گرین و دیگران، ۱۳۸۳: ۱۱۶؛ شایگان‌فر، ۱۳۸۶: ۱۵۶-۱۵۷)

در این پژوهش، شهریارزاده نمود «قهرمان» تلقی شده است و کارکردهای او با مرحله «پاگشایی» (آشناسازی) قابل تطبیق است. کمپبل در مورد این نوع قهرمان می‌نویسد: «سفر اسطوره‌ای قهرمان، معمولاً تکرار و تکریم الگویی است که در مراسم گذار به آن اشاره شده است: جدایی، تشریف، بازگشت؛ که می‌توان آن را هسته اسطوره‌یگانه نامید. یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند. در آنجا با نیروهای شگفت‌روبه‌رو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پررمز و راز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۴۰)

ب) انزوا: وقتی اجل پادشاه بابل فرا می‌رسد به خاطر صغر سن فرزند، برادر خود را به قایم مقامی منصوب می‌کند، به شرطی که وقتی فرزندش به سن بلوغ رسید، پادشاهی را به او واگذار کند؛ اگرچه علت پادشاه نشدن پسر پادشاه بابل کم سن و سال بودن او عنوان می‌شود اما با توجه به موارد مشابه در مناطق مختلف جهان به نظر می‌رسد با آیین ویژه‌ای مواجه هستیم و بیان چنین علت ساده‌ای می‌تواند افزوده‌های بعدی بوده و در مرحله انتقال اسطوره و تغییر شکل آن به افسانه اتفاق افتاده باشد. معمولاً «قهرمانان پسر یا دختر این قصه‌ها پیش از آغاز حرکت و عمل برای یافتن خود یا برای انجام کاری کارستان برای دیگری، که آن نیز به نوعی اثبات خویشتن است در بی‌عملی، انزوا، خواب و شرایطی نظیر آن قرار می‌گیرند... این انفعال پیش از حرکت تعیین کننده زندگی جوان، فرصتی است مراقبه‌وار

تا او را برای اقدام سخت مرحله جدید زندگی‌اش آماده کند.» (امیرقاسمی، ۱۳۹۱: ۱۴۶-۱۴۷) بتلهایم در مقام تحلیل روان‌شناسی این نوع قصه‌ها به این نتیجه می‌رسد که «در دگرگونی‌های عمده زندگانی مثل بلوغ برای آنکه فرصت‌های رشد موفقیت‌آمیز از دست نرود به دوران‌های فعال و آرام هر دو نیاز است. درون‌گرایی که به ظاهر همچون انفعال (یا زندگی را به خواب گذراندن) به نظر می‌رسد وقتی پیش می‌آید که فرایندهای ذهنی درونی چنان مهمی در درون شخص می‌گذرد که وی هیچ توانی برای فعالیت بیرونی ندارد.» (بتلهایم، ۱۳۹۲: ۲۸۲)

به نظر می‌رسد این انزوا و درون‌گرایی ناشی از تقدس آنها و تابوی لزوم تماس نداشتن این گونه افراد با خورشید و زمین بوده باشد. امیر قاسمی محافظت شاه از خورشید و زمین و هوا را در باور تاریخی تقدس و الوهیت شاه می‌داند. (امیر قاسمی، ۱۳۹۱: ۱۲۳)

جیمز فریزر با تحقیق درباره این موضوع در مناطق مختلف جهان از جمله ژاپن، آفریقا، مصر، ایرلند و... به تقدس داشتن پادشاهان و شاهزادگان و... اشاره کرده و بر لزوم عدم تماس پای آنها با زمین و نتابیدن خورشید بر آنها تأکید کرده است: «دومین قاعده‌ای که در اینجا باید مورد توجه قرار داد آن است که خورشید نباید بر شخص مقدس و متبرک بتابد. این قانون را میکادو و راهب اعظم زاپوتک هر دو رعایت می‌کردند. راهب اعظم را خدایی می‌دانستند که نه زمین شایستگی حملش را داشت و نه خورشید که بر او بتابد. میکادو نیز اجازه نداشت در فضای باز ظاهر شود و خورشید را دارای آن منزلت نمی‌دانستند که بر امپراتور بتابد. بومیان گراندادا در آمریکای جنوبی، کسانی را که باید فرمانروا یا فرمانده می‌شدند، اعم از مرد یا زن، از زمان طفولیت چندین سال در انزوا نگه می‌داشتند که گاهی هفت سال طول می‌کشید و در این مدت حتی خورشید را نمی‌دیدند و گرنه جبروتشان زایل می‌شد.» (فریزر، ۱۳۸۸: ۷۰۴-۷۰۵؛ همان: ۲۱۵-۲۲۶)

با توجه به این توضیحات و جنبه اساطیری داستان، به نظر می‌رسد به پادشاهی نرسیدن پسر پادشاه بابل در خردسالی، در اصل ناشی از انزوای آیینی برای اثبات خویشتن و کسب آمادگی برای مرحله جدید زندگی بوده است. همچنانکه دانه برای رشد و باروری مجبور است مدتی تاریکی زمین را تحمل کند. براین پایه، کم سن و سال بودن را که در قصه به آن اشاره شده است، نمی‌توان دلیل منطبق بر اسطوره در به پادشاهی نرسیدن دانست.

ج) آشناسازی: آشناسازی که از آن به پاگشایی، تشرف، گذار، نوآموزی و سرسپاری نیز تعبیر می‌شود «به طور کلی بر آیین‌ها و فنون شفاهی اشاره دارد که مراد از آنها ایجاد راهکارهای قطعی در وضع مذهبی و اجتماعی فرد آشنا شده است.» (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۰) این آیین بیانگر تغییری اساسی در

زندگی و موقعیت اجتماعی نوآموز بوده است که بعداز گذراندن آزمونی دشوار تغییر می‌یابد و فرد دیگری می‌شود.

مخصوصاً آشناسازی سن بلوغ برای تمام جوانان قبیله لازم و اجباری بوده است و فرد برای پذیرفته شدن در جمع افراد بالغ ناگزیر بوده است آزمون‌های سخت آشناسازی را پشت سرگذارد. الیاده درباره اهمیت آشناسازی می‌نویسد: «آشناسازی یکی از مهم‌ترین پدیده‌های روحی در تاریخ بشریت است و عملی است که نه تنها شامل حیات مذهبی فردی می‌گردد بلکه شامل کل حیات انسان نیز می‌شود. بواسطه آشناسازی است که در جوامع نخستین و باستانی انسان بدین صورت یعنی صورتی که بایستی بشود درمی‌آید انسان به سبب سهیم شدن در فرهنگ جامعه به حیات روحانی می‌رسد...» (همان: ۲۶)

مراسم آشناسازی شامل مراحل زیر است: ۱. آماده‌سازی زمین مقدس، جایی که مردان در آن تا هنگام جشن در انزوا باقی می‌مانند. ۲. جداسازی نوآموزان از مادرانشان. ۳. بردن آنها به بیشه یا گرد آوردن آنها در اردوگاهی مجزاً که در آنجا سنت‌های مذهبی به آنان آموخته می‌شود. ۴. انجام اعمال معینی بر روی نوآموزان؛ از قبیل ختنه، کشیدن دندان، بعضی اوقات کندن موی سر. (همان: ۲۸). بعد از این مراحل، نوآموز از درخت بالا می‌رود که معنای رمزی آن صعود به آسمان و دیدار با خدایان است.

آیین آشناسازی یا سرسپاری بیانگر مردن و باز به دنیا آمدن است؛ این آیین در تمام اشکال پیش تاریخی تا تاریخی خود در اسطوره واحدی از مرگ تا تولد دوباره مشترک است. (ر.ک. فضایی، ۱۳۸۸: ۱۸۳) در تحقیق حاضر، جدا شدن شه‌ریارزاده از خانواده به وسیله شه‌ریار (عمویش) و برده شدن به شکارگاه و مجازات شدن (کور شدن چشمان) و ... کاملاً منطبق با مراسم آشناسازی است و بر اساطیری بودن این داستان صحه می‌گذارد.

د) مرگ و تولد دوباره (نوزایی یا باززایی): یکی از مهم‌ترین آرزوها و خواست‌های انسان، از آغاز حیات تاکنون، بی‌مرگی و زندگی جاوید بوده است؛ این آرزو به اشکال مختلف در نقاط مختلف جهان بروز یافته است. جستجوی آب حیات، درخت زندگی و... نشانه‌ها و نمونه‌هایی از تلاش‌های انسان‌ها برای جاودانگی و بی‌مرگی است.

کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره از مسائلی است که ذهن انسان را از آغاز خلقت مشغول کرده است. به اعتقاد «الیاده» بسیاری از مراسم و آیین‌های باستانی بیانگر مفهوم تولد دوباره‌اند «نوروز» ایرانیان از بارزترین آنها است. «الیاده» همچنین حالات ماه را دال بر مرگ و تولد دوباره می‌داند و مرگ و تولد انسان‌ها را با آن مقایسه می‌کند. «در نگرشی که بر اثر مشاهده احوال ماه ساخته و پرداخته شده، مرگ یک فرد و نابودی «ادواری» همه بشریت امری ناگزیر است. همچنانکه سه شب تاریک ماه یا سرار و به

دنبال آن طلوع یا «تولد دوباره» ماه امری ناگزیر می‌باشد به همان ترتیب نیز، هم مرگ آدمی و هم مرگ بشریت هر دو به طور یکسان، برای احیا و زایش مجددشان ضروری است. هریک از صور هستی، از هر سنخ که باشد به صرف اینکه هست و می‌پاید به ناچار توان خود را از دست داده فرسوده می‌شود و برای ترمیم توان و قوت خود لازم است ولو برای یک لحظه هم شده دوباره به نامتعیین ازلی بپیوندند و به وحدتی که از آن صادر شده بازپس سپرده شود؛ به عبارت دیگر، باید به «آشوب ازلی» (در سطح کیهانی)، به بی‌بند و باری و «لهو و لعب» (در سطح اجتماعی)، به «تاریکی» (در مورد کشت دانه‌ها)، به عنصر آب (در مراسم غسل تعمید در مورد انسان و غرق قارّه اطلس در مورد تاریخ و الی آخر) بپیوندند. (الیاده، ۱۳۸۴: ۹۸-۹۹) به باور الیاده، زمان با هر زایش نوینی، در هر سطح که باشد احیا و تجدید می‌شود و این بازگشت جاودانه نمایانگر شناختی از هستی است که از تأثیر زمان و صیورورت و دگرگونی میرآست. (همان: ۹۹)

افزون بر این، «یونگ» نیز در کتاب چهار صورت مثالی درباره کهن الگوی «ولادت مجدد» بحث کرده است؛ به اعتقاد او «ولادت مجدد فرایندی نیست که به طریقی بتوان مورد مشاهده قرار داد. نه می‌توان آن را اندازه گرفت و وزن کرد و نه از آن عکس برداشت. ولادت مجدد کاملاً دور از دریافت حواس است. در اینجا با حقیقتی سروکار داریم که صرفاً «روانی» است و فقط به طور غیرمستقیم و از طریق احکام شخصی به ما انتقال یافته است. انسان از ولادت مجدد سخن می‌گوید، به آن اقرار دارد و از آن لبریز است و ما آن را به صورت امری به قدر کافی واقعی می‌پذیریم.» (یونگ، ۱۳۶۸: ۶۷)

او ولادت مجدد را جزو اعتقادات اولیه انسان‌ها می‌داند و بنیان آن را بر چیزی می‌داند که آن را «صورت مثالی» می‌خواند. به اعتقاد او «استعلای حیات» و «دگرگونی درونی» دو دسته اصلی تجربیات ولادت مجدد هستند. (ر.ک. همان: ۶۸)

در اساطیر و داستان‌های ملل مختلف، مصداق‌هایی برای کهن الگوی تولد دوباره نشان داده‌اند؛ برای نمونه، رفتن یونس به شکم ماهی، نشانه مرگ او و بیرون آمدنش نشانه زایش دوباره است. یا رفتن اصحاب کهف درون غار و بیرون آمدنشان از آنجا نیز بیانگر همین مفهوم است. رفتن سیاوش درون آتش و بیرون آمدن او، همچنین افتادن یوسف به چاه و بیرون آمدنش همگی نمونه‌هایی از کهن الگوی مرگ و تولد دوباره‌اند.

اما مرگ و تولد دوباره در آشناسازی عبارت از آزمون‌های سختی است که در محلی چون بیشه بر نوآموز تحمیل می‌شود و به اعتقاد الیاده «برجسته‌ترین انگاره شامل ختنه، آزمون‌های سخت، شکنجه‌ها، یعنی مرگ نمادین و پس از آن رستاخیز است.» (الیاده، ۱۳۸۶: ۲۴۸)

در آشناسازی مرگ نوآموز بیانگر بازگشت به وضع جنینی است... این مطلب نه تنها نشان دهنده تکرار نخستین آبستنی و نخستین زادن جسمانی از مادر است، بلکه بازگشت موقتی به کیفیت معنوی و پیش کیهانی را نیز (که شب و ظلمت نماد آن است) نشان می‌دهد که دوباره زادن را در پی دارد و می‌توان آن را به آفرینش جهان مانند کرد. (ر.ک. همان: ۸۳-۸۴)

معنای رمزی مردن نوآموز، مرگ کودکی، نادانی و بی‌مسئولیتی او و تبدیل شدنش به آدم دیگری است؛ چون «در همه جا نماد پردازی مرگ به مثابه زمینه هرگونه تولد روحانی - یعنی نوزایی - یافت می‌شود. در تمامی این زمینه‌ها، مرگ به معنای فرا رفتن از شرایط دنیوی نامقدس است. شرایط انسان طبیعی که نسبت به دین، نادان و نسبت به امر روحانی، کور است.» (الیاده، ۱۳۸۲: ۱۹۵) در مرحله مرگ جدایی از زندگی گذشته محقق می‌شود و پس از آن تولد دوباره آغاز می‌شود و داوطلب به تدریج به واقعیت وجودی خودش پی می‌برد.

با توجه به این توضیحات، در تحقیق ما، برده شدن شهریارزاده به شکارگاه و در آوردن چشم‌های او (مجازات سخت) و فرورفتن در تاریکی و رهایی یافتن او نمودی از مرگ و تولد دوباره خواهد بود.

ه) راهنما یا پیردانا: «پیردانا» از برجسته‌ترین کهن الگوهای شخصیت است و به اعتقاد یونگ، در رویاها در هیأت ساحر، طبیب، روحانی، معلم، استاد، پدر بزرگ و یا هرگونه مرجعی ظاهر می‌شود «روح مثالی» به صورت مرد، جن و یا حیوان همواره در وضعیتی ظاهر می‌شود که بصیرت، درایت، پند عاقلانه، اتخاذ تصمیم و برنامه‌ریزی و امثال آن ضروری است و کسی لازم است تا با تأملی از سر بصیرت یا فکری بکر و به عبارت دیگر کنشی روحی بتواند او را از مخمصه برهاند اما چون به دلایل درونی و بیرونی قهرمان خود توانایی انجام آن را ندارد معرفت مورد نیاز برای جبران کمبود به صورت فکری مجسم یعنی در قالب همین پیر دانا و یاری دهنده جلو می‌کند. (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۸۸) با ظهور پیر ناتوانی اولیه قهرمان جبران شده و او قادر می‌شود تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن توان انجام آن را نداشت، به سرانجام برساند... این شخصیت‌های الهی در حقیقت تجلی نمادین روان کامل‌اند که ماهیتی فراخ‌تر و غنی‌تر دارند و نیرویی را تدارک می‌بینند که «من» خویشتن فاقد آن است. (یونگ، ۱۳۸۷: ۱۶۴)

گاه پیردانا به شکل حیوانی جلوه‌گر می‌شود که در این صورت به اعتقاد یونگ نماد کشش‌های یاری دهنده‌ای است که از ژرفای ناخودآگاه می‌آیند و به نوعی ما را رهبری می‌کنند. (همان: ۲۶۸) در مراسم آشناسازی یا سرسپاری نیز با مفهوم راهنما یا پیردانا مواجه‌ایم؛ از شاخص‌های مهم در الگوی ازلی سرسپاری که در همه نحله‌ها نشانی از آن دیده می‌شود بلد یا راهنما است. راهنمایان، هادی ارواح در

سفر از زمین به آسمان یا از زمین به جهان زیرین‌اند. گاه اشیاء، حیوانات یا اشخاص دیگری به نیابت راهنما در مراسم سرسپاری حاضر می‌شوند. (فضایلی، ۱۳۸۸: ۱۹۲) راهنما، پس از پشت سرگذشتن ریاضت‌ها و آزمون‌های سخت روح - معمولاً به شکل حیوان - بر نوآموز ظاهر می‌شود که اگر به صورت پرنده یا پرنده‌وار باشد، نشان دهنده او به عنوان هادی ارواح خواهد بود. (ر.ک. همان: ۲۰۲)

در این داستان، «پریان» را که شهریارزاده را راهنمایی می‌کنند و راه به دست آوردن بینایی و غلبه بر شهریار بابل را به او نشان می‌دهند، می‌توان نمودی از راهنما یا پیردانا برشمرد.

و) روح خارجی (جادوی محافظت از روح): بنابه تحقیق «جیمز فریزر» در میان اقوام مختلف روش‌های گوناگونی برای محافظت از روح از طریق بیرون آوردن و قرار دادن در جای دیگر وجود دارد. او با مطالعه در باورها و قصه‌های کشورهای چینی، هند، کامبوج، یونان، لائوس، ایتالیا، اسلاو، روس، صرب، مغول و... انواع جادوهای محافظت از روح را مورد بررسی قرار داده است؛ او در این مورد می‌نویسد: «به اعتقاد مردمان ابتدایی، روح می‌توانست به طور موقت از بدن جدا شود بی‌آنکه سبب مرگ گردد... اگر فقط بتوان امنیت روح را در ضمن غیبتش تضمین کرد دلیلی ندارد که روح تا مدت نامحدودی به غیبتش ادامه ندهد. در واقع انسان ممکن است صرفاً با محاسبه امنیت خودش بخواهد که روحش هرگز به بدن باز نگردد. انسان وحشی که نمی‌تواند حیات را به طور انتزاعی چون امکان پیوسته احساس کردن تصور کند آن را شیء واقعی و محدودی می‌داند که می‌توان دید و لمسش کرد توی ظرفی گذاشت یا جریحه‌دارش کرد و در دستش گرفت یا تکه‌تکه‌اش کرد. به این ترتیب چندان لزومی ندارد که حیات در درون تن آدم باشد ممکن است از بدنش بیرون باشد و هنوز از طریق نوعی همسازی یا کنش از دور او را زنده نگه دارد. تا زمانی که این شیء که او جان یا روح می‌نامد آسیبی ندیده است صاحب آن سالم خواهد بود؛ اگر آسیبی ببیند صاحبش لطمه می‌خورد، اگر نابود شود صاحبش می‌میرد. می‌توان در توضیح آن گفت که آن شیء مادی که جان یا روح است اعم از اینکه در بدن باشد یا بیرون آن، یا لطمه دیده و یا نابوده شده است. اما ممکن است طوری شود که اگر جان یا روح در داخل بدن است بیشتر امکان آسیب دیدن وجود داشته باشد، بنابراین انسان بدوی در چنین شرایطی روحش را از بدن خارج می‌کند و برای سالم ماندن در جای مناسبی قرار می‌دهد و قصدش این است که پس از رفع خطر آن را دوباره به بدن خود بازگرداند». (فریزر، ۱۳۸۸: ۷۶۹)

جاهایی که شخص با سحر و جادو می‌تواند روح خود را در آنجا و بیرون از بدن خود نگه دارد، با توجه به قصه‌ها عبارتند از: درخت‌ها و گیاهان مختلف، پرنده‌گان و سایر حیوانات، مکان‌های مرتفع و اشیاء.

«فریزر» در مطالعه بر روی قصه‌های اقوام مختلف به برخی از آنها اشاره کرده است؛ از قبیل جعبه که شاه سیلان هنگام جنگ، روحش را از بدن خارج کرده در داخل آن می‌گذاشت یا در یک قصه روسی می‌خوانیم: توی باغی سه درخت بلوط سرسبز است و زیر ریشه‌های بزرگترین بلوط کرمی وجود دارد. اگر آن را پیدا کنند و بکشند من می‌میرم یا در یک قصه مغولی روح در بدن مار قرار داده شده است یا در قصه‌های آفریقای جنوبی به فرار گرفتن روح در بدن اسب آبی یا افعی سیاه اشاره شده است... (ر.ک. همان: ۷۷۰-۷۹۱)

با توجه به این توضیحات، در تحقیق ما، اینکه پریان به شه‌پارزاده می‌گویند در فلان خارستان گزینی وجود دارد که مار ازدهایی در آن آرامگاه دارد اگر شه‌پارزاده بتواند مار را بکشد، کشتن او و کشتن شاه بابل یکی خواهد بود، می‌تواند ناشی از این اعتقاد باشد.

۲-۳ نمادهای کهن الگویی

نمادهای کهن الگویی نمادهایی هستند که «برای اگر نه کل، بخش اعظم نوع بشر معنایی مشترک یا بسیار مشابه دارند. واقعیت قابل اثبات آن است که نمادهای معینی چون پدر آسمان و مادر زمین، نور، خون، بالا - پایین، محور چرخ و غیره بارها و بارها در فرهنگ‌هایی تکرار شده است که فاصله‌شان از لحاظ زمانی و مکانی چنان زیاد بوده که احتمال تأثیر متقابل آنها در طول تاریخ و رابطه علی بین آنها اصلاً وجود ندارد.» (گرین و دیگران، ۱۳۸۳: ۱۶۲)

با توجه به اینکه داستان شه‌پارزاده در مرزبان‌نامه دارای بن‌مایه اسطوره‌ای است بنابراین نمادهای به کار رفته در آن نیز قابلیت تفسیر اسطوره‌ای (کهن الگویی) را دارند بلکه، برای تفسیر اسطوره‌ای متن توجه به این نمادها ضرورت دارد.

الف) شکار و شکارگاه: بنابه تحقیق «الیاده» درباره مراسم آشناسازی که در کتاب آیین‌ها و نمادهای آشناسازی مطرح گردیده؛ این مراسم معمولاً در بیشه برگزار می‌شده است. اما در داستان مورد مطالعه ما در مرزبان‌نامه، ماجراها در شکارگاه رخ می‌دهد که البته در معنای نمادین تفاوت چندانی با بیشه ندارد. در فرهنگ نمادها آمده: شکار یک امتیاز الهی است و دنبال کردن رد پای حیوان، جستجوی راهی است که به ذات اعظم می‌رسد. در این کتاب، ضمن اشاره به جایگاه شکار در بین اقوام مختلف، در مورد فراغنه مصر می‌خوانیم: «شکار برای فراغنه، آزمون ارزش‌ها و نشانه بقای جوانی بود.» هم‌چنین شکار به معنای خالی کردن زمین لم یزرع از حیوانات وحشی و ظهور عالم غیب دانسته شده است. (ر.ک. شوالیه و گربرن، ۱۳۸۵، ج ۴: ۷۱-۷۳) با توجه به این توضیحات که درباره شکار و با استناد به

فرهنگ نمادها، مطرح گردید، شکارگاه را هم می‌توان جایگاه رمزآمیز خداوند دانست و با توجه به وجود درخت در آنجا می‌توان گفت مثل بیشه مرکز زندگی و سرچشمه تجدید حیات و نوزایی است؛ به همین جهت مراسم آشناسازی یا نوزایی شهریارزاده در آنجا برگزار می‌گردد.

ب) چشم و کور کردن آن: همچنانکه در مبحث مرگ و تولد مجدد مطرح شد در آیین‌های آشناسازی شکنجه و مجازات بیانگر تجربه مرگ آیینی است و با توجه به اینکه در فرهنگ نمادها چشم القاکننده مفهوم زیبایی، نور، مردم، زندگی و جهان دانسته شده که از آنجا زندگی و نور صادر می‌شود (ر.ک. شوالیه و گبران، ج ۲، ۱۳۸۴: ۵۲۰-۵۲۱)، بنابراین کور کردن چشم می‌تواند نشانه مرگ آیینی و گرفتن زندگی از انسان باشد. علاوه بر این، نابینایی کامل علامت بصیرت است و در زمینه عرفانی، چشمان بسته به مفهوم گوشه‌نشینی درونی و کشف و شهود است. (ر.ک. همان: ۵۲۲) افزون بر این، در آیین‌های آشناسازی نیز بستن چشم یکی از مراحل این مراسم است. «الیاده» در این مورد می‌نویسد: «ممنوعیت‌های متفاوتی در مورد پرهیز از نگاه کردن نیز وجود دارد. آشنایان فقط به نگاه کردن به زمین میان پاهایشان مجاز هستند آنان همیشه در مدت آشناسازی با سری خم شده گام برمی‌دارند و چشمانشان نیز بسته است.» (الیاده، ۱۳۶۸: ۴۸)

براین پایه، در داستان شهریارزاده، کور کردن چشمان او نماد مرگ آیینی و دست یافتن به بصیرت برای رسیدن به تولد مجدد و راهیابی به زندگی تازه‌ای است که قبلاً تجربه آن را نداشته است و هم‌چنین کور کردن می‌تواند نمودی از چشم بستن باشد که در آیین‌های آشناسازی مرسوم است.

ج) شب و تاریکی: شب تصویری از ناخودآگاه است و همانند آب مفهوم باروری و نیروهای بالقوه و تکثیر را با خود دارد. (سرلو، ۱۳۸۹: ۵۱۸) در مراسم آشناسازی، نوآموز با مرگ آیینی می‌میرد و به صورت انسان جدیدی تولد می‌یابد. مرگ آشناسازی با نمادهای تاریکی یا شب کیهانی، رحم زمینی، کلبه، شکم هیولای دریایی و امثال آن نشان داده می‌شود؛ با این توضیح که فرو رفتن در تاریکی نشانه مرگ و بیرون آمدن از آن بیانگر تولد دوباره است. «الیاده» درباب معنای نمادین تاریکی و شب در آشناسازی، بر این باور است که «نوآموزان برای نخستین بار با مورد ناآشنای ظلمت روبرو می‌شوند. این ظلمت همچون ظلمت شب که تاکنون دیده و شناخته‌اند نیست - شبی که از وجود ستارگان، ماه، آتش کاملاً تاریک نیست - اما این ظلمتی مطلق و ترسناک است که توسط موجودات مرموز مستولی شده و بالاتر از همه وحشت نزدیک شدن خدا را با غرّش چوبدستی‌ها القا می‌کند... تأکید بر این نکته، مهم است که نخستین عمل قطعی مراسم بر تجربه مرگ اشاره دارد... جهان مادرانه، جهان کفرآمیز است.

جهانی که نوآموزان به درون آن گام می‌نهند جهان مقدس است. میان این دو جهان قطع ارتباط مداومی به وجود می‌آید. گذشتن از جهان کفرآمیز و گام نهادن در جهان مقدس بر تجربه مرگ دلالت می‌کند، این گذشتن برای به دست آوردن حیات دیگری است.» (الیاده، ۱۳۶۸: ۲۷)

در داستان مورد مطالعه ما از مرزبان‌نامه نیز شهریارزاده به عنوان نوآموز تاریکی شب را به عنوان مرگ آیینی تجربه می‌کند و با بیرون آمدن و رهایی از آن به تولد مجدد دست می‌یابد.

۵) درخت: در داستان شهریارزاده با دو معنای نمادین و اساطیری درخت مواجه‌ایم که یکی از آنها «دانش و معرفت و آگاهی بخشی» است و دیگری «خاصیت شفادهی و درمان‌بخشی».

۱- دانش و معرفت و آگاهی بخشی درخت: در داستان مورد مطالعه ما، شهریارزاده وقتی از درخت بالا می‌رود، به اشراق و آگاهی دست می‌یابد. درخت به سبب اینکه از زمین می‌روید و سر بر آسمان می‌ساید، نماد سیر انسان به آگاهی و فرزندی است. اعتقادات مذهبی درباره درخت، از جمله دانش و معرفت بخشی آن، در بسیاری از تمدن‌ها رواج دارد، چنانکه مطابق عقیده هندوان «بودا» در ۳۶ سالگی هنگامی که زیر درخت انجیری نشسته بود به حقیقت رسید و نام این درخت بعدها «درخت دانش» گردید. (ر.ک. زمردی، ۱۳۸۵: ۱۸۸) «به زعم بودایی‌ها، درخت «بودهی» یا درخت «بو» هم سرچشمه زندگی برای همه موجودات است و هم درخت فرزندی. «ساکيامونی بودا» پای همین درخت خرد بود که تصمیم مهمش را گرفت که تا رسیدن به مقام فرزندی، زیر شاخه‌های آن بنشیند. زیر همین درخت بود که او با پشت سر گذاشتن وسوسه و تهدید «مارا» و سه دخترش «تانا»، «راتی» و «گارا» که همچون شاخه‌های پیچان درختی جوان و پری‌برگ بودند و ترانه‌های بهاری می‌خواندند، به فرزندی نایل آمد.» (پورجعفری، ۱۳۸۸: ۳۹) بعضی اقوام ادعا می‌کردند که در زمزمه برگ‌ها، طنین آوای خدایان را می‌شنوند. این اقوام با شنیدن صدای برگ‌ها از آینده خبر می‌دادند و غیب‌گویی می‌کردند. (دوبوکور، ۱۳۸۷: ۲۲)

۲- شفادهی و درمان بخشی: شهریارزاده با راهنمایی مهتر پریان و با مالیدن برگ درخت بر چشمانش بینایی خود را باز می‌یابد: «شهریارزاده...برگی از آن درخت برگرفت و بر چشم مالید. هر دو دیده او چون دو چراغ افروخته شد» (وراوینی، ۱۳۷۶: ۹۷) اعتقاد به جان بخشی، شفادهی و جوان‌کنندگی درختان ناشی از اعتقاد انسان‌ها به درخت زندگی است؛ در اساطیر اقوام مختلف تلاش برای دستیابی به درخت زندگی جهت جاودانگی و بی‌مرگی دیده می‌شود مانند گیل‌گمش، قهرمان بابلی. البته در اکثر موارد قهرمان با ناکامی مواجه می‌شود. برای پیشینیان خاصیت درمانی گیاهان

ناشی از این باور است که نخست خدایان آنها را کشف کرده‌اند. در اعتقاد برخی اقوام «نزدیک شدن به درخت و لمس کردنش همچون لمس زمین، فرخنده و مبارک، نیروبخش و مایه باروری است...» (الیاده، ۱۳۸۹: ۲۹۱) بنا بر رسمی در اسکاندیناوی کودکان و بزرگسالان بیمار با عبور از حفره درختی درمان می‌شوند و این مسأله به اصل جایگزین بودن زندگانی و نیرو در نباتات باز می‌گردد؛ یعنی «همه این گیاهان اعجاز‌آمیز و طبی و دارویی نسخه بدلها یا روایات ضعیف و عقلانی‌نما و خردپسند نمونه‌های اساطیری هستند یعنی گیاهی که مردگان را زنده می‌کند، گیاه بخشنده جوانی، گیاه درمانگر همه بیماری‌ها». (همان: ۲۹۲)

در آیین‌های آشناسازی، بالا رفتن از درخت جزو مراسم ویژه است. تصور بر این است که محور یا درخت در مرکز جهان قرار دارند و نوآموز به هنگام آشناسازی خویش یا در جلسه شفادهی جادوگر از درخت یا محور بالا می‌رود و هدف از این صعود همیشه دیدار با خدایان یا نیروهای آسمانی برای رسیدن به سعادت است. داوطلب برای رساندن خویش به سرچشمه امر مقدس، برای تغییر وضع وجودی خویش و برای همسانی با نمونه اولیه انسان مذهبی و جادوگر شدن به طور نمادین به آسمان می‌رود. (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۵۴-۱۵۵)

ه) پریان: پریان که در افسانه‌ها و روایات عامیانه بر روی کوه‌ها، نزدیک گودال‌ها و سیلاب‌ها یا در اعماق جنگل‌ها، نزدیک غارها یا در کنار رودخانه‌ها و چشمه‌ها ظاهر می‌شوند، نمادی از قدرت‌های خارق‌العاده روح و یا ظرفیت‌های طرارانه تخیل هستند که در تکامل تدریجی روان آدمی قرار گرفته‌اند و از تطابق با واقعیت شروع شده و تا پذیرش خود در چارچوب شخصی ختم می‌شوند به عبارت دیگر پریان آرزوهای سرکوفته ما را برآورده می‌کنند. (ر.ک. شوالیه - گریبان، ۱۳۸۴، ج ۲: ۲۲۱-۲۱۸)

لوفلر دلاشو برای پریان چند کارکرد قایل می‌شود که یکی از آنها این است که پریان بخشنده مال و خواسته، نمایشگر رمزی راهنما و آموزگاری است که نظرکردگان خود را یاری می‌دهد تا در ناخودآگاهی خویش که سرچشمه معارف تمامی‌ناپذیر است، نفوذ کنند. (لوفلر دلاشو، ۱۳۸۶: ۲۴۶-۲۴۷)

در داستان شهریارزاده نیز آنجا که پریان، او را راهنمایی می‌کنند. همین‌الگو صدق می‌کند.

و) درخت گز: درخت گز، درخت بومی سیستان و رایج‌ترین درخت آن منطقه، تا حدودی به سرو و کاج مانده و همیشه سبز است. گزهای کهن و تنومند در جنوب ایران حکم چنار را داشته و مقدس‌اند و در امام‌زاده‌ها به آن دخیل می‌بندند و مردم برخی از روستاهای جنوب، این درخت را محل ارواح و اجنه می‌دانند. (ر.ک. شمیسا، ۱۳۷۶: ۳۵) «این درخت نمادین با همه سویه‌های رمزناکش می‌تواند

نماد درخت کیهانی باشد، این درخت از دیرباز در میان ایرانیان مقدس بوده است». (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۳۴۷)

ز) مار اژدها: در داستان مرزبان‌نامه، شهریارزاده در پایان ماجراهایش مار اژدهایی را که در درخت گز آرامگاه دارد می‌کشد و با کشتن او شهریار بابل نیز می‌میرد و خودش به پادشاهی می‌رسد. «رویاریوی پهلوان و اژدها یک زمینه اساطیری جهانی است، نوعی نمودگار و نمودج ذهنی است، پندار - نگاره‌ای است دیرین که در ژرفای تاریخ نفس آدمی زاده می‌شود، می‌میرد، تا دوباره زاده شود و چون بت عیار به شکل دگر آید». (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۲۳۷) اسطوره اژدها کشی که در روایات مختلف به پهلوانان گوناگونی در ایران و سایر نقاط جهان نسبت داده می‌شود طبق نظر برخی اسطوره‌شناسان نمود اساطیری قوای طبیعت است که در این صورت قهرمان نماد ایزد خورشید خواهد بود و اژدها نمادی از شب یا یخبندان زمستانی یا آسمان ابرآلود؛ و کشته شدن اژدها به وسیله قهرمان بیان نمادین رسیدن فصل بهار و غلبه خورشید بر شب و زمستان است. اما، کشته شدن مار اژدها بوسیله شهریارزاده در مرزبان‌نامه بیانگر یک رسم آیینی است که در آن پهلوان و اژدها، یادگارهایی از عناصر نمایشی مراسم بهاری و جشن‌های نوروزی هستند. مطابق این آیین در جوامع ابتدایی شاهی که دوره معینی سلطنت کرده بود در نبرد تن به تن با شاه نو برگزیده کشته می‌شد و در دوران‌های بعدی پس از برافتادن این آیین، مراسم پیشین را در جشن‌های بهاری به صورت ستیزه پهلوان با اژدها به نمایش درمی‌آوردند. (ر.ک. همان: ۲۴۷)

به اعتقاد یونگ نیز، ستیزه من خویشتن با سایه در اندیشه انسان بدوی به صورت مبارزه قهرمان با اژدها نمود می‌یابد و کشتن قهرمان، اژدها را بیان نمادین تکوین شخصیت انسان و دستیابی او به فردیت و شناخت خویش است و نوعی اعلام استقلال و رهایی یافتن از سلطه مادر است. (ر.ک. یونگ، ۱۳۸۷: ۱۷۵-۱۷۶) اما آرامگاه داشتن مار اژدها در درخت گز رمزی از هستی و حیات است؛ به طور کلی درخت بدین سبب که در زمستان می‌میرد و در بهار زنده می‌شود و مار بدین سبب که هر سال پوست می‌اندازد بیان نمادین زندگی دوباره می‌باشند. «الیاده» این درخت را به «درخت زندگی» تعبیر می‌کند و مار را نگهبان آن تصور می‌کند تا انسان (قهرمان) را از نزدیک شدن به آن و خوردن میوه‌اش بازدارد و قهرمان برای دستیابی به میوه بی‌مرگی و جاودانگی باید با هیولا (مار) بستیزد و بر او چیره گردد. «پیکار با هیولا به وضوح معنایی راز آموزانه دارد؛ انسان باید (با دادن امتحاناتی) ثابت کند که می‌تواند قهرمان شود تا حق بی‌مرگ شدن را به چنگ آورد، آنکه نمی‌تواند بر اژدها یا مار چیرگی یابد به درخت زندگی دست نخواهد یافت». (الیاده، ۱۳۸۹: ۲۷۷)

در داستان مرزبان‌نامه نیز کشتن مار اژدها می‌تواند رمز دستیابی شهریارزاده به فردیت و شناخت خویش و استقلال و رهایی از سلطهٔ مادر باشد هم‌چنین بیان رسیدن به جاودانگی به خاطر دستیابی به درخت باشد براساس اسطورهٔ تولد مجدد؛ نیز رسیدن به پادشاهی براساس اسطورهٔ شاه‌کشی.

۳-۳ تحلیل داستان شهریار بابل با شهریارزاده

خلاصهٔ داستان: در سرزمین بابل پادشاهی بوده است که به هنگام فرا رسیدن اجلش به علت اینکه فرزندش کم سن و سال بوده برادرش را قایم مقام خود می‌کند به این شرط که چون فرزندش به سن رشد برسد پادشاهی را به او واگذار کند. بعد از مرگ پادشاه، فرزند او کم‌کم بزرگ می‌شود و پادشاهی را طلب می‌کند. اما برادر شاه دوست ندارد پادشاهی را رها کند و می‌خواهد با از میان برداشتن برادرزاده‌اش به پادشاهی ادامه دهد. بنابراین روزی به قصد شکار برادرزاده را با خود می‌برد و در شکارگاه در یک جای خلوت چشمان او را درمی‌آورد و او را در آنجا رها کرده به خانه برمی‌گردد. چون شب می‌شود شهریارزاده دنبال پناهگاهی می‌گردد که دستش به درختی می‌رسد، از بیم درندگان به بالای درخت می‌رود. مهتر پریان که در زیر آن درخت نشستن گاه داشته می‌آید و پریان دور او جمع می‌شوند و باهم دربارهٔ اتفاقات روزگار صحبت می‌کنند که یکی از پریان می‌گوید: امروز شهریار بابل چنین بلایی بر سر شهریارزاده آورده. مهتر پریان می‌گوید: اگر شهریارزاده لختی از برگ این درخت بر چشمش بمالد بینایی‌اش را به دست می‌آورد و در فلان خارستان درخت گزی است که مار اژدهایی در آن آرامگاه دارد چون طالع ولادت مار و شهریار هر دو یکی است اگر شهریارزاده مار را بکشد شهریار بابل هم می‌میرد. شهریارزاده وقتی این سخنان را می‌شنود از برگ‌های درخت بر چشمش می‌مالد و بینایی‌اش را به دست می‌آورد و چون صبح می‌شود از درخت پایین می‌آید و می‌رود و مار را می‌کشد با کشتن مار شهریار بابل نیز می‌میرد و شهریارزاده به پادشاهی می‌رسد.

همچنانکه قبلاً ذکر شد ماجراهای این داستان قابل تطبیق با آیین‌ها و مراسم آشناسازی است و ما بر این اساس به تحلیل آن می‌پردازیم.

در اساطیر و افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه، قهرمانان پسر یا دختر برای اثبات خویشن مدتی در انزوا، خواب و شرایطی نظیر آن قرار می‌گیرند تا خود را برای ورود به مرحلهٔ جدید زندگی که بسیار سخت و مهم است آماده کنند. از دیدگاه روان‌شناسی و به اعتقاد «تبله‌هایم» درون‌گرایی در این دوره آنقدر اهمیت پیدا می‌کند که فرصت و توانی برای فعالیت بیرون باقی نمی‌ماند.

«فریزر» نیز این گونه انزوا و عزلت‌گرایی را ناشی از تقدس این افراد می‌داند که نباید با زمین و

خورشید تماس داشته باشند؛ و با توجه به اینکه اولین مرحله مراسم آشناسازی نیز «انزوا» می‌باشد به نظر می‌رسد که به پادشاهی نرسیدن شه‌ریارزاده نیز باید ناشی از این انزوای آیینی بوده باشد تا او آمادگی لازم را برای ورود به مرحله جدید زندگی به دست بیاورد و دلیل ذکر شده در داستان (کم سن و سال بودن احتمالاً افزوده‌های بعدی باشد که در مرحله انتقال اسطوره و تغییر شکل آن به افسانه اتفاق افتاده باشد. شه‌ریارزاده، در این داستان نمودی از کهن الگوی «قهرمان» است و از میان مراحل تحول و رستگاری، کارکرد او با مرحله (آشناسازی یا نوآموزی یا تشرف) قابل تطبیق است که در این مرحله، قهرمان باید یک سلسله وظایف سخت و شکنجه‌آور را تحمل کند تا از مرحله کودکی و خامی عبور کند و به بلوغ فکری و اجتماعی برسد.

آشناسازی قهرمان دارای سه مرحله جدایی، تغییر و بازگشت است. براین اساس شه‌ریارزاده بعد از گذراندن مرحله انزوا با توطئه عموییش از خانه و مادر جدا می‌شود و به شکارگاه برده می‌شود. بدین ترتیب مرحله اول آشناسازی قهرمان که جدایی و حرکت است به وقوع می‌پیوندد. بنابه تحقیق الیاده، نوآموز، بعد از جدایی از مادر به بیشه برده می‌شود در داستان مرزبان‌نامه نیز می‌توان شکارگاه را همان بیشه تصور کرد که مرکز زندگی و سرچشمه حیات و نوزایی و جایگاه رمزآمیز خداوند است. در مرحله بعد مجازات و شکنجه آیینی نوآموز انجام می‌شود. آزمون‌های سخت جسمی و شکنجه‌ها در آشناسازی بیانگر مرگ نمادین و بازگشت نوآموز به وضع جنینی است که معنای رمزی آن جدایی از زندگی گذشته و نادانی و بی‌مسئولیتی است که در این داستان با نابینا شدن شه‌ریارزاده نمود پیدا می‌کند و کاملاً با این مرحله در مراسم آشناسازی تطبیق دارد. علاوه بر این در آیین‌های آشناسازی، ممنوعیت‌هایی در مورد پرهیز از نگاه کردن اعمال می‌شود و چشم نوآموزان را می‌بندند، که نابینا کردن شه‌ریار زاده می‌تواند نمودی از چشم بستن باشد.

شه‌ریارزاده بعد از نابینا شدن در شکارگاه رها می‌شود و به دنبال آمدن شب و تاریکی دنبال پناهگاهی می‌گردد که دستش به درختی می‌رسد و از درخت بالا می‌رود. «آن مسکین به بیغوله مسکنی می‌پناهد تا دست او بر درختی آمداز بیم درندگان بر آن درخت رفت» (وراوینی، ۹۵: ۱۳۷۶) شب تصویری از ناخودآگاه است و ظلمت نماد جهان دیگری است، خواه جهان مرگ باشد خواه جهان جنینی. معمولاً مرگ آشناسازی با نمادهای تاریکی یا شب کیهانی، رحم زمینی، کلبه، شکم هیولای دریایی و ... نشان داده می‌شود. جهان مادرانه جهانی کفرآمیز است بنابراین نوآموز از آن می‌گذرد و به جهان مقدس گام می‌نهد که گذشتن از جهان کفرآمیز و گام نهادن در جهان مقدس بر تجربه مرگ دلالت دارد و برای بدست آوردن حیات دیگری است؛ این گذر و تجربه مرگ در داستان مرزبان‌نامه با

نماد شب و تاریکی بیان شده است. بدین ترتیب که شهریارزاده به عنوان نوآموز با فرو رفتن در تاریکی شب، مرگ آیینی را برای دست یافتن به حیات دیگر تجربه می‌کند.

در تاریکی شب، شهریارزاده از درختی بالا می‌رود؛ بالا رفتن از درخت، جزو مراسم ویژه آیین‌های آشناسازی است و نوآموز به هنگام آشناسازی خویش یا در جلسه شفا‌دهی جاودگر از درخت یا محور بالا می‌رود تصور بر این است که درخت یا محور در مرکز جهان قرار دارند و نوآموز با صعود از درخت گویی که به آسمان صعود می‌کند و هدف از این صعود همیشه دیدار با خدایان یا نیروهای آسمانی برای رسیدن به سعادت است. بر این اساس شهریارزاده برای تغییر وضع وجودی خویش و تجربه حیات دیگر و ارتباط با خدایان با صعود از درخت به صورت نمادین به آسمان می‌رود. او در بالای درخت (آسمان) به اشراق دست می‌یابد و تجربه دیدار با خویشتن و ارتباط با ناخودآگاهی را بدست می‌آورد چنانکه می‌دانیم یکی از معانی اساطیری درخت، «دانش و معرفت و آگاهی‌بخشی» درخت است که در بسیاری از تمدن‌ها رواج دارد؛ از جمله به عقیده هندوان، بودا در زیر درخت انجیری نشسته بود که به حقیقت رسید و نام این درخت بعدها «درخت دانش» گردید یا اینکه حضرت موسی (ع) تجلی خداوند را به صورت آتش در میان درختی در کوه طور مشاهده کرد. در حقیقت، شهریارزاده با صعود از درخت و رسیدن به آسمان موفق می‌شود به اشراق برسد و با ناخودآگاه خودش ارتباط برقرار کند.

زیردرختی که شهریارزاده از آن بالا رفته نشستن‌گاه «مهتر پریان» است که شب هنگام پریان عالم جمع می‌شدند و درباره اتفاقات روزگار صحبت می‌کردند پریان به عنوان نمادی از قدرت‌های خارق‌العاده روح، نمودی از «پیردانا» هستند؛ این پیردانا زمانی ظهور می‌کند که قهرمان به تنهایی نمی‌تواند کاری از پیش ببرد و او می‌آید تا با بصیرت، پند عاقلانه، اتخاذ تصمیم و برنامه‌ریزی و امثال آن، قهرمان را از مخمصه برهاند. «پیر قصه‌های پریان به منظور برانگیختن «خویشتن اندیشی» و تحریک قوای اخلاقی می‌پرسد: چه کسی؟ چرا؟ از کجا؟ به کجا؟ و حتی اکثر اوقات طلسم جادویی لازم را می‌دهد یعنی قدرت غیرمنتظره و نامتحمل را جهت کسب موفقیت که یکی از خصوصیات شخصیت یکپارچه، خواه نیک و خواه بد، به طور یکسان است» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۶-۱۱۷) این راهنما (پیردانا) که به عنوان یکی از شاخصه‌های مهم آیین‌های آشناسازی، هادی ارواح در سفر از زمین به آسمان یا از زمین به جهان زیرین است در داستان مرزبان‌نامه، به صورت «پریان» نمود یافته است که طبق گفته «یونگ» درباره سرنوشت شهریارزاده بحث می‌کنند و «مهتر پریان» راه چاره را برای بدست آوردن بینایی‌اش و کشتن شهریار بابل به او می‌آموزد. شهریارزاده با راهنمایی مهتر پریان، اندکی از برگ‌های درخت را بر چشمانش می‌مالد و بینایی‌اش را به دست می‌آورد؟ در اساطیر و اعتقادات اقوام مختلف،

درختان خاصیت جان‌بخشی، شفادهی و جوان‌کنندگی دارند و نزدیک شدن به درخت و لمس کردن آن را نیروبخش و مایه باروری می‌دانستند که این اعتقاد نشأت یافته از اعتقادات انسان‌ها به درخت زندگی است.

افزون بر این، مهتر پریان راه کشتن شهریار بابل را نیز به شهریارزاده نشان می‌دهد بدین ترتیب که «در فلان خارستان گزینی بدین صفت رسته است و مار اژدهایی در او آرامگاه دارد... طالع ولادت این مار و آن شهریار هر دو یکی است. اگر شهریارزاده آن مار را تواند کشتن، پس کشتن او و مردن شهریار بابل یکی بود». (وراوینی، ۱۳۷۶: ۹۶)

درخت گز به عنوان درختی مقدس و همیشه سبز مانند سرو و کاج در میان مردم بعضی مناطق دارای اهمیت و جایگاه والایی است به گونه‌ای که می‌تواند نماد درخت کیهانی باشد و در برخی اساطیر و افسانه‌ها نقش دارد؛ در داستان مرزبان‌نامه، جایگاه و آرامگاه مار اژدهایی است؛ در اساطیر معمولاً از درختی که اسطوره‌شناسان آن را به درخت زندگی تعبیر می‌کنند ماری نگهبانی می‌کند تا انسان (قهرمان) را از نزدیک شدن به آن و خوردن میوه‌اش بازدارد و قهرمان برای رسیدن به میوه جاودانگی باید با مار بستیزد و او را شکست دهد. پیکار با اژدها معنایی رمزی دارد با این توضیح که قهرمان باید با موفقیت در این آزمون اثبات نماید که شایستگی جاودانگی و بی‌مرگی را دارد. افزون بر این درخت و مار بیان رمزآمیز تولد مجدد و جاودانگی هستند؛ درخت بدین سبب که در زمستان می‌میرد و در بهار دوباره زنده می‌شود و مار بدین سبب که هر سال پوست می‌اندازد و ارتباط این دو باهم رمزی از هستی و حیات است.

اما اینکه در داستان طالع ولادت مار و شهریار یکی دانسته شده و کشتن مار باعث کشتن شهریار می‌شود، می‌تواند با مسأله روح خارجی و جادوی محافظت از روح ارتباط داشته باشد به این ترتیب که در اعتقاد انسان‌های بدوی روح می‌توانست به طور موقت از بدن جدا شود بدون اینکه سبب مرگ گردد. بنابراین عده‌ای برای در امان ماندن روحشان، برای مدتی محدود یا نامحدود با سحر و جادو آن را از بدن خارج می‌کردند و در درون درختان و گیاهان مختلف، پرندگان و سایر حیوانات، مکان‌های مرتفع و اشیا نگهداری می‌کردند. اگر کسی می‌خواست به این افراد آسیب بزند باید محل اختفای روح را پیدا می‌کرد و با از بین بردن آن شیء باعث کشته شدن صاحب روح می‌شد. «فریزر» با مطالعه بر روی قصه‌ها و افسانه‌های اقوام مختلف به روش‌ها و مکان‌های مختلف محافظت از روح اشاره کرده است.

گذشته از این مسأله، نبرد بین قهرمان اساطیری و اژدها نمودار یک اندیشه کهن الگویی است و بیانگر جلوه‌های اساطیری قوای طبیعت است که قهرمان نمود ایزد خورشید است و اژدها نمودی از

شب یا یخبندان زمستانی یا آسمان ابرآلود و غلبه قهرمان بر اژدها بیان نمادین رسیدن فصل بهار و غلبه خورشید بر شب و زمستان است.

همچنین کشته شدن اژدها به دست قهرمان بیان نمادین تکوین شخصیت انسان و دستیابی او به فردیت و اعلام استقلال و رهایی از سلطهٔ مادر است.

اما کشته شدن مار اژدها به دست شهریارزاده در مرزبان‌نامه با توجه به محتوای اساطیری داستان و نتیجه آن می‌تواند بازمانده یک رسم آیینی باشد که در آن هر سال با فرارسیدن فصل بهار و تازه و زنده شدن طبیعت، شاه کهنه نیز بر کنار و کشته می‌شد و شاه جدید بر تخت می‌نشست. طبق این آیین در جوامع ابتدایی شاه قبلی در نبرد تن به تن با شاه نو کشته می‌شد؛ بعدها با برافتادن این آیین، مراسم به صورت نبرد پهلوان با اژدها به نمایش درآمده است.

بنابراین در این داستان، کشتن مار اژدها می‌تواند رمز دستیابی شهریارزاده به فردیت و شناخت خویش و استقلال و رهایی از سلطهٔ مادر در پایان مراسم آشناسازی و پاگشایی باشد چون هدف از این مراسم، این است که فرد به شناخت خود دست یابد و تغییری اساسی در زندگی او به وجود بیاید؛ همچنین بیان نمادین رسیدن به جاودانگی به خاطر دستیابی به درخت گز باشد براساس اسطورهٔ تولد مجدد؛ زیرا که هم درخت و هم مار رمز جاودانگی هستند؛ مهم‌تر از همه رسیدن به پادشاهی براساس اسطورهٔ شاه‌کشی؛ چون شهریارزاده با کشتن نمادین مار اژدها در حقیقت شهریار بابل را می‌کشد و خودش به پادشاهی می‌رسد؛ سخن آخر اینکه شهریارزاده با کشتن اژدها مرحلهٔ تغییر و دگرگونی را که یکی از مراحل آشناسازی است پشت سر می‌گذارد و با رسیدن او به پادشاهی، مرحلهٔ بازگشت به وقوع می‌پیوندد که مطابق معمول افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه ماجرا با خیر و خوشی پایان می‌یابد و قهرمان پیروزمندانه باز می‌گردد و برای کشور و مردم خود کارساز می‌شود.

۴- نتیجه

بن‌مایه اساطیری داستان تبیین آیین‌ها و نمادهای آشناسازی (پاگشایی، تشرّف، سرسپاری، نوآموزی) است. قهرمان داستان، شهریارزاده است که مطابق مراسم آشناسازی ابتدا مدتی را در انزوا می‌گذراند سپس بوسیله شهریار بابل از خانه و مادر جدا می‌شود و آزمون سخت (مجازات) این مراسم را که به صورت نابینا شدن او نمود یافته است پشت سر می‌گذارد و با افتادن در تاریکی و بیرون آمدن از آن مرگ و تولد دوباره را پشت سر می‌گذارد و با بالا رفتن از درخت به صورت نمادین برای دیدار با خدایان و کسب سعادت به آسمان می‌رود و در آنجا به اشراق دست می‌یابد و با نیروهای آسمانی که در

این داستان به صورت پریان نمود یافته‌اند و بیانگر پیردانای «یونگ» هستند ارتباط برقرار می‌کند و بوسیله آنها راهنمایی می‌شود برای درمان نابینایی خودش و کشتن شهریار بابل؛ که نهایتاً با کشتن مار اژدهایی که در درخت گز آرامگاه دارد به پادشاهی می‌رسد و مرحله بازگشت به وقوع می‌پیوندد.

این داستان کاملاً با اجزاء و مراحل مراسم آشناسازی از قبیل انزوا، جدایی، آزمون سخت برای تکامل و تغییر نوآموز و بالا رفتن از درخت و ... تطبیق دارد.

شباهت و همانندی این داستان با مواردی که «فریزر» در شاخه زرین و «الیاده» در آثار متعدد خود - مخصوصاً آیین‌ها و نمادهای آشناسازی - توضیح داده‌اند بیانگر قدمت و دیرینگی و اساطیری بودن داستان است.

منابع

- الیاده، میرچا، (۱۳۸۶)، آیین‌نامه‌ها و نمادهای آشناسازی، ترجمه نصرالله زنگویی، تهران: آگه.
- _____، (۱۳۸۲)، اسطوره، رؤیا، راز، ترجمه رویا منجم، تهران: نشر علم.
- _____، (۱۳۸۴)، اسطوره بازگشت جاودانه، ترجمه بهمن سرکاراتی، تهران: طهوری.
- _____، (۱۳۸۶)، چشم‌اندازهای اسطوره، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
- _____، (۱۳۸۹)، رساله در تاریخ ادیان، ترجمه جلال ستاری، تهران: سروش.
- امیرقاسمی، مینو، (۱۳۹۱)، درباره‌ی قصه‌های اسطوره‌ای، تهران: نشر مرکز.
- بتلهایم، برونو، (۱۳۹۲)، افسون افسانه‌ها، ترجمه اختر شریعت‌زاده، تهران: هرمس.
- بهار، مهرداد، (۱۳۸۴)، پژوهشی در اساطیر ایران، تهران: آگه.
- پارسا، احمد و اشرفی، ناهید، (۱۳۸۷)، «بن‌مایه‌های اساطیری - آیینی داستان خرّم‌ماه و بهرام گور در مرزبان‌نامه»، مجله تخصصی زبان و ادبیات دانشکده ادبیات و علوم انسانی مشهد، سال ۴۱، ش ۴ (پیاپی ۱۶۳)، (صص ۴۱-۵۲)
- پورجعفری، محمدرضا (مترجم)، (۱۳۸۸)، درآمدی بر انسان‌شناسی هنر و ادبیات، تهران: ثالث.
- دوبوکور، مونیک، (۱۳۸۷)، رمزهای زنده جان، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.
- رضایی، مهدی، (۱۳۸۹)، «مرزبان‌نامه یادگاری از ایران عهد ساسانی»، پژوهش‌نامه زبان و ادب فارسی (گوهرگویا)، سال ۴، ش ۱ (پیاپی ۱۳)، (صص ۴۷-۶۸).
- زمردی، حمیرا، (۱۳۸۵)، نقد تطبیقی ادیان و اساطیر، تهران: زوّار.
- سرکاراتی، بهمن، (۱۳۸۵)، سایه‌های شکار شده (گزیده مقالات فارسی)، تهران: طهوری.
- سرلو، خوان ادواردو، (۱۳۸۹)، فرهنگ نمادها، ترجمه مهرانگیز اوحدی، تهران: دستان.
- شایگان‌فر، حمیدرضا، (۱۳۸۶)، نقد ادبی، تهران: دستان.
- شمیسا، سیروس، (۱۳۷۶)، طرح اصلی داستان رستم و اسفندیار، تهران: متیرا.
- شوالیه، ژان و گریبان، آلن، (۱۳۸۴)، فرهنگ نمادها (ج ۲)، ترجمه سودابه فضایی، تهران: جیحون.
- _____، (۱۳۸۵)، _____، (ج ۵)، _____، _____، _____.
- علی‌اکبری، نسرین و روستایی، میثم، (۱۳۹۳)، «تحلیل ساختاری - اسطوره‌ای حکایت غلام و بازرگان در مرزبان‌نامه»، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی، سال ۹، ش ۳۳، (صص ۱۷۷-۲۰۶).
- فریزر، جیمز، (۱۳۸۸)، شاخه زرین (پژوهشی در جادو و دین)، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: آگه.
- فضایی، سودابه، (۱۳۸۸)، شبرنگ بهزاد، تهران: جیحون.

- کمپبل جوزف. (۱۳۹۲)، قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: نشر گل آفتاب.
- گرین، ویلفرد و دیگران، (۱۳۸۳)، مبانی نقد ادبی، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نیلوفر.
- لوفلر دلاشو. م. (۱۳۸۶)، زبان رمزی قصه‌های پریوار، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.
- واحد دوست، مهوش، (۱۳۸۷)، نهادهای اساطیری در شاهنامه، تهران: سروش.
- وراوینی، سعدالدین، (۱۳۷۶)، مرزبان‌نامه، به کوشش محمد روشن، تهران: اساطیر.
- یونگ، کارل گوستاو، (۱۳۶۸)، چهار صورت مثالی، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد: انتشارات آستان قدس رضوی.
- _____، (۱۳۸۷)، انسان و سمبل‌هایش، ترجمه محمود سلطانیه، تهران: جامی.