

نمادهای کهن‌الگوی سفر در قصه‌های ایرانی

دکتر سوسن جبری (نویسندهٔ مسؤل)

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی

sousan_jabri@gmail.com

سحر یوسفی

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی

sahar.yosefi69@gmail.com

دکتر الیاس نورایی

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه رازی

nooraieiyas@yahoo.com

چکیده

قصه‌های عامیانه، دربردارندهٔ کهن‌الگوهایی هستند که در ناخودآگاه جمعی اقوام بشری ریشه دارند؛ از این روی می‌توان این قصه‌ها را از دیدگاه نقد کهن‌الگویی بررسی کرد. یافته‌های بررسی قصه‌های ایرانی انجوی شیرازی نشان می‌دهند که سفر از رایج‌ترین و برجسته‌ترین کهن‌الگوها وضعیت در این مجموعه قصه‌های عامیانه ایرانی است و در ۵۱٪ از جامعه آماری مجموعه قصه‌های ایرانی دیده می‌شوند. کهن‌الگوی سفر، از آن جا که کهن‌الگوی وضعیت است، بستر ظهور کهن‌الگوهای شخصیت و نمادهای کهن‌الگویی را در بافت روایی قصه فراهم می‌کند. در روند سفر قهرمان، شخصیت‌های کهن‌الگویی؛ آنیما، آنیموس، پیرخرد، نقاب و سایه در کنار دیگر نمادهای کهن‌الگویی پدیدار می‌شوند. وضعیت سفر با آن که خود نمادی مستقل ندارد، نمادهای تکرارشونده‌ای در جای جای روایت قصه سفر قهرمان به چشم می‌خورند. این نمادها به ترتیب بسامدی که در متن قصه‌های ایرانی سفر داشته‌اند، به چند گروه تقسیم می‌شوند؛ گروه نخست: نماد آب که دربردارندهٔ رودخانه، چشمه و دریا است و بیانگر جنبش، حرکت و پویایی است. گذر چندین بارهٔ قهرمان از آب‌ها ضرورت سفر است. گروه دوم: نمادهای عددی که دربردارندهٔ عدد سه و عدد هفت است. گروه سوم: نمادهای مکان که دربردارندهٔ بیابان، باغ، چاه قصر و اتاق است. سفر همواره نیازمند مکانی است که حرکت پیشروندهٔ قهرمان در بستر آن جریان یابد.

دهمین همایش ملی پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی - دی ۱۳۹۹
کلیدواژه‌ها: ناخودآگاه جمعی، کهن‌الگوی سفر، نماد، قصه‌های عامیانه، قصه‌های ایرانی.

www.anjomanfarsi.ir

۱. مقدمه

کهن‌الگوها اجزای روان ناخودآگاه جمعی و میراث روانی مشترک بشری هستند که از گذشته‌های دور، نسل به نسل منتقل شده و در ژرفای ضمیر ناخودآگاه جای دارند. قصه‌های عامیانه مانند رؤیاها، اسطوره‌ها و افسانه‌ها بستری مناسب برای ظهور انواع کهن‌الگوها هستند. یکی از رایج‌ترین کهن‌الگوها، سفر قهرمان است. قهرمان قصه سفری پر مخاطره را آغاز می‌کند. با آغاز سفر و حرکت، وضعیت کهن‌الگویی سفر شکل می‌گیرد. درون نظام ساختاری پیوند آن، شخصیت‌ها و نمادهای کهن‌الگویی دیگری ظهور می‌یابند تا قهرمان فرایند تکامل شخصیت خود را طی کند. در انتخاب جامعه آماری مجموعه چهار جلدی قصه‌های عامیانه ایرانی که نخستین تلاش و تکاپوی جمعی در نهایت اصالت برای این گنجینه ارزشمند است، استفاده شده است. این مجموعه به همت شادروان انجوی شیرازی در طی دو دههٔ چهل و پنجاه به یاری فولکورشناسانی از سراسر ایران و همیاری گستردهٔ خود مردم گردآوری شده است.

۲. پرسش پژوهش

سفر، یکی از مضمون‌های رایج در قصه‌های عامیانه ایرانی است. گاه این مضمون به شکل وضعیت کهن‌الگویی با بروز چالشی نمود می‌یابد و زمینهٔ ظهور انگاره‌های کهن‌الگویی را در بستر روایی خود فراهم می‌سازد. از آنجا که اغلب

ظهور شخصیت‌های کهن‌الگویی با ظهور نمادهای کهن‌الگویی همراه است، پرسش اصلی پژوهش این است که نمادهای مستقل و ویژه کهن‌الگوی وضعیت سفر در قصه‌های عامیانه چیست و چه کارکردی دارند؟

۳. رویکرد پژوهش

نقد ادبی دارای رویکردهای مختلفی است که برخی از این رویکردها، آن را بیش از پیش با مبانی اسطوره و روانشناسی پیوند می‌دهد. یکی از مکتب‌های مورد توجه منتقدان ادبی، مکتب روانشناختی کارل گوستاو یونگ، روانشناس مشهور سوئیس است. وی در نیمه دوم قرن بیستم با مطرح ساختن نظریه ناخودآگاه جمعی، زمینه نقد به شیوه کهن‌الگویی را بنیان نهاد. طبق نظریه یونگ، ناخودآگاه جمعی انسان، مضامینی دربردارد که وی آن‌ها را کهن‌الگو یا آرکی تایپ نامید. افسانه‌ها، قصه‌ها و داستان‌های عامیانه جلوه‌گاه بخش مهمی از میراث فرهنگی هر قوم و ملتی است که ارزش‌های سنتی و زمینه‌های فرهنگی و روان‌شناختی بسیاری از پدیده‌های اجتماعی در آن‌ها انعکاس پیدا می‌کند. ادبیات عامیانه از آن‌جا که مجموعه‌ای از اساطیر، باورها و همچنین عناصر عامیانه قوم ایرانی است، به خوبی این قابلیت را دارد که کهن‌الگوها را در آن بررسی و تحلیل نمود. پژوهش حاضر با هدف بررسی نمادهای کهن‌الگوی سفر قهرمان، در قصه‌های عامیانه ایرانی می‌کوشد تا ضمن استفاده از مبانی نظری نقد کهن‌الگویی از منابع اسطوره‌شناسی در شناخت و تبیین نمادهای ویژه کهن‌الگوی سفر در قصه‌های عامیانه ایرانی بهره گیرد.

۴. پیشینه پژوهش

مقالات متعددی نیز پیرامون قصه‌های عامیانه نوشته شده نظیر: محمود ظریفیان (۱۳۷۱-۱۳۷۰). در مقاله «پژوهشی در مقایسه افسانه‌های عامیانه ملل با قصه‌های ایرانی» در طی دو شماره به ریشه‌های اسطوره‌ای قصه‌های عامیانه پرداخته است و در طی مقایسه بن‌مایه‌های اسطوره‌ای در این قصه‌ها را تبیین و بررسی کرده است. حمیدرضا رحمتی (۱۳۸۳) در مقاله «ویژگی‌های قصه‌های عامیانه فارسی» به ویژگی‌های مشترک قصه‌های عامیانه نظیر: قهرمان‌سازی، پیام‌های تعلیمی، گفتگو، ضعف روابط علت و معلولی، حوادث خارق‌العاده، کم‌توجهی به بحث مکان و زمان و... در ساختار قصه‌ها پرداخته است. حسین صافی پیرلوجه (۱۳۹۱) در مقاله «روایتگری در قصه‌های عامیانه و داستان‌های نوین فارسی» علاوه بر بررسی رابطه میان روایت‌گردانی و ساختارهای روایی در قصه‌های عامیانه و داستان‌های نوین فارسی، به بررسی تحول نقش در قالب‌های روایت‌گردان پرداخته‌اند.

پیرامون کهن‌الگوی سفر نیز پژوهش‌هایی بسیار و ارزشمند در قالب مقاله انجام شده‌اند از جمله: مریم سادات سلطان بیاد و محمود رضا قربان صباغ، (۱۳۹۰) در مقاله «بررسی قابلیت‌های نقد کهن‌الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات: نگاهی گذرا به کهن‌الگوهای سایه و سفر قهرمان» ضمن بررسی رویکرد نوین نقد کهن‌الگویی، کهن‌الگوی سایه و قهرمان را در دو حماسه بیوولف و گیل گمش بررسی کرده‌اند. محمد طاهری و حمید آقاجانی، (۱۳۹۲) در مقاله «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم» ضمن پرداختن به نظریات جوزف کمپبل، کهن‌الگوی سفر قهرمان را بر اساس الگوی وی در کتاب *قهرمان هزار چهره* به بررسی هفت خوان رستم پرداخته است. محمود رضا قربان صباغ (۱۳۹۲) در مقاله «بررسی ساختار در هفت خوان رستم نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان» بر اساس الگویی که جوزف کمپبل در کتاب *قهرمان هزار چهره* ارائه نموده، داستان هفت خوان رستم را بررسی کرده و به بیان کاستی‌های این الگو پرداخته است.

اما انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامیانه با وجود قابلیت بسیاری که دارد، چندان مورد توجه قرار نگرفته است. از آنجا که قصه‌های عامیانه یکی از ارکان اصلی هویت فرهنگی و ملی جوامع بشری بشمار می‌آیند که حاصل اندیشه جمعی و مخزنی ناب از انگاره‌های کهن‌الگویی هستند، نوشتار پیش‌رو بر آن است تا قصه‌های عامیانه را از منظر نمادهای ظهوریافته در وضعیت کهن‌الگویی سفر بررسی و تحلیل کند.

۵. کهن‌الگوی سفر

سفر، یکی از پرتکرارترین وضعیتهای کهن‌الگویی است. سفر را چه در موقعیت کهن‌الگویی اش و چه خارج از آن بررسی کنیم، آن را در یک تقسیم‌بندی کلی می‌توان به دو دسته آفاقی و بیرونی یا انفسی و درونی تقسیم کرد. سفرهای بیرونی در مواردی به شکل سفرهای روحانی است و یا در شکل حرکتی برای تغییر وضعیت، به‌ویژه زمانی که شخصیت قهرمان در فرایند تکاملی سفر نمادینه شود نمونه‌های برجسته سفرهای درونی را در مراحل عرفانی سلوک می‌بینیم؛ اما گاهی این سفر به زبانی نمادین، مانند سفرهای اسطوره‌ای نمود بیرونی می‌یابد نظیر داستان سفر مرغان برای یافتن سیمرغ در منطق‌الطیر. سفر در قصه‌های عامیانه همچون داستان‌های حماسی نظیر هفت خوان رستم و اسفندیار نمود بیرونی یافته‌است. این وضعیت کهن‌الگویی، زمینه ظهور شخصیت‌ها و نمادهای کهن‌الگویی دیگری را در خود ایجاد می‌کند.

کهن‌الگوی سفر، در بافتی روایی قصه‌های عامیانه نیز نمود پیدا می‌کند و با وجود پیروی از یک چهارچوب کلی شکل‌های متنوعی به خود می‌گیرد. در قصه‌های عامیانه، سفر دو نمود دارد. نخست آنکه سفر حادثه‌ای اصلی است که بروز چالشی این وضعیت را به وجود آورده است. در این حالت، سفر که از وضعیت‌های رایج کهن‌الگویی است، در بستر خود زمینه بروز سایر کهن‌الگوها به‌ویژه کهن‌نمونه قهرمان را فراهم می‌سازد. دوم آنکه سفر، یکی از حوادث فرعی قصه است که نقش پیشبرد شخصیت‌ها و حوادث اصلی دیگر را بر عهده دارد. در حالت دوم سفر نمی‌تواند وضعیت کهن‌الگویی به‌شمار آید؛ بنابراین در این نوشتار نمونه‌هایی بررسی شده‌اند که همگی قابلیت نمود و تجلی وضعیت کهن‌الگویی سفر را داشته‌اند. از میان ۹۴ قصه در جامعه آماری، ۵۱ نمونه (۵۲٪ قصه) دارای مضمون سفر است که در ۴۸ نمونه (۵۱٪)، کهن‌الگوی سفر شکل گرفته است. قهرمان در پی بروز چالشی از سفر ناگزیر می‌شود. این سفرها که رمز آشتی ناخودآگاهی و خودآگاهی است، افزون بر شخصیت‌های کهن‌الگویی که در بستر خود زمینه ظهورشان را فراهم می‌کنند، از آنجا که خود نمادین‌اند، خالی از نمادهای کهن‌الگویی هم نیستند.

۱-۵ نمادهای ظهور یافته در کهن‌الگوی سفر

وضعیت کهن‌الگویی سفر، علاوه بر آن‌که بستری برای سایر کهن‌الگوهاست، فضای مناسبی را برای نمود سمبل‌ها و نمادها داراست. نماد، واژه‌ای فارسی معادل کلمه سمبل است که بر معانی‌ای غیر از لفظ خود دلالت می‌کند. به تعبیر یونگ «نماد نه مجرد است نه واقعی، نه منطقی و نه غیرمنطقی، نه حقیقی است و نه غیرحقیقی. همیشه هر دو است» (یونگ، ۱۳۷۳: ۳۹۴).

نماد با دستاوردهای ناخودآگاه ارتباطی مستقیم دارد، یکی از خروجی‌های آن محسوب می‌شود و در آثار هنری، ادبی و نظایر آن نمود می‌یابد. قصه‌ها و افسانه‌ها هم مانند اسطوره‌ها بستری برای ظهور نمادهای جمعی هستند. در قصه‌های عامیانه، می‌توان نمادها را به دو دسته تقسیم کرد؛ نخست نمادهایی که باید در همان قصه و بر اساس بافت روایی متن تفسیر و تعبیر شود. این دسته از نمادها، مختص به همان داستان است. دسته‌ای دیگر از نمادها هستند که در بستر روایی وضعیت کهن‌الگویی قهرمان شکل گرفته‌اند. در استخراج این نمادها، بر نمادهای مشترک و پرتکرار تکیه داشته‌ایم و گرنه سفر در قصه‌های عامیانه، به خودی خود دارای نماد مستقلی نیست. از سویی «تاریخ سمبولیسم نشان می‌دهد که هر چیز می‌تواند اهمیت سمبولیک پیدا کند: اشیای طبیعی (مانند سنگ‌ها، گیاه‌ها، حیوانات، کوه‌ها، دره‌ها، خورشید و ماه، باد و آب و آتش) یا چیزهای ساخت انسان و یا حتی اشکال مجرد. درحقیقت تمام جهان یک سمبل بالقوه است. انسان با تمایلی که به سمبول دارد، اشیاء و اشکال را به سمبول‌ها تبدیل می‌کند» (یونگ، ۱۳۸۲: ۱۳۶) و به همین دلیل است که «نمادهای طبیعی از محتویات ناخودآگاه روان سرچشمه می‌گیرند و بنابراین معرف گونه‌های فراوانی از نمایه‌های کهن‌الگوهای بنیادین می‌باشند» (یونگ، ۱۳۸۷: ۱۳۴).

۲-۵ نمادهای کهن‌الگوی سفر

از آنجا که یونگ، به نمادهای ویژه وضعیت کهن‌الگویی سفر اشاره‌ای نداشته است، به مجموعه جامع فرهنگ نمادها

اثر ژان شوالیه و گربران مراجعه کردیم و دریافتیم که وضعیت کهن‌الگویی سفر، برخلاف سایر وضعیت‌های کهن‌الگویی نمادی مستقل ندارد؛ از این روی برآن شدیم که نمادهای پرتکرار و مشترک نمونه‌ها را استخراج کنیم. نمادها در این قصه‌ها از دو حالت دارند: نخست این‌که برخی از نمادها تنها ویژه همان داستان هستند و دست دوم پربسامدی نمادهایی هستند که در اغلب نمونه‌ها مشترک‌اند. این نمادهای مشترک و پربسامد، در پیوند با وضعیت ناخودآگاه هستند؛ از این روی، کارکرد این نمادها در روند قصه جای تأمل بسیاری دارد. این نمادها عبارتند از: اعداد سه و هفت و فضاها و مکان‌هایی مانند باغ، بیابان، قصر، چشمه، دریا و ... در ادامه به این نمادها در تعدادی از نمونه‌های جامعه آماری، اشاره می‌کنیم.

۱-۲-۵ اعداد

اعداد، در کنار نشان دادن کمیّت می‌توانند مفهومی فراتر از آن نیز داشته باشد. همچنان‌که جایگاه آن‌ها در روانشناسی تحلیلی اهمیت زیادی دارد. از جمله اعداد طبیعی که از منظر یونگ و «از زاویه روانشناسی، نموده‌های کهن‌الگویی هستند، زیرا همواره ناگزیریم تنها از یک طریق معین به آن‌ها بیندیشیم» (یونگ، ۱۳۸۷: ۴۹۳)؛ از این روی، پیوند نمادین اعداد را با ساختار روان نباید از نظر دور داشت. با وجود آنکه در قصه‌های عامیانه، به پردازش جزئیات چندان توجهی نمی‌شود؛ اما یکی از ویژگی‌های برجسته این قصه‌ها، حضور اعداد ویژه‌ای است که جایگاه خود را حفظ کرده‌اند. در این میان، اعداد سه و هفت از پربسامدترین نمادهای مشترک، در وضعیت کهن‌الگویی مجموعه قصه‌های ایرانی هستند.

۱-۲-۱-۵ عدد سه

عدد سه، نخستین عددی است که می‌توان به آن کلمه «همه» را اطلاق نمود؛ زیرا نخستین عددی است که قابلیت آن را دارد که شامل آغاز، میان و پایان باشد؛ از این روی، این عدد ماهیت سه‌گانه جهان به عنوان آسمان با زمین و آب-ها؛ تولد، حیات مرگ؛ آغاز، میان و پایان؛ گذشته، حال و آینده را نشان می‌دهد. بلتھایم اشاره دارد هرچند که عدد سه عددی عرفانی و مقدس است؛ اما در روانشناسی تحلیلی و ارتباط با ناخودآگاه مفهومی متفاوت می‌یابد: «عدد سه نقش اساسی دارد؛ این عدد اشاره‌ای است به جنسیت، البته نه معنای عمل جنسی. برعکس، اشاره‌ای است به آنچه باید پیش از بلوغ جنسی انجام گیرد. ... به این ترتیب، سه نماد جستجوی شخص است برای یافتن هویت مشخص و اجتماعی خود» (بلتھایم، ۱۳۹۲: ۲۷۵).
با وجود آنکه در قصه‌های عامیانه، پرداختن به جزئیات چندان مرسوم نیست؛ اما اعداد نقش برجسته و کارکرد ویژه خود را دارند. عدد سه، یکی از این اعداد است که گاه در بستر روایی قصه‌ها به‌ویژه در طول سفر جنبه‌ای نمادین به خود می‌گیرد. این نماد، در قصه‌های عامیانه به نسبت نمادهای پرتکرار و مشترک در سفر حضوری ۱۸٪ داشته است.

عدد سه، اغلب بیانگر مراحل دشواری است که قهرمان باید پشت سر بگذارد. گاهی عدد سه نماد مرحله‌ای است که قهرمان باید پشت سر بگذارد تا به به و صلت با آنیمای خود برسد. در قصه «گل با صنوبر چه کرد» قهرمان برای وصال با آنیمایش، از راز گل و صنوبر آگاه شود. در طول سفر، قهرمان با سه معمای دیگر روبرو می‌شود که او را به حل معمای نخست پیوند می‌دهد: «مرد پالان‌دوز قول می‌دهد که هر وقت او از گل و صنوبر برایش خبر آورد. او هم سرگذشت خود را برای او بگوید. ... ای جوان خیلی‌ها خواسته‌اند از این موضوع سر دریاورند، من هم این راز را برای هر کس که تعریف کرده‌ام بلافاصله بعد از تمام داستان گفته‌ام سر از تنش جدا کنند» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۴۶۱-۴۶۵). یا در داستانی مشابه، قهرمان برای رسیدن به دختر پادشاه سه شرط پادشاه را به انجام می‌رساند. (رک: همان: ۳۱۹)

گاهی این عدد بیانگر زمانی است که سفر قهرمان به طول انجامیده است. برای نمونه قصه «سر محبت علی» قهرمان به همراه شاهزاده که تجلی آنیمای اوست سه شبانه روز را به طور پیاپی در حرکت بودند: «از ترس اینکه

مبادا پدر دختر به دنبال‌شان بفرستد و دستگیرشان کند سه شبانه‌روز تاختند» (همان: ۳۸) در قصه «حیله درویش» آنیموس قهرمان که شاهزاده سرزمینی است، به مأموریتی سه ساله می‌رود. در طی این سه سال قهرمان با چالش‌های تازه‌ای روبرو می‌شود که شخصیت او را به کمال نزدیک‌تر می‌سازد. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۲: ۲۹۳) یکی از قصه‌ها ماجرای سه برادر است که همگی عاشق دختر عموی خود هستند و برای رسیدن با به او سفر خود را آغاز می‌کنند. هر یک از این سه برادر، برای دیگری جنبه‌ای منفی از سایه تلقی می‌شوند که حذف‌شان فرد را به مقصود که وصال با آنیما است، می‌رساند: «سه برادر بودند که یک دخترعمو داشتند. ... عمو برای این‌که برادرزاده‌هایش دلگیر نشوند گفت: به هر کدام از شما صد اشرفی می‌دهم که از این ده بروید و با مردم معاشرت کنید. هر کدام پول بیشتری به دست آورد دخترم را به او می‌دهم» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۲).

اغلب این سه مرحله‌ها، یا غلبه بر سایه است که در دیو یا پادشاه (پدر شاهزاده خانم) نمود یافته است و سرانجام این سه مرحله به وصال با آنیما می‌رسد؛ از این روی، می‌توان در مسیر فرایند فردیت فرض بر مذكر بودن این عدد را که یونگ مطرح ساخته است، ذیل عدد هفت توجه داشت؛ زیرا کمال شخصیت من، در وصال قهرمان و آنیما فراقی می‌شود که در عدد هفت و عروسی‌های هفت شبانه‌روزی قصه‌ها نمادینه شده است. این عدد در نگاهی کلی نیز می‌تواند یادآور مراحل سه‌گانه در الگوی جهانی سفر قهرمان باشد.

۲-۱-۲-۵ عدد هفت

عدد هفت، از سپندترین اعداد در فرهنگ‌های آیینی، حماسی، باورهای مردمی و ... است. این عدد از تقدسی جهانی برخوردار است و در فرهنگ‌های مختلف، جایگاه ارزشمند خود را دارد. در فرهنگ نمادها «عدد هفت، نمایانگر کل منظومه سیارات و ملائک، کل طبقات آسمان، کل نظام اخلاقی و کل نیروها به خصوص در نظام روحی است» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۵، ۵۵۷). در زبان آیین تشریف هم «هفت، به معنای عالی‌ترین مرحله اشراق و از این رو غایت کمال است» (یونگ، ۱۳۷۳: ۱۰۴).

این عدد، جایگاه ویژه خود را در عرفان‌های مهری و زرتشتی نیز حفظ کرده است. هفت امشاسپند یا فرشتگان بی‌مرگ اهورا آفریده، جلوه دیگری از تقدس این عدد در آیین زرتشت است. عدد هفت، ۱۲٪ نسبت به سایر نمادها نمود یافته است. حاصل جمع و ترکیب اعداد سه و چهار، عدد هفت است. به اعتقاد یونگ، چهار عددی زنانه است و سه عددی مردانه که بین این دو عدد همواره رقابتی وجود دارد (ر.ک: یونگ، ۱۳۷۳: ۲۱۱). در حقیقت «سه در روانشناسی یونگ، عددی است ناکامل، نریته و نماینده خودآگاه روان و در کنار آن چهار، مادینه و کامل است و نماینده ساحت تاریک و ناخودآگاه روان. همان‌گونه که از یک کاسه کردن سه و چهار، به هفت عدد تمامیت و کمال می‌رسیم به هم آمیختن و یک پارچه شدن ساحت نریته خودآگاهی و قلمرو مادینه ناخودآگاهی نیز به تمامیت و کمالی که دستاورد تن سپردن به فرایند دگرگون‌ساز خودیابی است راه می‌گشاید» (یاوری، ۱۳۸۶: ۱۲۱-۱۲۰).

اعداد سه و چهار که با هم عدد هفت می‌شود، با هم ارتباط تنگاتنگی دارند «در ارتباط با عدد چهار که نماد زمین (با چهار جهت اصلی) است و با عدد سه که نماد آسمان است، عدد هفت نماد کل جهان در حرکت است» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۵: ۵۵۸). و «در سرا سر جهان، عدد هفت، نماد یک کلیت، کلیتی در حال حرکت و پویایی کامل است» (همان: ۵۶۰)؛ از این روی «هفت، نماد قوی‌ترین همه اعداد نمادین، نشان‌گر وحدت سه و چهار، کامل شدن دایره، نظم مطلق است» (گرین و همکاران، ۱۳۸۵: ۱۶۴) هفت، نمودگار اصل حیات است که «نزد همه اقوام، رقم کامل و تمام پنداشته شده است؛ زیرا از رقم ۱ مظهر یگانگی، رقم ۲ مظهر دوگانگی، که بگذریم، ارقام ۳ و ۴ به ترتیب، نخستین اعداد مذکر و مؤنث‌اند، و فضیلت و مزیت رقم ۷ نیز که حاصل جمع آن دوست، در همین است. در واقع اعداد جفت همیشه، مونث به نظر آمده‌اند، قطعاً به سبب آنکه تقسیم‌پذیرند و اعداد طاق بر عکس مذکور به شمار رفته‌اند» (ستاری، ۱۳۶۸: ۲۶۶).

در قصه‌های عامیانه، این عدد علاوه بر آن که نمادی از وصلت و به تعادل رسیدن آنیما و آنیموس است، وجه دیگری دارد. وجه دیگر عدد هفت را می‌توان در موانعی دانست که قهرمان باید پشت سر بگذارد. مثلاً در داستان قهرمان با هفت دیو در طی سه مرحله می‌جنگد: «دیوه گفت: ای آدمیزاد توی خانه ما چه می‌کنی؟ الان شش تا برادرهایم بر سند ترا تکه تکه می‌کنند. ... برادر بزرگ دیوها گفت: باید با ما زورآزمایی کنی» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۹۶) و یا در داستانی دیگر قهرمان باید از غفلت «غول هفت پیکر» استفاده کند تا به مقصودش برسد: «پیرزن بعد در همان اتاقی که غول هفت پیکر دود کرد و غول به خاطر دود از چشماش به شدت اشک می‌ریخت. چوپان زاده فرار کرد» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج: ۱، ۴۲۴) از این روی، برخلاف باوری که رایج است عدد هفت تنها وجهی مقدسی مطلق ندارد و می‌تواند نمادی برای موانع و دشواری‌های قهرمان باشد که او را به مراحل هفت‌گانه سلوک در عرفان و یا سفرهای حماسی چون هفت خان رستم و اسفندیار نزدیک می‌سازد که به تبع با کهن‌الگوی سایه پیوند می‌یابد؛ زیرا کنش‌های ضد قهرمان‌ها در این مراحل ظهور پیدا می‌کند و اغلب چالش‌زاست.

در قصه‌های عامیانه، عدد سه با سایه در پیوند است. قهرمان در طی سه مرحله بر سایه‌اش غلبه می‌کند و نتیجه آن، وصلت قهرمان با آنیما و یا آنیموس خود است؛ از این روی، هفت عدد کمال شخصیت است. بارزترین صورت بروز این عدد نمادین را در وصال قهرمان با آنیما یا آنیموس خود می‌توان دید. جشن‌های عروسی هفت شبانه روزی نمودار این وجه از تکامل شخصیت هستند که در وصال تجلی یافته‌اند. برای نمونه می‌توان به قصه‌های یک گردو بنداز بیاد، باغ سیب، دلارام و شاهزاده، حیلۀ درویش، جانتیغ و چل گیس، آقا حسنک و تنبلو اشاره کرد.

۲-۲-۵ عناصر و اجزای طبیعت

سایر نمادهای مشترک و پرتکرار در وضعیت کهن‌الگویی سفر نمادهایی هستند که همگی در شمار عناصر و اجزای طبیعت و یا مکان‌هایی محصور است. همه این نمادها را می‌توان در شمار نمادهایی متفاوت که در پیوند با ناخودآگاه هستند، بررسی کرد که در بستر روایی قصه‌ها نمود یافته‌اند و روند وحدت ناخودآگاه و خودآگاه را نمایان می‌سازند. سفر میل درونی برای استحاله و دگرگونی است که در آن «ضمیر ناآگاه در حال پیش رفتن به سوی نواحی ناشناخته در روان است. ... و انسان فقط در منطقه خطر (غار، جنگل، جزیره، قلعه و غیره) می‌تواند آن گنج صعب‌الوصول (گوهر باکره، آب حیات، غلبه بر مرگ را بیابد» (یونگ، ۱۳۷۳: ۴۵۹-۴۵۸). اجزا و عناصر در طبیعت و نیز مکان‌هایی محصور هستند که در وضعیت سفر بار نمادین یافته‌اند. از این روی بایسته است ارتباط تنگاتنگ آن‌ها را با روان آدمی و جنبه‌های خودآگاه و ناخودآگاه مد نظر داشت. اشتراک و بسامد این اجزا، عناصر و مکان‌ها به گونه‌ای است که این مفهوم را بیش از پیش تقویت می‌سازد. بنابراین در کنار اعداد، از آنان هم باید به عنوان نمادهای ظهور یافته در کهن‌الگوی وضعیت سفر در قصه‌های عامیانه نام برد. در ادامه، این نمادها را بر اساس بسامدشان، در پاره‌ای از نمونه‌ها بررسی کرده‌ایم.

۱-۲-۲-۵ آب

یکی از چهار عنصر اصلی در حیات، آب است که در سراسر دنیا نماد زندگی، برکت و باروری است در قصه‌های عامیانه با ۲۵٪ در نخستین جایگاه قرار دارد و به اشکال چشمه، رودخانه و دریا نمود یافته است. آب نمادی دو وجهی است و «این دو وجهیگری او در تمامی سطوح دیده می‌شود. آب سرچشمه زندگی و مرگ است. نزدیک آب، عشق متولد می‌شد، وصلت صورت می‌گرفت» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج: ۱، ۸) و از سوی «نهر و دریا نشانگر وجود بشری و سیالیک خواهش‌ها و احساسات است» (همان: ۲۴).

آب، نمادی از برجسته‌ترین نمادهای ناخودآگاه است. در تعبیر گسترده‌ای که از مفهوم نمادین آب می‌توان داشت باید به حیات‌بخشی، گذر از یک مرحله به مرحله دیگر و ... نیز یاد کرد. از این روی آب نمایانگر روحی است که هنوز به مرحله آگاهی نرسیده است و در وضعیت ناخودآگاه قرار دارد. به تعبیر یونگ «آب در اعماق، نشان‌دهنده ناخودآگاهی است» (یونگ، ۱۳۸۲، ب: ۱۴۹). این وجه از زندگی‌بخشی در آب به گونه‌ای است که گاه حتی انگیزه

اصلی برای سفر قهرمان به شمار می‌آید نظیر سفر اسکندر برای رسیدن به آب حیات در کوه غار. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۴۱) و یا در داستانی دیگر قهرمان آنیمای خود را که دیگر حیاتی ندارد با طاسی جادویی که در سفرش بدست می‌آورد، با هفت بار ریختن آب در آن طاس بر سر دختر، او را به زندگی بازمی‌گرداند. (ر.ک: همان: ۱۲)

رودخانه:

یکی از اشکال نمادین آب رودخانه است که ۱۴٪ از ۲۶٪ اشکال نمادین آب را دربرمی‌گیرد. در فرهنگ نمادها نیز «نمادگرایی رود و جریان آب، گاه نماد فراگیری و نماد جریانی از شکل‌های گوناگون را دربردارد و گاه نماد حاصلخیزی، مرگ و احیا است. جریان رود، جریان زندگی و مرگ است» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۳: ۱۳۸۴). در داستانی که قهرمان پس از از دست دادن پادشاهی‌اش همراه با خانواده‌اش سرزمین خود را ترک می‌کند رودخانه نمادی از مرگ است؛ زیرا قهرمان در میان راه فرزندش را هنگام عبور دادن از رودخانه از دست می‌دهد: «هم‌چنین که به وسط آب رسید. ... اتفاقاً بچه به آب افتاد و آب آن بچه را هم با خود برد» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۸۰). در نمونه‌ای قهرمان به کمک وجه منفی رودخانه به طور موقت مغلوب سایه‌اش می‌شود. هووی قهرمان او را در آب رودخانه‌ای می‌اندازد تا نابود شود، البته قهرمان با تناسخ به زندگی‌اش در قالب درختی ادامه می‌دهد: «دست را توی نهر آبی انداخت. آب دست را برد به کنار نهر و در آن‌جا به شکل درخت کناری شد» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۷۴)؛ اما در این نمونه، رستاخیز را هم در همین وجه منفی می‌توان بازیافت؛ زیرا قهرمان باز هم در شکلی تازه به حیات خود ادامه داده است.

چشمه:

چشمه نماد زایایی، برکت، پاکی و... است که «قداست آن جهانی است. نمادگرایی چشمه آب حیات، به خصوص با چشمه‌ای جو شان در وسط باغ، در پای درخت زندگی و در مرکز بهشت زمینی تصویر می‌شود» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۲: ۵۲۶). از سویی «یونگ چشمه را نماد و تصویر روح محسوب داشته و مبدأ زندگی درونی و نیروی معنوی به شمار آورده است» (همان: ۵۲۷). این نماد در قصه‌های عامیانه ۶٪ بروز یافته است.

قهرمان، در یکی از نمونه‌ها با دیدن گل‌های شناور در آبی روان آن را دنبال می‌کند تا به چشمه‌ای می‌رسد و در آنجا با آنیمایش روبرو می‌شود: «به این فکر فرو رفت که این گل‌های زیبا از کجا می‌آید؟ خلاصه آکچلک از کنار جوی براه افتاد تا این‌که به باغی سرسبز و خرم رسید. ... رسید دید که تخته سنگی بزرگ است که دختری سربریده و زیباروی آن» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۵۲). قهرمان در نمونه‌ای دیگر تجلی پیر خرد خود را که دختری پریزاد است در کنار چشمه‌ای ملاقات می‌کند و به کمک او مانعش را برطرف می‌سازد. (ر.ک: همان: ۷۴) قهرمان در قصه «لت خروسی» ضربه نهایی خود را به سایه‌اش با آب چشمه‌ای که آن را در دلش نگه داشته است، می‌زند و آتشی را که شاه برای سوزاندن او روشن کرده بود، خاموش می‌کند. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۲: ۲۹۹) نمونه‌هایی نیز وجود دارد که آب در وجهی منفی و مخرب نمود یافته و آن، در قصه‌های «شاهزاده و آهو» و «گوزن کوچولو» که برادر قهرمان با خوردن از آب چشمه به آهو و یا گوزن تبدیل می‌شود. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۲۴۱-۱۰۱)

گاهی نمونه‌هایی وجود دارد که همه اشکال آب به شکلی نمادین در آن بروز می‌یابند. برای نمونه قهرمان در قصه «تنبلو» با آبی روبرو می‌شود که گل‌هایی زیبا بر روی آن شناور است. او با ادامه مسیر این آب، به چشمه‌ای می‌رسد و با زدن آب آن چشمه به خودش از سایه‌اش که در دیوی تجلی نموده در امان می‌ماند. او برای بدست آوردن شیشه عمر دیو از ته چاه به جنگلی می‌رسد که گاوی در آن زندگی می‌کند. شکم این گاو دریایی است و در آن دریا ماهی‌ای وجود دارد. شیشه عمر دیو در آن جاست. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۴۶)

دریا:

دریا، یکی دیگر از نمادهای ناخودآگاه است که ۵٪ را شامل می‌شود. دریا و «تاریکی اعماق دریا نمایانگر مرحله

ناخودآگاهانه ناپیدا است که فرافکنی شده است» (یونگ، ۱۳۷۳: ۴۵۱). دریا نمادی دو وجهی است: «دریا از خصیصه الهی بهره‌مند است و آن دادن و ستاندن زندگی است» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۳: ۲۱۷). دریا یکی از نمادهای تولد دوباره نیز به شمار می‌آید؛ زیرا «دریا نماد پویایی زندگی است. همه چیز از دریا خارج می‌شود و به آن بازمی‌گردد: دریا محل تولد، استحاله و تولد دوباره است. ... دریا هم تصور زندگی است و هم تصویر مرگ» (همان: ۲۱۶).

در قصه «مطیع و مطاع» ماجرای ماهیگیری است که غذایش را به دریا می‌بخشد. تنها غذای او ماهی‌ای گرفتار در تور است که به او لبخند زده. در ادامه داستان همین ماهی دریا در قالب پیر خرد ظهور می‌یابد و یاریگر قهرمان می‌شود. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۱۸) در قصه «چوپان زاده» هم محل ملاقات قهرمان با پیر خرد و نیز سایه‌اش در اعماق دریایی است که به سمت غاری تاریک است: وقتی به ته دریا رسیدی آدم‌های آبی را می‌بینی که در آن‌جا زندگی می‌کنند. پیرزنی هست که در یک کلبه زندگی می‌کند. ... او راهنمایت می‌کند» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۴۲۳). در ماجرای سفر شاهزاده‌ای هم می‌بینیم که او حیات را به دو سرزمین بازمی‌گرداند. او نخست با ازدهایی که آب سرزمینی را تنها در قبال خوردن یک پسر به مردم می‌داد، نابود می‌کند و در ادامه مسیرش با ازدهایی که دریا جان جوانان را می‌گرفت، می‌جنگد و بر هر دو پیروز می‌شود (ر.ک: همان: ۱۹۳).

۲-۲-۲-۵ بیابان

صحرا یا بیابان یکی دیگر از نمادهای پربسامد و مشترک در قصه‌های عامیانه است که با حضوری چشمگیر ۱۸٪ از نمادها را به خود اختصاص داده است. بیابان یا صحرا نمایانگر دو نماد اساسی است: «یکی نشانه بی‌تمایزی اولیه است و دیگر نشانه سطحی پهناور و بایر که در پشت آن باید حقیقت کشف شود» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۳: ۱۳۸). بیابان از نمادهای آیینی هم بشمار می‌آید؛ زیرا «نماد صحرا در کتاب مقدس یکی از غنی‌ترین نمادها است. دو وجهی بودن این نماد تکان‌دهنده در یک تصویر بی‌بهرگی و سترونی ... و در تصویر دیگر باروری» (ر.ک: همان: ۱۴۱).

بیابان در قصه‌های عامیانه‌ای که کهن‌الگوی سفر در آن نمود یافته‌اند باری نمادین دارد. قهرمان پس از روبرو شدن با چالش قصد عزیمت می‌کند و بیابان یکی از مسیرهای سفر او است که با سرگشتگی‌اش پیوندی مستقیم دارد. از این روی می‌توان بیابان را نمادی برای سرگردانی قهرمان تعبیر کرد. قهرمان قصه‌ای، سفر خود را برای حل معمایی آغاز می‌کند. قهرمان ادامه سفر در مسیر بیابانی با معمای دیگری روبرو می‌شود که او را در حالت سرگردانی قرار می‌دهد. او برای حل معمای دوم در طول مسیرش با دو معمای دیگر نیز روبرو می‌شود. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۴۵۶)

در کنار مفهوم سرگردانی، باید آشتی ناخودآگاه و خودآگاه را هم افزود؛ زیرا این مکان، بستری برای رویارویی قهرمان، با آنیما و یا آنیموسش نیز هست. قهرمان در نمونه‌ای با تجلی منفی خود در بیابان روبرو می‌شود و در طی سه مرحله دیوی را مغلوب می‌سازد: «باید حالا به شکار بروم بینم بیابان چه جور جایی است؟ ... سر بلند کرد دید دیوی به چه بزرگی او را صدا می‌زند. .. دیو گفت تو که حالا چنین دل و جرأتی داری یک زوری نمایان کن» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۹۱).

افزون بر آن‌چه گفته شد بیابان، گاهی زمینه‌ای برای رویارویی قهرمان با سایه و نابود کردن اوست. در داستان «دختر نارنج و ترنج» تجلی منفی سایه را که زنی شرور است، به اسب بسته می‌شود تا در بیابان نابود شود: «پادشاه روز بعد می‌فرستد دنبال دختر داروغه و دستور می‌دهد تا او را به دو اسب دیوانه ببندند و در بیابان رها کنند» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۲: ۴۰۰). در نمونه‌ای آنیموس قهرمان، پس از آن‌که تجلی منفی سایه‌اش را نابود می‌کند چون از همسرش به دور افتاده بود، سر به بیابان می‌گذارد و تا پیدا نکردن وی، در سرگشتگی به سر می‌برد. (همان: ۲۹۳)

۳-۲-۲-۵ باغ

باغ، نمادی از باروری است و نمادی برای خودآگاهی در مقابل ناخودآگاهی. این نماد در جامعه آماری، در مجموع ۸٪ وجود دارد. باغ به تعبیر فرهنگ نمادها «برای برخی افراد، بخش جنسی جسم زنانه است [اما] در معنایی عمیق‌تر

از یک عشق ساده و به جسم درآمدن، نیز وجود دارد و آن جستجو و ستایش جوهری‌ترین ذره الهی روح است» (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸، ج ۱: ۵۰-۴۹).

باغ، یکی دیگر از مکان‌هایی است که در قصه‌های عامیانه گاهی در شکل نماد ظهور پیدا می‌کند. باغ گاهی نماد مکانی است که قهرمان با آنیما یا سایه‌اش روبرو می‌شود. برای نمونه، در قصه «دختر نارنج و ترنج» قهرمان با آنیمایش در باغی روبرو می‌شود که دو دیو در خواب، آن‌جا نگهداری می‌دهند: «رفت تا به باغ رسید. دو نفر زن و مرد از آن دیبهای (دیوهای) نتراشیده و نخراشیده پای بته نارنج خو (خواب) رفته‌اند» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۲: ۳۹۵). در دو نمونه دیگر قهرمان در ادامه مسیرش به باغی می‌رسد و در آنجا آنیمایش را گرفتار دیو می‌بیند. سپس با از بین بردن دیو، دختر گرفتار را نجات می‌دهد و با او ازدواج می‌کند (رک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۵۲-۵۸). قهرمان قصه‌ای دیگر که دیو با خوردن خونس وی را از پای درآورده بود، در ادامه مسیرش سوار بر شتری است. شتر، به طور اتفاقی او را به باغی می‌رساند. قهرمان در آن باغ با آنیموسش روبرو می‌شود و قهرمان به یاری او از مرگ نجات پیدا می‌کند: «شتر رفت و رفت تا به باغی رسید. پسر باغبان دید یک شتری دارد می‌آید که صاحب ندارد. پسر رفت جلو دید مرده‌ای روی شتر هست. ... فوری حکیم خبر کردند و حکیم دختر را خوب کرد» (همان: ۱۳۱).

گاهی باغ، بستری برای رویارویی همزمان قهرمان با سایه و پیر دانای اوست. در نمونه‌ای دیگر، تجلی منفی سایه به صورت درویشی ظاهر می‌شود که می‌خواهد شاهزاده خانم را به داخل باغی ببرد تا او را از بین ببرد، اما قهرمان پیش از وارد شدن به باغ با راهنمایی پیر دانایش که در قالب اسبی ظهور یافته است، از آن‌جا می‌گریزد: «کره اسب به دختر گفت: این درویش قصد کشتن ترا دارد. اگر باور نداری برو توی باغ و زود بیا. ... کره اسب گفت: زود بر پشت من سوار شو تا از این‌جا دور شویم» (همان: ۲۹۴).

۳-۲-۵ مکان‌ها

در کنار اعداد، اجزا و عناصر طبیعت باید از نمادهایی سخن گفت که در شمار مکان‌هایی محصور و بسته‌اند که به ترتیب بسامد حضورشان در قصه‌های عامیانه به آن‌ها پرداختیم.

۱-۳-۲-۵ چاه

چاه یکی دیگر از نمادهای در پیوند با ناخودآگاه است که نماد کهن‌الگوی نوزایی نیز به شمار می‌آید. چاه که در قصه‌های عامیانه ۷٪ وجود دارد، نماد «وصلت زن و مرد» و نیز «نماد راز پوشیدگی، و به خصوص نماد حقیقت است که می‌دانیم حقیقت از آن عریان می‌شود. [به تعبیر دیگر] چاه نماد آگاهی و در ضمن نمایانگر انسانی است که به آگاهی و شناخت رسیده است» (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸، ج ۳: ۴۸۵).

چاه، از دیگر نمادهای پرتکرار در قصه‌های عامیانه است که با تولد دوباره قهرمان نیز پیوند می‌خورد. سایه قهرمان در برخی قصه‌ها او در چاهی گرفتار می‌سازد، اما این، پایان کار قهرمان نیست؛ زیرا قهرمان در چاه گویی تولدی دوباره می‌یابد و پس از بیرون آمدن از آن چاه، دیگر خبری از شرارت‌های سایه نیست. برای نمونه در قصه‌ای که هووی قهرمان او را به چاهی می‌اندازد تا از بین برود، می‌بینیم که قهرمان به یاری عنصر یاریگر از چاه نجات می‌یابد و آنیموسش با از بین بردن زن شرور، اوضاع را آرام می‌کند و سپس با خوشی به زندگی با هم ادامه می‌دهند: «پیرزن، زن پسر پادشاه را که دختر کوچک‌تر بود داخل چاه انداخت. ... پسر پادشاه که در گوشه‌ای پنهان بود او را بوسیله طناب بالا کشید» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۱۰۵).

نمونه‌هایی وجود دارد که قهرمان برای از بین بردن سایه‌اش، از رفتن به داخل چاه ناگزیر است. در قصه‌ای، قهرمان برای یافتن شیشه‌ی عمر دیو باید به کنار درختی برود. در کنار درخت چاهی وجود دارد و پایان چاه به جنگلی می‌رسد: «پای این درخت چاهی هست که تخته سنگی روی او نه باید سنگ رو راست کنن و برن ته چاه، اون‌جا جنگلی است که گاوی می‌پره توی شکمش دریاچه‌ی آبی است تودریاچه یه ماهی است که شیشه‌ی عمر من تو شکم او نه» (همان: ۴۹). قهرمان در نمونه‌ای دیگر به دنبال رد خون آنیمایش به چاهی می‌رسد و وارد آن می‌شود. سپس با از

بین بردن دیو، آنیمایش را نجات می دهد و خود به وسیله سیمرخ از چاه بیرون می آید: «اگر ملک محمد به پدرمان بگوید ما ترسیدیم و در چاه نرفتیم برای ما سرشکستگی است. آن وقت طناب را رها کردند. ملک محمد هفت طبقه رفت زیر زمین و بیهوش شد. ... سیمرخ گفت: می روی هفت تا پوست گاو را پر آب می کنی و با لاشه ان ها می آیی تا ترا به روی زمین برسانم» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۲۰۵).

۲-۳-۲-۵ قصر

قصر که در اصطلاحات زبان عامیانه قصه ها هم کاخ و یا قلعه نیز خوانده شده است، یکی دیگر از نمادهای رایج در سفر که با بسامدی ۷٪ در قصه ها ظهور پیدا کرده است. در فرهنگ نمادها، بر مرموز بودن قدرت این مکان و «تلاقی هوس ها» در آن تکیه شده است به ویژه «قصرهایی که در جنگل ها و یا بر کوه ها دیده می شوند نیز سرشار از نیروهای قدسی بودند و در قصرها دختران جوان زیبا در خواب می رفتند و یا شاهزادگان زیبا به اغماء می افتادند، به انتظار آن که به یاری دیدارگری عاشق بیدار می شوند» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸، ج ۴: ۵۰۵).

قصر یا کاخ «نماد قدرت، ثروت، علم و هر آن چیزی است که از عادیات انسان های فانی می گریزد. ... کاخ، مظهر تولید و مبدأ هماهنگی است؛ یعنی هماهنگی مادی، فردی و اجتماعی در آن واحد ظاهر می شود. با این نگرش، کاخ مرکز جهان است» (همان: ۵۰۷-۵۰۶).

قصر در قصه های عامیانه، می تواند نمادی برای وجود، حضور، شخصیت و هدف قهرمان باشد و بسته به نوع این فضا و ویژگی هایش، قابل تفسیرهایی متفاوت است؛ زیرا این مکان، بستر روبروی قهرمان با آنیما، سایه اش و یا هر دو می باشد. برای نمونه، قهرمان پس از بازگشت به سرزمین اش در قصر با آخرین تجلی منفی سایه اش روبرو می شود. در آن جا، قهرمان طی سه مرحله پدرش، شاه را از میان برمی دارد و با خیالی آسوده آنیمایش را به قصر می آورد و به خوشی روزگار می گذراند (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۹۳).

پادشاهی در قصه ای شرط ازدواج قهرمان با دخترش را داشتن جواهرات بسیار و قصری بهتر از قصر او قرار می دهد. قهرمان به کمک انگشتر جادویی اش که در سفر بدست آورده بود، شرایط را مهیا می کند و در قصری نو به وصال با آنیمایش می رسد: «خدا یا ترا به حق حضرت سلیمان یک قصری بهتر از قصر پادشاه به من عطا کن. دعایش مستجاب شد» (همان: ۵۴). در قصه ای دیگر، قهرمان در دامنه کوهی قلعه ای می بیند و وارد آن می شود. در آنجا، قهرمان با آنیمای خود که گرفتار سایه اش شده است، روبرو می شود. او دیو را نابود می کند و شاهزاده را نجات می دهد. آن دو سپس در همان قصر به زندگی شان ادامه می دهند. (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۱۴۹) در نمونه ای دیگر، قهرمان برای از بین بردن دشمنان پدرش سفری را آغاز می کند. قهرمان، باید به قلعه ای برود که دیو در آن جا زندگی می کند. سپس او در آن قلعه، با دیو مبارزه می کند و آن دیو را غلام خود می سازد. (ر.ک: همان: ۱۹۱) در قصه ای دیگر، قهرمان سفر خود را همراه خانواده اش آغاز می کند. آن ها در ادامه سفر به قصری می رسند که تنها دخترشان می تواند به قصر وارد شود. در قصر، پس از وارد شدن دختر به آن بسته می شود و دیگر کسی یارای بازکردن اش را ندارد. دختر، ناچار در قصر می ماند و در آن جا با آنیموس گرفتارش روبرو می شود و یاریگر وی می گردد: «تا دختر دست به درمی گذارد، فوری باز می شود. دختر وارد قلعه می شود. ... همین طور که گردش می کند در یکی از اتاق ها می بیند یک جوان مرده در میان آن خوابیده» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۱۹۳).

۳-۳-۲-۵ اتاق

اتاق به ویژه اتاق دربسته، یکی دیگر از نمادهای در پیوند با ناخودآگاه به شمار می آید که در قصه های عامیانه با حضوری ۵٪ نمود یافته است. به تعبیر یونگ «اتاق های فراوان و درهای عجیب و قفل شده همگی به مثابه نماد متداول ناخودآگاه با تمامی امکانات ناشناخته اش» است. (یونگ، ۱۳۸۷: ۲۵۹)

اتاق، در قصه های عامیانه، نمادی دیگر برای وجود و شخصیت قهرمان است؛ از این روی، اتاق را می توان از دیگر نمادهای ناخودآگاه روان در قصه های عامیانه به شمار آورد، به ویژه زمانی که با یک اتاق دربسته یا چندین اتاق

دربسته روبرو شویم؛ زیرا اتاق هم زمینه‌ای برای رویارویی قهرمان با سایه‌اش فراهم می‌سازد. قهرمان در قصه‌ای پس از آن که بر سایه‌اش غلبه می‌کند، به جستجو در خانه با اتاق‌های تو در تو می‌پردازد. او در هر اتاق جواهرات بسیاری می‌بیند و از آن‌ها با خود به سرزمین می‌برد: «کچل هم برگشت توی قلعه دیو و در هر کدام از اتاق‌ها را که باز می‌کرد، می‌دید پر از طلا و جواهرات و چیزهای گران‌بهاست. خوشحال شد و یک چادر پهن کرد و هر چه توانست طلا و جواهر توی آن ریخت» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۹۳). قهرمان در نمونه‌ای دیگر، پس از غلبه بر سایه‌اش که درویشی جادوگر است، به اتاق‌هایی دربسته می‌رود و حیوانات و انسان‌هایی طلسم شده را نجات می‌دهد. (ر. ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۸۷)

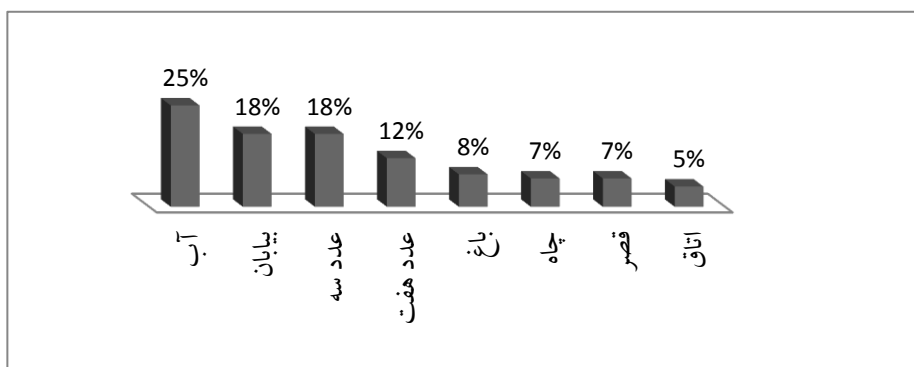
گاهی رویارویی قهرمان در اتاق، با آنیما و یا آنیموس او ست. در قصه‌ای، قهرمان از ورود به اتاقی دربسته منع شده بود، اما از روی کنجکاوی وارد آن می‌شود: «پس اتاق‌ها را یکی یکی سرزد دید همه پر از اشیاء قیمتی و گران‌بهاست. تا رسید به اتاقی که دید کلیدش نیست... کلید آن اتاق را از جیب پادشاه درآورد و رفت و در اتاق را باز کرد. موقع بیرون آمدن چشمش به بالای در و به عکس دختری افتاد که به ماه می‌گفت تو درنیا که من درآدم» (همان: ۸۰). در اغلب نمونه‌ها، همان‌طور که دیدیم گاه چندین نماد ناخودآگاه وجود دارند و حضور این نمادها کنار هم در بافت روایی قصه، پیوند عمیق‌تری را در ارتباط آن‌ها با ناخودآگاه فراهم می‌سازد به ویژه به اینکه این نمادها بیانگر مراحل دشواری یا نشانگر شادی‌اند و یا اینکه محل حضور قهرمان و رویارویی او با آنیما، آنیموس و یا سایه‌اش هستند.

نتیجه‌گیری

از آنجا که قصه‌های عامیانه خالق مشخصی ندارند و سینه به سینه نقل و روایت شده‌اند، بازتابی از حضور ناخودآگاه جمعی بشری‌اند که زمینه ظهور وضعیت‌ها، شخصیت‌ها و نمادهای کهن‌الگویی را در خود دارند. کهن‌الگوی سفر، از وضعیت‌های کهن‌الگویی برجسته در قصه‌های عامیانه است؛ بنابراین، قصه‌های عامیانه، می‌تواند بستری مناسب را برای واکاوی کهن‌الگوها فراهم سازد. وضعیت کهن‌الگویی سفر، ۵۱٪ از حجم نمونه‌ها را در جامعه آماری به خود اختصاص می‌دهد و بستری مناسب را برای ظهور شخصیت‌ها و نمادهای کهن‌الگوهای اصلی دیگری فراهم می‌کند. شخصیت‌های کهن‌الگویی نظیر قهرمان، پیرخرد، سایه، آنیما و آنیموس، در کنار شخصیت‌های کهن‌الگویی، نمادهای کهن‌الگویی نیز حضوری برجسته، بارز و چشمگیر دارند.

وضعیت کهن‌الگویی سفر در قصه‌های عامیانه، نماد مستقل و ویژه‌ای ندارد؛ اما بسامد نمادهای مشترک و پر تکرار این قصه‌ها، به سه دسته کلی اعداد، عناصر و اجزای طبیعت و مکان تقسیم می‌شوند. اعداد نمادین در این نمونه‌ها، اعداد سه و هفت است. عدد سه، عددی مردانه و اغلب بیانگر مراحل دشوار قهرمان است و در کنار عدد چهار که عددی زنانه است و در مجموع عدد هفت را تشکیل می‌دهند. عدد هفت، اغلب در وصال آنیما و آنیموس و جشن‌های هفت شبانه‌روزی نمادینه می‌شود؛ از این روی عدد هفت، نماد کمال به شمار می‌آید. این عدد، جایگاه ویژه‌ای در تکامل شخصیت قهرمان دارد و یکی از برجسته‌ترین نمادهای آن در وصال آنیما یا آنیموس با قهرمان است. سایر نمادها به ترتیب بسامدشان عبارتند از: آب، بیابان، باغ، چاه، قصر، اتاق.

تمام این نمادها، نشانگر جنبه‌های ناخودآگاه و خودآگاه روان هستند و همانند شخصیت‌های کهن‌الگویی کارکردی دو وجهی دارند؛ به این معنا که آن‌ها، بستری برای رویارویی قهرمان با سایر شخصیت‌های کهن‌الگویی هستند و مراحل دشواری‌ها و تعدد موانعی را نشان می‌دهد که قهرمان باید بر آن غلبه کند و یا بیانگر خوشی‌های وی پس از غلبه بر سایه‌اند. نمودار زیر، این نمادها را به ترتیب بسامدشان نشان داده است.



نمادهای پربسامد ظهور یافته در وضعیت کهن‌الگویی سفر

منابع و مآخذ

- انجوی شیرازی، سید ابوالقاسم (۱۳۵۳)، *قصه‌های ایرانی*، چاپ اول، تهران: امیرکبیر.
- (۱۳۵۵). *عروسک سنگ صبور (قصه‌های ایرانی)*، چاپ اول، تهران امیرکبیر.
- (۱۳۹۳)، *گل به صنوبر چه کرد*، چاپ دوم، جلد اول، تهران : امیرکبیر.
- (۱۳۹۳)، *دختر نارنج و ترنج*، چاپ سوم، جلد دوم، تهران: امیرکبیر.
- بلتهایم، برونو (۱۳۹۲)، *افسون افسانه‌ها*، ترجمه اختر شریعت‌زاده، چاپ سوم، تهران: هرمس.
- رحمتی، حمیدرضا (۱۳۸۳). «ویژگی‌های قصه‌های عامیانه فارسی». *فرهنگ مردم ایران*. شماره‌های سوم و چهارم. صص ۷۷-۱۲۰.
- ستاری، جلال (۱۳۴۹)، *رموز قصه از دیدگاه روانشناسی*، هنر و مردم، شماره صدم، صص ۴۱-۳۸.
- سجادی، محمود (۱۳۸۱)، «نگاهی به ادب مردمی در ایران (فرهنگ عامیانه)»، *کیهان فرهنگی*، سال نوزدهم، شماره ۱۸۸، صص ۶۱-۵۵.
- سلطان بیاد، مریم‌سادات و محمودرضا قربان صباغ (۱۳۹۰). «بررسی قابلیت‌های نقد کهن‌الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات: نگاهی گذرا به کهن‌الگوهای سایه و سفر قهرمان». *نقد ادبی*. دوره چهارم، شماره چهاردهم. صص ۱۰۳-۷۹.
- شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۸۸)، *فرهنگ نمادها*، ترجمه سودابه فضایی و علیرضا سید احمدیان، پنج جلد، چاپ سوم، چاپ تهران: جیحون.
- صافی پیرلوجه، حسین (۱۳۹۱). «روایتگری در قصه‌های عامیانه و داستان‌های نوین فارسی». *نقد ادبی*. سال پنجم. شماره نوزدهم. صص ۱۰۲-۷۷.
- طاهری، محمد و حمید آقاجانی، (۱۳۹۲). «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم» *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*. دوره نهم. شماره سی و دوم. صص ۱۹۷-۱۶۹.
- ظریفیان، محمود (۱۳۷۰-۱۳۷۱). «پژوهشی در مقایسه افسانه‌های عامیانه ملل با قصه‌های ایرانی» *چیستا*. شماره هشتاد و شش و هشتاد و هفت. صص ۷۸۹-۷۷۴.
- قربان صباغ، محمود رضا (۱۳۹۲). «بررسی ساختار در هفت خان رستم نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان». *جستارهای ادبی*، دوره چهل و شش، شماره اول. صص ۵۶-۲۷.
- یاوری، حورا (۱۳۸۶)، *روانکاوی و ادبیات*، چاپ دوم، تهران: سخن.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۳). *روانشناسی و کیمیاگری*. ترجمه پروین فرامرزی. چاپ اول. مشهد: آستان قدس رضوی.
- (۱۳۸۲)، *اصول نظری و شیوه‌روانشناسی تحلیلی یونگ*، ترجمه پروین رضایی، چاپ اول، تهران: ارجمند.
- (۱۳۸۷)، *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمود سلطانی. چاپ ششم. تهران: جامی.