

مطالعه تطبیقی تقابل خیر و شر در نگاره های "خاوران نامه" و "شاهنامه"

(با رویکرد نقد کهن الگویی)

فتانه محمودی^۱، اعظم حاج حسنی^۲**

۱- استادیار، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران (نویسنده مسئول)

۲- کارشناس ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه مازندران

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۷/۳، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۳/۱۱/۸)

چکیده:

این مقاله، پژوهشی بینارشته‌ای در قلمرو هنر نگارگری و ادبیات تطبیقی است. نقد کهن الگویی (archetype)، رویکردی تلفیقی و میان رشته‌ای است که بر پایه مطالعات علمی چون روان شناسی، انسان شناسی، تاریخ ادیان و تاریخ تمدن، به تحلیل متون می پردازد. در این جستار با این دیدگاه، به تطابق نبرد خیر و شر و نمودهای آن در کهن الگوها، با تمرکز بر "شاهنامه فردوسی" و "خاوران نامه ی ابن حسام خوسفی" پرداخته شده است. داستان های خاوران نامه، شامل افسانه‌ها و داستان‌های خیالی از سفرها و جنگ‌ها و دلاوری‌های حضرت علی (ع) می باشد. میان داستان و روایات این منظومه، جدال خوبی و بدی است که به عنوان کهن الگوی «نبرد خیر و شر» مطرح می شود. در تحلیل بر شاهنامه فردوسی، تضاد دوبینی یا جدال نیک و بد را درون مایه اصلی شاهنامه می‌یابیم که همچون یک روح بر اجزای این اثر سترگ سایه افکنده است. بسامد داستان هایی که در شاهنامه به طور مستقیم جدال عملی خیر و شر را دربر می گیرند، دست کم دو برابر داستان هایی است که به درون مایه دیگر مربوط است. بر این اساس جدال خیر و شر (درون مایه عمده در شاهنامه) می‌تواند به عنوان ژرف ساخت الگوی روایت در ناخودآگاه جمعی ذهن بشر، کهن الگوی روایت به شمار آید. هدف از این مقاله، تطابق مضامین تقابلی خیر و شر در دو منظومه شاهنامه و خاوران نامه است. پس از بررسی چهار اثر از هر منظومه، که متضمن نبرد خیر و شر می باشند، می‌توان به تأثیرپذیری خاوران نامه از شاهنامه، در سه زمینه شخصیت های کهن الگویی، نمادهای کهن الگویی و موقعیت ها و اعمال کهن الگویی پی برد.

واژه های کلیدی :

شاهنامه، خاوران نامه، جدال خیر و شر، کهن الگو

مقدمه:

گناه نخستین به عنوان یکی از آغازین واقعه‌های روایی بشر به شمار آوریم، این کهن‌الگو در ژرف ساخت به صورت جدال خیر و شرّ و در روساخت در قالب قصه‌های جدال نیک و بد و با توسّع و اندکی مسامحه در قالب کلیه داستان‌های روایی بشر بروز می‌کند (طالبیان، ۱۳۸۶: ۱۱۲).

پیشینه تحقیق:

قائمی و دیگران (۱۳۸۸) در مقاله تحت عنوان «تحلیل نقش نمادین اسطوره آب و نموده‌های آن در شاهنامه فردوسی بر اساس روش نقد اسطوره‌ای» ارزش‌های معنایی مربوط به اسطوره آب را تقسیم بندی نموده و گذر از آب، آب درمان بخش و آب حیات را از نمادهای کهن‌الگویی شاهنامه نام برده‌اند. روحانی و قادیکلایی (۱۳۹۰) در مقاله تحت عنوان «بررسی قصه‌های دیوان در شاهنامه» داستان‌هایی از شاهنامه را که دیوان از نقش ورزان اصلی آن هستند را به روش پراپ تجزیه تحلیل نموده‌اند. امینی (۱۳۸۱) در مقاله «تحلیل اسطوره قهرمان در داستان ضحاک و فریدون بر اساس نظریه یونگ»، ضحاک و فریدون را به عنوان تجلی‌های مختلف یک روان واحد و مراحل رشد آن به سمت فرآیند فردیت و کمال شخصیت تأویل نموده‌اند.

شین دشتگل (۱۳۸۰) در مقاله تحت عنوان «نبرد خیر و شر (حضرت علی (ع) و نبرد او با دیوان و اژدهایان)»، بیان می‌کند خاوران نامه نسخه خطی و مصوری است که در آن داستان‌های خیالی و صحنه‌های پیکار علی (ع) با دیوان و اژدهایان که به صورت نمادی از نیروهای فاسد و پلید در داستان جلوه می‌کند، به وفور دیده می‌شود.

روش تحقیق:

روش تحقیق در این جستار «کیفی» و رویکرد نظری غالب بر تحلیل‌ها، کهن‌الگویی خواهد بود؛ رویکردی که در تحلیل کیفیت‌های اساطیری، از گزاره‌های انسان‌شناختی و روان‌شناسی، به ویژه روان‌شناسی جمعی، سود می‌برد و در شمار زمینه‌های اصلی روش «نقد کهن‌الگویی» است. این نقد بستری انسان‌شناختی دارد و در آن، منتقد می‌کوشد کلیه عناصر فرهنگی مرتبط با سیر تمدن بشر را، که به طور ناخودآگاه در آفرینش اثر مؤثر بوده‌اند، مورد بررسی قرار دهد و متن را در نسبت با ناخودآگاه جمعی مؤلف، به کهن‌نمونه یا همان ژرف ساخت «کهن‌الگویی» آن تأویل کند. در این روش، نظریات کارل گوستاو یونگ (۱۹۶۱-۱۸۷۵م.) روان‌شناس شهیر سوئیسی، به ویژه درباره ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها و روش‌شناسی تحلیلی او، مبنای اصلی تحلیل‌ها را تشکیل می‌دهد.

کتاب خاوران‌نامه (خاورنامه) را ابن‌حسام در سال ۱۴۲۶/۸۳۰ (ه.ق.) سروده و فرهاد، نقاش شیرازی، در اواخر قرن نهم/پانزدهم آن را تصویر کرده است. نگاره‌های این کتاب را محققان غالباً متعلق به «مکتب شیراز»، به عبارت دقیق‌تر، متعلق به «شیوه‌ی ترکمانی» از مکتب شیراز، شمرده‌اند (رضی زاده، ۱۳۸۴: ۵۸). در باب منظومه حماسی خاوران‌نامه باید گفت که علاوه بر هنر‌نمایی‌ها و ذوق‌آزمایی‌های ابن‌حسام در این منظومه، آنچه برای وی فضل جداگانه به شمار می‌آید، این است که او نخستین شاعری است که در باب شرح و توصیف جنگ‌های حضرت علی (ع) و سردارانش به سخن-سرایي پرداخته است و نیز بنا به نوشته محققان «خاوران‌نامه‌ی» او آخرین تقلید مهم و قابل‌ذکری است که از «شاهنامه فردوسی» به عمل آمده است (مرادی، ۱۳۸۲: ۱۲).

این اثر، از هر جهت خصوصیات و مشخصه‌ی کتاب‌های حماسی، ملی‌تاریخی و به‌ویژه دینی را داراست. منظومه‌ای که در آن ماجراها و جنگ‌های عجیب و غریب با دیوان و جنیان و پریان و جادوگران به حضرت علی (ع) نسبت داده شده است. ناظم کتاب مدعی است که موضوع منظومه خود را از یک کتاب تازی انتخاب کرده است و خود مستقیماً دخالتی نداشته است. این آثار را با تسامح در کاربرد اصطلاح «حماسه»، به تعبیر مرحوم دکتر محبوب، می‌توان «حماسه‌ی عامیانه‌ی دینی» نامید (آیدانلو، ۱۳۸۳: ۱۹۱). از سوی دیگر جدال عملی خیر و شرّ به صورت یک روح کلی بر سراسر شاهنامه سایه افکنده است. این رمز‌گشایی را می‌توان در تقابل واج‌های نرم و خشن در ایجاد موسیقی کلام، چگونگی گزینش موسیقی واجی در نام‌های اشخاص و بسامد کاربرد آرایه تضاد و تقابل به نسبت دیگر آرایه‌ها در شاهنامه، مؤید گستردگی درون مایه «جدال خیر و شرّ» بر کلیت و اجزای این اثر سترگ حماسی دانست (جعفری، ۱۳۷۹: ۷۰-۷۴).

بیان مسئله:

کهن‌الگو، اصطلاحی یونگی (Carl Gustav Jung) است برای محتویات ناخودآگاه جمعی (Unconscious Collective)، یعنی افکاری غریزی یا میلی که به سازماندهی تجربیات، بنا بر الگوهای از پیش تعیین شده فطری، در انسان وجود دارد (شمیسا، ۱۳۸۳: ۲۹). این تصاویر نخستین، در طول روزگاران به اشکال گوناگون بروز کرده است؛ از جمله در قالب اسطوره و داستان؛ چنان که یونگ اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان را تجلی‌کهن‌الگوها می‌داند (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۵).

چه پی‌رفت جدال خیر و شرّ را متأثر از اسطوره جدال خیر و شرّ در ناخودآگاه جمعی بشر بدانیم، چه آن را به اسطوره قربانی شدن نخستین آفریده پیوند دهیم و یا آن را متأثر از اسطوره

تعاریف و مفاهیم کهن الگو

کهن الگو، از اصطلاحات رایج در روان‌شناسی کارل گوستاو یونگ، که از روش او به عنوان «روان‌شناسی تحلیلی» (analytic)، یاد می‌کنند است که در نقد ادبی به آن «نقد کهن الگویی» می‌گویند. کهن الگوی قهرمان، در اثر حماسی چون شاهنامه، کهن الگویی کلیدی و اصلی است. اسطوره جهانی قهرمان، تصویری از قدرت انسان را به نمایش می‌گذارد که شر و بدی را در قالب هایی چون اژدها، شیطان، مارهای بزرگ، هیولاها، دیوان و هر نوع دشمنی که مردمش را به مرگ یا نابودی تهدید کند، شکست می‌دهد (Jung, 1979: 238) تا حین بازگشت به اصل پاک کودکانه (تطهیر)، به قله پیروزی حقیقی و جوهره وجودی خود (کمال) دست یابد (Jung, 2008: 382) و در نهایت، این مسیر دشوار و پرپیچ و خم به حدی از مظاهر ازلی اولوهیت و خداگونگی نزدیک شود (Hathorn, 1977: 26; 141; Sherrard, 1956). «کهن الگو بر آن است تا انگیزه های نمودهایی که گرچه در جزئیات کاملاً متفاوت هستند اما شکل اصلی خود را از دست نمی‌دهند را به ما بشناساند.» (یونگ، ۱۳۵۲: ۱۵) کهن نمونه‌ها در سه شکل ظهور می‌کند: ۱- خواب ۲- تخیل فعال ۳- جنون (هارلند، ۱۳۸۲: ۳۰۹).

داریوش شایگان نیز در تعریف کهن نمونه، ضمن تجزیه محتوا و شکل تنها به همین قوه خلاقه به عنوان تجلی گاه آن اشاره می‌کند:

«ارکتیپ (archetype) آن گاه ظاهر می‌شود که محتوایی پیدا کند، زیرا که ارکتیپ به خودی خود تهی و خالی است و فقط عنصری صورت‌دهنده و نظام‌بخش است یا به قول یونگ نیرویی پیش‌سازنده است. آن چه را که ما میراث می‌بریم محتوی آر که تایپ نیست، بلکه همین نیروی پیش‌سازندگی است که تشکیل دهنده هسته مرکزی ارکتیپ است.» (شایگان، ۱۳۷۱: ۱۱۴).

به نظر می‌رسد کهن نمونه، صورت ازلی و سرنمون، همه بر یک مفهوم دلالت دارند؛ و آن چیزی نیست مگر شخصیت یا الگویی. خاستگاهی که در ادبیات تکرار می‌شوند و چنان قدرتمند است که می‌تواند جهانی باشد (ثمینی، ۱۳۸۷: ۱۶). آرکی تایپ‌ها در اسطوره‌ها، افسانه‌ها، آیین‌ها و مناسک مذهبی اقوام مختلف، رؤیایا، خیال‌پردازی‌ها و آثار هنری (به ویژه آثار ادبی) نمود پیدا می‌کند (داد، ۱۳۷۵: ۲۰۳).

قهرمانان کهن الگویی

قهرمان یکی از کهن الگوهای شخصیتی یونگ است. قهرمان، در نقش یک منجی و فدایی ظاهر می‌شود و معمولاً سفری طولانی را آغاز می‌کند که در طی آن باید وظایف سنگینی را به انجام برساند و با گذشتن از تاریکی‌ها و سیاهی‌ها و پستی‌ها به جهان بالا و روشن‌الا دست می‌یابد. در داستان‌های حماسی،

قهرمانی غیرمعمول به دنیا می‌آید، از همان ابتدای کودکی دارای نیروی بدنی زیاد است و بالطبع از نظر جثه نیز باید هیكلی درشت داشته باشد تا بتواند دیگران را شکست دهد. این صورت مثالی، علاوه بر جاذبه فراوانی که دارد، دارای اهمیت روانی خاصی نیز هست و هر جامعه برای جبران خواری‌های قومی خود، در روند بازسازی حماسه به قهرمان نیاز دارد. قهرمانی که پشت و پناه جامعه است، در لحظات حساس و مواقع سخت که دچار مشکل شده، همواره از طرف ایزدان حمایت می‌شود (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۲۱-۲۱۵).

قهرمان از قدیمی‌ترین کهن الگوهای است که همواره مباحث اصلی کهن الگوها بوده است و سایر کهن الگوها از جمله پیردانا، یاری‌دهنده، سایه و... در ارتباط با قهرمان معنا می‌یابند. مفهوم قهرمان در اساس مرتبط با مفهوم ایثار است (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۹). صورت مثالی قهرمان در بیشتر اسطوره‌ها وجود دارد و به صورت فردی (اغلب از جنسیت مذکر) است که دست به رشادت‌هایی می‌زند تا وسیله‌ی نجات یک قوم از ستم پادشاه جبار یا نجات دختری زیبا را از چنگال اژدها یا نامادری بدجنس، فراهم سازد، اما این فرد برای آن که بتواند در جایگاه یک قهرمان در میان دیگران متمایز گردد، نیاز به ویژگی‌ها و مختصاتی دارد. او از نژاد عامه و پست نیست، او همیشه یا از تبار شاهان است و یا از نیای پهلوان (باحقی، ۱۳۶۹: ۱۶۵).

قهرمانان کهن الگویی

قهرمان داستان برای نجات کشورش، دستیابی به بانوی زیبا و مورد علاقه اش و اثبات هویت خود به منظور تثبیت مقام بحق-اش - باید به پاره‌ای اعمال خارق‌العاده دست زند. چنین کسی در روند رشد با مشکلات و مسئولیت‌های عدیده‌ای مواجه می‌گردد. سفر معمولاً با یک یا همه کهن الگوهای مربوط به موقعیت ترکیب می‌گردد. از سفر برای رهسپار ساختن قهرمان در طلب اطلاعات یا حقایق روشن‌گرانه استفاده می‌شود. چند موقعیت کهن الگویی که قهرمان و شخصیت کهن الگویی با آن درگیر است عبارت‌اند از:

جدال عملی خیر و شر

در مفاهیمی چون تعادل، هجوم، جنگ، قدرت طلبی، مرگ، زندگی و نهایتاً پیروزی نیک در برابر بد را مهمترین درون‌مایه فرعی مشترک میان جدال خیر و شر در حماسه‌ها و افسانه‌ها، دانست. رمزگان نمادین در تمام قصه‌های برخوردار از این پی‌رفت، همان «جدال خیر و شر» یا «تضاد دو بنی» است و رمزگان هرمنوتیک در این حماسه‌ها به صورتی پنهانی و مستتر با اساطیر حاکم بر حماسه‌ها پیوند می‌خورد که در واقع مهمترین موضوع رمزگان فرهنگی در قصه‌های فوق‌نیز هست. این پی‌رفت از دیدگاه رمزگان فرهنگی متأثر از دو اسطوره بزرگ: اسطوره خدای خیر و شر و اسطوره قربانی کردن نخستین آفریده است (مسکوب، ۱۳۵۷: ۲۰-۲۳). در اساطیر مانوی نیز عمر جهان

شامل همین سه دوره تعادل، آمیختگی و پیوستن به نور است (اسماعیل پور، ۱۳۵۷: ۵). در نَدَه‌شن، عمر جهان نه هزار سال است که شامل سه دوره مینویی، آمیختگی و یگانه سازی است (دادگی، ۱۳۸۰: ۳۵-۳۳).

در ایران دو گروه خدایان خیر (اهورا و دَئَوَه‌ها) در هزاره اول پیش از میلاد به دو گروه خدایان خیر (اهورامزدا) و خدای شرّ (دیو و اهریمن) تبدیل شده اند که در ادبیات زردشتی هر دو از غول خدایی به نام زروان پدید آمده اند. در روایات عهد عتیق نیز دو مظهر خیر و شرّ، هابیل و قابیل، از آدم زاده می‌شوند. اسطوره آفریدگاری این غول خدایان با اسطوره قربانی شدن نخستین آفریده پیوند می‌خورد (بهار، ۱۳۸۱: ۳۹۶-۳۹۸).

از قصه‌هایی با پی‌رفت جدال عملی خیر و شرّ، قصه کیومرث و اهریمن، گاو برمایه و ضحاک، جمشید و ضحاک، اغریث و افراسیاب و سیاوش و افراسیاب، روساخت اساطیری قربانی شدن نخستین آفریده هستند. بر طبق اساطیر کهن، قربانی شدن یا کشته شدن غول خدای نخستین، کاری اهریمنی نبوده است چنان که در آبان یشت می‌بینیم که هوشنگ، جمشید، ضحاک، فریدون، نریمان، افراسیاب، کاووس، کیخسرو و دیگران برای اردویسور ناهید صد اسب، هزار گاو و ده هزار گوسپند قربانی می‌کنند (پور داوود، ج ۱، ۳۷۷: ۴۲۰-۳۹۲).

گذر از سرزمین تاریکی

یکی دیگر از صورت‌های مثالی حماسه رستم، صورت مثالی گذر از سرزمین تاریکی است. نظام جهان در اساطیر بر بنیاد دوگانه و دو بُنی استوار است. این قضیه در آفرینش از دیدگاه اساطیر ایرانی نیز بدین گونه است و از همان آغاز آفرینش جهان، نظام آن، نظامی دوگانه است. پس از اینکه اورمزد و اهریمن که اولی نتیجه صبر و نیایش و دومی نتیجه شک و دودلی می‌شوند (البته در ابتدا اهریمن متولد می‌شود)، اهریمن نماد پلیدی و تاریکی و زشتی و مظهر بدی‌ها می‌شود و اورمزد نماد نور و زیبایی و مظهر تمام خوبی‌ها می‌شود (آموزگار، ۱۳۸۴: ۱۴).

بنابراین از همان ابتدا نظامی دو بُنی به ظهور می‌رسد به دیگر سخن جهان از نور و تاریکی، خیر و شرّ، سیاه و سفید، خوب و بد تشکیل شده است که بدون یکی از این دو نظام آفرینش از بین می‌رود، برای همین است که در اسطوره‌ها همواره دو نیروی مخالف یا متضاد در مقابل هم قرار می‌گیرند. (شایگان فر، ۱۳۸۴: ۱۴۹) در حماسه رستم نیز این صورت مثالی و کهن‌الگو بازتاب دارد. رستم این پهلوان حماسی بعد از اینکه خوان‌ها را پشت سر می‌گذارد این بار نوبت عبور از تاریکی (نماد پلیدی و زشتی) است.

اژدهاکشی و برکت بخشی

این الگو در اسطوره‌ی اژدهاکشی از سه عنصر اصلی تشکیل شده است: ۱- اژدها، ۲- نیروی باروری اسیر شده، ۳- قهرمان اژدهاکش. در این الگو با اسیرکردن یکی از نیروی برکت و باروری،

از ادامه‌ی حیات پیش‌گیری می‌کند. برای راضی نگه داشتن و یا سیراب کرد اژدها، مردمان باید هر روز قربانی بدهند. باید کام اژدها سیراب شود. در بسیاری از موارد، اژدها با ورودش زیباترین دختر سرزمین را اسیر می‌کند، که ممکن است دختر یا دختران پادشاه باشند. این عمل به معنای تسلط بی‌چون و چرای اژدها و آغاز خشک‌سالی است (بیضایی، ۱۳۸۳: ۴۹). در الگوی برکت بخشی، نیروهای اسیرشونده در روایات گوناگون متغیرند. اما به طور کلی می‌توان آن‌ها را به سه دسته تقسیم کرد: ۱- اسیرکردن ابرهای باران‌زا یا چشمه‌ساران ۲- اسیرکردن دختر یا دختران باکره ۳- اسیرکردن و یا خوردن گاوهای شیرده. قهرمان اژدهاکش با کشتن اژدها به آزادسازی یکی از نیروهای نام‌برده می‌پردازد و بار دیگر برکت، سرسبزی و بهار برای زمین اتفاق می‌افتد.

همراه و همسفر و کمک حال بودن حیوانی نمادین

برای بشر اولیه که در غارها زندگی می‌کرد، پرستش حیوانات و ارتباط با آنها بهترین راه غلبه بر جدایی بود (اریک فروم، ۱۳۵۴: ۱۷-۱۶) و از آنها نه تنها در زندگی مادی، بلکه در زندگی معنوی نیز سود می‌جسته، بر رازهای جاودانگی و طبیعت واقف می‌شد (مختاری، ۱۳۶۹: ۸۲-۸۱). فردوسی استعداد مهرورزی را نه تنها در پهلوانان محبوب خود، بلکه در حیوانات نیز به تصویر کشیده است (چوبینه، ۱۳۷۷: ۳۴۸).

پیر یا راهنما و کمک حال با تمام تداعی‌های معانی خود و به اشکال گوناگون در عرصه‌های عرفانی، اساطیری و ادبی وجود دارد و همواره پیرصور مثالی از کمک، حمایت، راهنمایی، خرد و... بوده است (شایگان فر، ۱۳۸۴: ۱۵۵).

حیوانات نه تنها در اسطوره‌های ایران، بلکه در اسطوره‌های همه ملت‌ها، از سویه نمادین و بنیادینی برخوردارند. آنها با چهره‌ای نمادین، در بردارنده راز و رمزهای اساطیری هستند و در معمای گرایش‌های توتمی، تصویر انسان و جانور در هم می‌آمیزد و جانور جای پدر، آموزگار، نگهبان، جادوگر و... می‌نشیند (واحددوست، ۱۳۷۰: ۲۹۵).

در خوان نخست رستم نقشی ندارد. او وقتی در خواب است، رخس با شیر می‌جنگد و آن را از بین می‌برد. در خوان سوم، وقتی رستم به خواب رفته، اژدها چند بار هویدا می‌شود و در هر بار رخس تلاش می‌کند تا رستم را از خواب بیدار کند. رخس بعدها نیز به رستم برای کشتن اژدها کمک می‌نماید. در خوان پنجم نیز رخس همواره یار و یاور رستم برای نجات از تاریکی است.

نمادهای کهن‌الگویی

گاهی انواع سمبل‌ها و نمادها نمونه‌های کهن‌الگویی و صور مثالی هستند. مثلاً نماد «آب» یکی از متداول‌ترین نمادهای ضمیر ناخودآگاه است. همچنین «خورشید» که نماد توان و نیروی خلاقه، تعقل و ناخودآگاه است. سمبل‌های جهانی

را می توان نمادهای آرکی تایپی نامید. این نمادها از جمله نمادهایی هستند که بشر در همه اعصار و در همه سرزمین ها از آنها به صورت یکسان سود برده است. آب و نور و آفتاب و آتش، از جمله سمبل های جهانی اند (حسینی، ۱۳۸۷: ۱۱۵).

آب

آب یکی از چهار عنصر ویژه است. اهمیت این عنصر زندگی بخش به عنوان نگهدارنده ی زندگی، نمادهای قوی در رؤیا به وجود می آورد. کهن الگوی گذر از آب از دیدگاه یونگ، بسیار مهم و شایسته ی توجه است، او در این باره، بارها نظرات خود را گفته و اضافه کرده که تولد دوباره به معنی مرگ دوباره هم است. ناخودآگاهی پیوند تنگاتنگی با آب دارد؛ آب، همانند ناخودآگاه ریشه در تاریکی دارد، از دل زمین یا صخره ای می جوشد، به صورت های جریان های بزرگ و کوچک گذر می کند، و هنگامی که به دریا می رسد تا بی نهایت گسترده می شود. گذر از آب به ویژه آب روان، نماد انرژی است، و می تواند ما را به سوی هدف های دوردست سفر زندگی ببرد (اپلی، ۱۳۷۱: ۲۸۵).

پیدایش آب، به عنوان یکی از چهار عنصر اصلی پدید آورنده جهان مادی، بخشی از کهن الگوی آفرینش است که در شاهنامه نیز در بخشی از دیباچه که به « گفتار اندر آفرینش عالم» اختصاص دارد، از خلق آن در کنار سه آخشیجان دیگر یاد شده است. پیمودن راهی که به سرچشمه آب حیات می رود و به دست آوردن آن، متضمن سلسله ندرها و نیازها و آزمون هایی است (الیاده، ۱۳۷۶: ۱۹۳). در شاهنامه بارزترین نمونه آب حیات را در داستان اسکندر می بینیم. در این داستان اسکندر به راهنمایی خضر در جستجوی آب حیات روان می شود. گذر کردن از آب یا شناور بودن در آن، اغلب از عناصر مهم داستان های دینی و غیردینی است. گذر از آب در جایگاه یکی از چهار عنصر اصلی حیات (آب، باد، آتش، خاک)، یکی از آزمون های دشواریست که قهرمان باید به سلامت آن را پشت سر بگذارد (باشلار، ۱۳۶۴: ۱۳۹ - ۱۴۰).

آتش

عنصر آتش، به عنوان آخشیج فرازین و واسطه میان آسمان و زمین، از یک سو، نمادی از ظهور و تجلی ملکوت معنا در عالم مادی و مظهری از طبیعت روحانی است و گذر از آن (آزمون آتش)، مرحله ای از تشرّف و عروج به مقامی بالاتر را در خود نمادینه کرده است (پورخالقی چترودی، قائمی، ۱۳۸۹: ۹۵). سه عنصر از پنج عنصر ظلمانی عبارتند از آتش مخرب، باد ویرانگر و آب گل آلود و در همین حال، پنج عنصر از عناصر نورانی نیز آتش پاک، هوای لطیف و آب پاک هستند (بهار، ۱۳۷۵: ۱۱۸). افزون بر این جنگجویی سرسخت است که ویرانگر است؛ پس در عین حال، زاینده، سازنده، پاک گرداننده، نابودکننده و زیانکار است (ستاری، ۱۳۷۲: ۴۳). پیدایش آتش نیز اتفاقی مهم در زندگی انسان و بن مایه ای مهم در اساطیر است. آتش "نطفه ای روحانی" است و به باور یونگ، جهیدن آن از سنگ و

جرقه زدن آن، مشابه تصویر برآوردن روح از سنگ است (یونگ، ۱۳۷۳: ۴۸۲).

در سنت های مسیحی نیز بهشت توسط آتشی که آن را احاطه کرده یا فرشته هایی که با شمشیرهای شعله ور بر آستانه دروازه اش نگاهبانی می کنند، حفاظت شده است. به باور الیاده، این آتش، همان آتش آسمانی است که از فراز به نشیب گراییده، به وسیله عذاب مبدل شده است و هر انسانی که آرزوی رفتن به بهشت را دارد، باید از میان این آتش پالاینده که بر گردش حلقه زده بگذرد (الیاده، ۱۳۷۴، ۴۷). در قرآن نیز ۱۴۵ بار واژه "نار" ذکر شده که اغلب در توصیف عذاب الهی به کاررفته است (روحانی، ۱۳۶۶: ج ۳، ذیل نار). آتش "آزمون" نیز جلوه دیگری از همین سوبه اساطیری آتش است: آتشی که باید از آن گذشت تا به مرحله بالاتری از کمال معنوی و اثبات حقیقت درونی روح نایل شد گذشتن از آتش، بدون سوختن، نشانه فراتر رفتن از شرایط انسانی است (الیاده، ۱۳۷۴: ۸-۴۷). ابراهیم نیز از کام گشوده شعله های غرور به سلامت می رهد و آتش بر او گلستان می شود، تا حقانیت الهی رسالت خود را به اثبات برساند (پیرپایار، ۱۳۷۶: ۳۲). در شاهنامه بارزترین نمود این نمادینگی آتش، در داستان سیلوش دیده می شود. در این داستان، سیلوش، در برابر نسبت دروغینی که سودابه به او روا داشته است، از میان توده آتش می گذرد تا بی گناهی اش بر همگان آشکار شود (طالبیان، ۱۳۸۶: ۱۱۰).

اژدها

اژدها در افسانه ها و اسطوره های جهان به جز چین که در آن جا موجودی مسالمت جوست، نمودار پلیدی و زیان رسانی به انسان است (رستگارفاسایی، ۱۳۷۹: ۱۳). در شکل اولیه اسطوره اژدهاکشی، اژدها آب ها را به اسارت خویش در می آورد و باعث خشکی و سترونی طبیعت می شود. ایزدی ارجمند به نبرد با اژدها می پردازد و در این نبرد سهمگین اژدها به دست ایزد کشته می شود. در نتیجه، آب ها آزاد می شوند و بار دیگر سرسبزی و نشاط به طبیعت باز می گردد. نبرد ایزد نهر با دیو اوشه در اساطیر ایرانی (سرکارتی، ۱۳۷۸: ۲۳۸)، نبرد ایندره با روتره در اساطیر هندی (بهار، ۱۳۸۷: ۴۸۱-۴۸۲) و نبرد ایزد گلوزکپ با غولی بزرگ در اساطیر برخی قبایل سرخپوستی آمریکا (ارداز و اریترز، ۱۳۸۸: ۲۶۹-۲۷۴). سه عنصر آب، گاو و دختر با کارکردهای یکسان در اسطوره های اژدهاکشی به کاررفته اند. بهمن سرکارتی، نبرد پهلوان با اژدها را، کهن الگویی اساطیری می داند که ژرف ساخت آن آزادی آب ها و به تبع آن افزون شدن باروری و برکت است (سرکارتی، ۱۳۷۸: ۲۳۷-۲۳۸).

در داستان های اساطیری و آیینی، جهان زیرین، سرزمین تیرگی و تباهی و مردگان است و از همین روی نیروهای مرگ-آفرین و اهریمنی مانند اژدهایان و دیوان معمولا در مفاک زمین به سر می برند. این ویژگی به چهار صورت مختلف دیده می شود. نخست در ژرفنای زمین (زامیاد یشت، کرده ۱۲، بند ۸۱) (پورداوود، ۱۳۷۷: ۳۴۷). نمونه دیگر زندگی در چاه است و غالبا

دیوها این گونه اند و نوع سوم، غار نشینی که به نظر دکتر خالقی مطلق صورت تغییر یافته اقامت اهریمنان در زیر زمین و چاه است (خالقی مطلق، ۱۳۸۰: ۴۳۹) در شاهنامه نیز ضحاک هم که سرشت اصلی و اساطیری او سه سر است، در بن «غاری» به بند کشیده و یا به تعبیری، به جایگاه اصلی برگردانده می‌اش شود (فردوسی، ۱۳۶۸: ۸۴-۸۵). چهارمین صورت داستانی ارتباط عناصر اهریمنی با زیر زمین، اشارات مربوط به اقامت ازدهایان در دره و شکاف کوه است. برخی از ایران شناسان سه سر بودن موجود اهورایی یا اهریمنی را مضمونی هندو اروپایی دانسته اند (کریستن سن، ۱۳۵۵: ۴۰) کهن ترین شاهد این بن مایه در اساطیر ایرانی، اژی دهاک سه پوزه و سه کله و سه چشم در اوستا است (پورداوود، ۱۳۷۷: ۲۴۹)

در گونه اساطیری داستان های اژدهاکشی، برای نمونه ورتره در اسطوره های ودایی آبها و رود ها را در بند کرده است (کارنوی، ۱۳۸۳: ۳) و ایندیره با کشتن او به نوشته ریگ ودا، هفت رودخانه را آزاد می کند (جلالی نایینی، ۱۳۶۷: ۲۷۹). در روایات یونانی، اژدها نگهبان چشمه است و کادموس او را می کشد (فضایلی، ۱۳۸۴: ۸۱). در روایات پهلوانی ایرانی، این بن مایه دوبار در منظومه های پس از شاهنامه آمده: نخست و البته به صورتی بسیار پوشیده و کوتاه، در همای نامه که اژدها به یکباره آب رود را می اوبارد و در واقع باعث خشکی آن می شود (همای نامه، ۱۳۸۳: ۹۵۸). بار دوم در جهانگیرنامه است و اژدهایی که به دست رستم کشته می شود، با خفتن، و بعضا با آنها ازدواج می کند و یا انتقام خون آنها را می گیرد (ویدن گرن، ۱۳۷۷: ۷۰-۷۱). صورت دیگر از بن مایه «اژدها و دختر» بدین گونه است که اژدها راه آب یا مسیر آمد و شد مردمان را می بندد و تنها در برابر دریافت دختر، به عنوان پیشکش و قربانی، اجازه استفاده از آب یا رفت و آمد را می دهد (بدیه، ۱۳۴۳: ۳۹).

دیو

در برخی قصه های شاهنامه، دیوان از شخصیت های مهم و تأثیرگذار به شمار می آید. آیین هند و ایران را آیین دیوپرستی می نامیدند و دیوان در شمار اهریمنان جای گرفته اند و پایگاه ایزدانه خود را از دست داده اند (کزازی، ۱۳۸۵، ۱۸۳-۱۸۴). فردوسی اعمال و کارهایی را به دیوان نسبت داده است که حکایت از پایه های قوی و غنی زندگی متمدنی دارد که گویا سر رشته این امور متعدد و متنوع در حوزه های رسالت و دانش، رامشگری و جادویی، سپاهی گری و فریبندگی، مهندسی و معماری در دست آنان بوده است (گلی، ۱۳۸۶: ۱۵۶-۱۵۷). در برابر شش امشاسبندان نیز شش دیو وجود دارند (موله، ۱۳۷۷: ۷۳). اژی دهاک و افراسیاب نیز در متن های اوستایی و پهلوی و در شاهنامه، همواره بزرگترین دشمنان آزکامه سیری ناپذیر ایرانیان و همه آدمیان شناسانده شده اند (دوستخواه، ۱۳۸۰: ۲۸).

مجموعه اصطلاحات متنوعی توسط هندیان و ایرانیان برای خدایان استفاده شده است. در ودای هندو deva در اوستا واژه

daeva که واژه ای کهن و هم ریشه با dues لاتین است. در اوستا از دیوان مزنی نام برده شده است (صفاری، ۱۳۸۳: ۹۰). واژه دیو از دیر باز با نام مازندران همراه بوده است. دیوان مازندران، بومیانی بودند که به اعتقادات مزدیسنی باور نداشتند و اعتقاد دیرینه شان به «دیو یسنا» بود (پیروز، ۱۳۸۵: ۱۳۲-۱۳۶). دیو سفید، دیو کهنی است که پادشاه را به بند کشیده است. رستم در غار دیو سپید می رود و تیغی تیز در میان دیو می زند (رضا، ۱۳۶۹: ۱۴۰). بر مبنای روایت های مذهبی و ملی، فرمانروایان قبیله های ایرانی بارها با دیوان مازندران جنگیدند. و یکی از نبردهای اصلی ایرانیان و تورانیان در مازندران رخ می دهد (عمادی، ۱۳۷۲: ۵۲). در بعضی از داستان های الگوی «اژدها و آب» دختر، جانشین آب شده و اژدها رایانده یا اوبارنده دختران است و پهلوان، پادشاه یا ایزد با کشتن اژدها، یا دختر/ دختران را از بند می رهاند.

ابزار نبرد


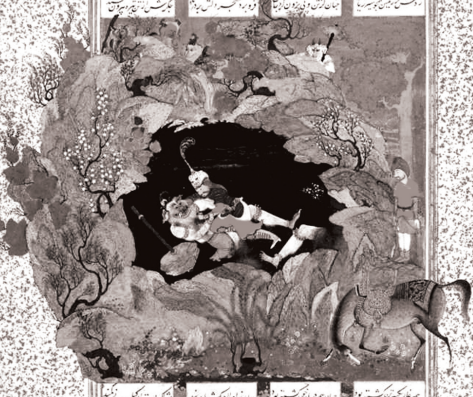
یکی از نمادینه ترین ابزارهای نبرد در شاهنامه، گرز گاوسر است که در نبرد کیهانی فریدون و ضحاک به کار رفته و پیشینه اساطیری آن در ناپودی شر، آن را تبدیل به یکی از مهم ترین ابزارهای پهلوانان ایرانی در ستیز با دشمنان اهریمنی کرده است. ترسیم شکل گاو بر این گرز، می تواند نمادی برای پیروزی ابدی و ضامنی برای پایداری زندگی (گئو یا گاو، به معنی هستی) و روشنی (تجسم مادی مهر در پرتوهای خورشید) باشد (قائمی، ۱۳۹۱: ۸۹). گرز با سر گاو به وسیله کشیش زردشتی به عنوان نماد جنگ باید بر علیه نیروهای اهریمنی باشند (هینلز، ۱۹۷۷: ۱۳۴). در ادوار اخیر گرز گاوسر به صورت جنگ افزاری تشریفاتی و نمادین، نشانی برای پادشاهان ایران و موبدان زرتشتی باقی مانده است (هارپر، ۱۳۶۹: ۳-۳۸۲).

پیوند فریدون با گرز گاوسر را می شناسیم و از سوی دیگر گرز گاوسر را رزم افزار ویژه سام، گرشاسپ و پهلوانان خاندان او می یابیم (دوستخواه، ۱۳۸۰: ۲۹۵). در اوستا نیز گرز سلاخی است کوبه زن. دشمنان ایران زمین و مهر دارنده گرزگی است با صد گره (رهین، ۱۳۵۴: ۳۰). گرز با سر گاو به وسیله کشیش زردشتی به عنوان نماد جنگ باید بر علیه نیروهای اهریمنی باشند (هینلز، ۱۹۷۷: ۱۳۴).

تطابق نمونه ها

نبرد با دیو

شمشیری که حضرت علی (ع) در کارزار و نبرد با دشمنان اسلام از آن استفاده می کرد، ذوالفقار نام داشت. روایات چنین است که ذوالفقار از آن پیامبر بود و حضرت در جنگ بدر از دشمنی به نام "منبه بن الحجاج" که کشته شد، آن را به دست آورد (بحارالانوار، ج ۴۲: ۵۸). سپس در جنگ احد آن را به امام علی بن ابیطالب اهدا نمود (لغت نامه دهخدا) ذوالفقار در داستان

خاوران نامه	شاهنامه
	
<p>تصویر ۲- نبرد حضرت امیر(ع) با موجودات افسانه ای منبع: (خاوران نامه ابن حسام خوشفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۶۴).</p>	<p>تصویر ۱- نبرد رستم و دیو سفید (شاهنامه شاه تهماسبی، ۱۵۳۵-۱۵۳۰) موزه کلیولند. منبع: (http://shahrefarang.com/en/rostand/white-deev)</p>

در برابر خدایان، دیوان قرار دارند. در زمان تجدید حیات واپسین (فرشکرد-م) هر ایزدی رقیب خود را از میان خواهد برد. بعدها با یکی شدن اهورامزدا و سپندمینو ذخیره کامل می شود. در برابر شش امشاسبندان نیز شش دیو وجود دارند (موله، ۱۳۷۷: ۷۳).

در برخی قصه های شاهنامه، دیوان از شخصیت های مهم و تأثیرگذار به شمار می آید. آیین هند و ایران را آیین دیوپرستی می نامیدند و دیوان در شمار اهریمنان جای گرفته اند و پایگاه ایزدانه خود را از دست داده اند (کزازی، ۱۳۸۵، ۱۸۳-۱۸۴). فردوسی اعمال و کارهایی را به دیوان نسبت داده است که حکایت از پایه های قوی و غنی زندگی متمدنی دارد که گویا سر رشته این امور متعدد و متنوع در حوزه های رسالت و دانش، رامشگری و جادوی سفیدی سپاهی گری و فریبندگی، مهندسی و معماری در دست آنان بوده است (گلی، ۱۳۸۶: ۱۵۶-۱۵۷). در روای ضحاک ظهور سمبل گاو به شکل گرز گاوسر هم حایز اهمیت است. هندرسن می نویسد این کیفیت عمومی حیوان به عنوان سمبل تعالی است این مخلوقات که مجازاً از اعماق زمین بیرون می آیند، ساکنان سمبولیک ناخودآگاه جمعی هستند (یونگ و همکاران، ۱۳۵۹: ۲۳۸).

نبرد امام علی(ع) با جنیان و دیوان

طرح داستان چنین است که روزی پیامبر اسلام و سپاه مسلمانان، پس از بازگشت از غزوه ای به سوی مدینه می رانند. سپاه، تشنه و کوفته بود. به دستور پیامبر خیمه زدند و به استراحت مشغول شدند. پیامبر به امام علی دستور داد به دنبال آب برود. امام علی سوار بر

علی بن ابی طالب (ع) نماد و سمبلی مقدس از شمشیر عدالت است. ذوالفقار در شکل و شمایل امروزی، ساخته و پرداخته اذهان مجهولی است که سعی کردند حالتی عجیب خصوصاً در قسمت لبه آن تصویر کنند، از این جهت آن را به شکلی معرفی کردند که در انتها به دو تیغ ختم می شد. حال آن که ذوالفقار یک تیغه بیشتر نداشت، ولی دو طرف آن تیز و بران بود (همان). یعنی بر خلاف شمشیرهای معمولی از دو طرف تیز بود. اما به چه مناسبت نام این شمشیر را ذوالفقار نهادند، امام صادق (ع) فرمود: «شمشیر حضرت علی (ع) از این جهت ذوالفقار نامیده شد که در طول آن، پستی و بلندی و خطوطی قرار داشت که به مهره های کمر ستون فقرات می ماند» (بحار الانوار، ج ۴۲: ۵۸).

نبرد رستم و دیو سفید در شاهنامه

نقش رستم در نبرد با دیو، نه تنها پهلوانانه است بلکه در قالب مفهوم پادشاهان کیانیان جا دارد (دیویدسن، ۱۳۷۸: ۱۴۸). جنگ رستم و دیو سفید در زمان پادشاهی کیکاووس در مازندران اتفاق می افتد. کاووس در جنگ با دیو و سربازان شیطانی اش شکست خورده و رستم به تنهایی به عنوان پهلوان ایرانی او و سپاهش را نجات می دهد. (W. Clinton, Jerome, 1987: 1856).

رستم، پهلوان بزرگ ایران، با رخس، اسب بی همتای خود، برای جنگ با دیو سفید از زابلستان (استانی در جنوب شرقی ایران) به سوی مازندران (استانی در شمال ایران) به راه می افتد. ماجراهایی که در این سفر دور و دراز با آن رو به رو می شود به نام هفت خوان رستم معروف است (Hillenbrand, 2004: 7).

خاوران نامه	شاهنامه
	
<p>تصویر ۴- نبرد امیر (ع) و اژدها منبع: (خاوران نامه ابن حسام خوشفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۹۸).</p>	<p>تصویر ۳- نبرد رستم و اژدها (موزه بریتانیا). منبع: http://bl.uk/learning/images/story/shah/large5136.html</p>

نشانه رفته است. در اینجا دیوان با چهره ای رعب انگیز و شاخی بر سر مشاهده می شوند.

کهن الگوی نبرد با اژدها در شاهنامه و خاوران نامه نبرد رستم با اژدها

تصور این است که اژدهایی بر جهان حکمرانی می کند و خشکسالی همه جا را گرفته است. قهرمانی مقدس پدید می آید و دژ را می گیرد یا اژدها خود را در حصار می گیرد. پیروزی بر اژدها باعث رهایی آب هایی می شود که اژدها در دژ فرو گرفته بود و زمانی که اژدها در دژ و در بند داشت، به دست قهرمان می افتد. باران آغاز به باریدن و زمین را حاصلخیز می کند و خدای جوان به ازدواج با زنان آزاد شده می پردازد (ویدن گرن، ۱۳۷۷: ۷۵). بهمن سرکاراتی نیز نبرد پهلوان با اژدها را کهن الگوی اساطیری می داند که ژرف ساخت آن آزادی آب ها و به تبع آن افزون شدن باروری و برکت است. (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۳۷-۲۳۸). «مایه اصلی اسطوره ضحاک نبرد قهرمان با اژدهاست که در اساطیر و حماسه های ملت های گوناگون به صورت متنوع دیده می شود. از نظرگاه اسطوره شناسی در این داستان (اسطوره ضحاک) می توان آن را نبرد گاو با اژدها دانست» (تسلیمی، ۱۳۸۴: ۱۵۷). ضحاک با کشتن گاو برمایه در واقع خشکسالی را هرچه بیشتر بر طبیعت حکمفرما می کند، چرا که رابطه بسیار نزدیکی بین گاو و زن به عنوان عامل باروری وجود دارد و هر دو نماد ابرهای باران زا هستند. در آثارالباقیه نیز فریدون افزون بر آزاد کردن شهنواز و ارنواز،

دلدل به دهی خرم رسید. پیری را دید که بتی را سجده می کرد. امام آن پیر را ترک خود نشاند و نزد پیامبر آورد و مؤدّه آن ده خرم را به حضرت رساند. از پیر خواستند اسلام بیاورد و او اسلام آوردنش را منوط به نوشیدن آب از چاهی به نام «بئر العلم» کرد. پیامبر خواست کسی برود و آب بیاورد. جبرئیل به رسول خیر داد که آنجا دیاری زیرزمینی است و هفت کشور در آن هست. اراده خدا چنین است که علی (ع) برود و ساکنانش را مسلمان کند. امام علی به چاه وارد شد. ساکنان دیاری زیرزمینی طنابش را پاره کردند و او بر سر کوهی فرود آمد؛ ناگهان عرصه ای پر از دیوان پتیاره و خشمناک دید (اختر ساطانی، توحیدی فر، سارایی، ۱۳۸۹: ۵۱) پادشاه آنان نره دیوی هفت سر بود. حضرت با دیوان به جنگ پرداخت و همه را کشت. با مرگ دیو هفت سر همه جنیان تسلیم شدند و ایمان آوردند. امام پیروزمندانه بیرون آمد و کوزه ای آب به دست آن پیر داد (سارایی، ۱۳۷۹: ۳۰۱-۳۰۲). در محل وقوع حادثه صحنه به شکل نیم دایره ترسیم شده و به رنگ سبز تیره همراه با تزئینات گل و بته که از متن پشت جدا گردیده است. سپاهیان همراه با کلاهخود و با لباس های رنگین در سمت راست نظاره گر نبرد می باشند. در اینجا ناظران، ارتباط بین صحنه ستیز و فضای اطراف را برقرار می کنند، فضای خالی با گیاهان، آن هم از نوع تزئینی و قراردادی پر شده است. حضرت علی (ع)، با لباسی به رنگ طلایی و دستاری به رنگ قرمز، عمامه سفید بر سر که هاله ی آتشین آن را احاطه کرده است همراه با ذوالفقار که در دست راست او تشعشعاتی به رنگ طلایی قرمز دارد و نشان از خاصیت معجزه آسای شمشیر دو سر اوست به جانب دیوان که در سمت چپ نگاره ترسیم شده اند

شاهنامه	خاوران نامه
	
<p>تصویر ۵- نبرد رخس و شیر (موزه بریتانیا)، منبع: http://bl.uk/learning/images/story/shah/large2284.html</p>	<p>تصویر ۶- نبرد دُلْدَل و شیر منبع: (خاوران نامه ابن حسام خوسفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۱۰۶).</p>

تاریک برای نیل به خودآگاهی. در این جانپروهای کیهانی شر به صورت اژدها و سایر عفریت‌ها نمودار می‌شوند. ریشه‌ی واژه اژدها و ضحاک شاهنامه یکی است (یا حقی، ۱۳۸۶: ۱۰۵). به باور عوام در سده‌ی پانزدهم/نهم (ه.ق.)، اژدها و سایر موجودات افسانه‌ای شاید در زمره واقعیات قطعی و مسلم به حساب می‌آمدند. این موجودات که غالباً مظهر شر نیز بوده‌اند می‌بایست به دست نیکان پروردگار از پای درآیند (انواری، سعید، ۱۳۸۱: ۲۱). زورق نشینی امام علی (ع) شاید اشاره به داستان‌های خاوران نامه داشته باشد که حضرت برای گذار از دریاها بر زورق سوار می‌شد. ویژگی‌های ادب حماسی دینی همچون زمان شکنی، حرکت از تاریخ به افسانه، محوریت امام علی (ع)، باورمندی عمیق عامیانه به طرح اساطیر در آثار مشخص است (اختر ساطانی و دیگران، ۱۳۸۹: ۶۰).

کهن‌الگوی حیوان نمادین و ابزار نبرد

نبرد رخس و دُلْدَل با دشمنان

در شاهنامه، اسب از ارزشی بنیادین برخوردار است. از سویی‌ه کردار همچون انسان رفتار می‌کند، زبان صاحب خویش را می‌فهمد، با پهلوانان ارتباطی نزدیک دارد و در مواقع بحرانی آنها را یاری می‌کند (واحددوست، ۱۳۸۶: ۲۰۰). ارتباط بین رستم و رخس، رابطه‌ای متقابل و دوسویه است، رستم نیز به اسب خود مهر می‌ورزد و در تمام جنگ‌ها با اوست. در جنگ با اشکبوس از آنجا که رخس در اثر پیمودن راه دراز خسته بود، رستم پیاده

گاوهای در بند او را نیز آزاد می‌کند که این امر بیش از پیش، این همانی گاو و زن به عنوان تجسم ابرهای باران‌زا را برجسته می‌کند (ابوریحان بیرونی، ۱۳۶۳: ۳۴۶). چرا که رهایی گاو و زن در گستره اساطیر، نماد آزاد شدن آب‌ها و روزافزون شدن برکت و فراوانی است. نمود دیگر زندگی در چاه است و غالباً دیوها این‌گونه‌اند و نوع سوم غارنشینی که به نظر دکتر خالقی مطلق صورت تغییر یافته اقامت اهریمنان در زیرزمین و چاه است (خالقی مطلق، ۱۳۸۰: ۴۳۹) در شاهنامه نیز ضحاک هم که سرشت اصلی و اساطیری او اژدهایی سه سر است در بن غاری به بند کشیده و یا به تعبیری، به چایگاه اصلی اش برگردانده می‌شود. (فردوسی، ۱۳۶۸: ۸۴). ظاهراً در معتقدات عامیانه اروپایی هم می‌پنداشتند که هر جا غاری است، اژدهایی در آن زندگی می‌کند (رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۹۷). استفاده از صاعقه به عنوان سلاح اژدهاکشی یا حداقل رزم افزار برد با دشمنان در اساطیر اقوام دیگر هند و اروپایی هم دیده می‌شود (مزدآپور، ۱۳۸۰: ۱۳۵).

نبرد حضرت علی (ع) با اژدها

نبرد حضرت علی (ع) با اژدها در چند نگاره از خاوران نامه مشاهده می‌گردد. این نگاره‌ها از لحاظ مضامین حماسی و اسطوره‌ای حائز اهمیت هستند. اژدها جانوری است عظیم‌الجثه، فراخ، بسیار دندان و طویل که در بسیاری از داستان‌های عامیانه به عنوان مظهر شر، حضور یافته است و تقریباً در همه موارد قهرمان داستان بر او پیروز می‌شود. نبرد میان قهرمان و اژدها، در واقع تعبیر دیگری است از کشمکش انسان برای گذر از دنیای

جدول ۴- فرشته و سیمرغ

خاوران نامه	شاهنامه
	
<p>تصویر ۸- در آ مدن جبرئیل به میدانگاه نبرد منبع: (خاوران نامه این حسام خوشفی بیرجندی، ۱۳۸۱: ۸۰).</p>	<p>تصویر ۷- رخش سیمرغ را بهبود می بخشد (موزه بریتانیا)- صفویه/ مکتب شیراز/ ۱۵۹۵- ۱۵۹۰. منبع: http://www.fitzmuseum.com.ac.uk/gallery/shahnameh/vgallery/section4.html?p=77</p>

شمار می رفته است (Jung, 2003: 131). پیوستگی وجودی اسب و پهلوان تا آنجاست که رستم و رخش را در یک گور قرار می دهند که این می تواند نمادی از وحدت جسم و قهرمان و اسبش باشد (جابر، ۱۳۷۰: ۱۶).

کهن الگوی فرشته و سیمرغ

سیمرغ در شاهنامه و جبرئیل در خاوران نامه

تصویر فرشته، نماد نیست که در آموزه‌های دینی به عنوان موجودی الوهی پدیدار گشته و نحوه شکل گیری ساختار بصری آن در ایران به صورت انسانی بالدار تجسم یافته است. در بررسی نقش فرشته، نمی توان از حضور موجود بالدار و ربانی دیگر، سیمرغ، که یاری دهنده انسان است و ریشه در عرفان پیش از اسلام و ادوار اسلامی دارد، به دیده ی اغماض نگریست (اختیاری، ۱۳۹۰: ۶).

یکی از حیوانات خیالی ایرانیان، که خصوصاً در دوره ساسانی اهمیت فراوان داشته «سین مرو» یا سیمرغ اوستایی است (پوپ، ۱۳۸۰: ۶۸). سیمرغ در کالبد ایزدان و مهین فرشتگان زرتشتی نیز حلول می یابد (فرامرزی، ۱۳۷۲: ۱۰۲). سیمرغ، با نماد فروهر و فرشته شباهت تام می یابد. چه از جهت بالدار بودن عقاب که مظهر الهه میتراست و در کنار آناهیتا، مظهر باروری از اجزاء تصویری فروهر و فرشته می باشد (شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۱۸).

در داستان زال و سیمرغ، سیمرغ واسطه نیروی غیبی است و زال هم سیمایی پیامبرگونه دارد. این ارتباط، بی مانند به ارتباط جبرئیل (فرشته وحی) و پیامبران نیست. شبیه به داستان

به میدان سواری و نبرد می رود (حمیدیان، ۱۳۸۳: ۲۳۵). حتی هنگام مرگ پهلوان، هم اسب و هم رستم مثل دو یار دیرین با هم در چاه شغاد درمی افتند و می میرند (اسلامی ندوشن، ۱۳۸۵: ۲۵۷).

اسب، برای خاندان های پهلوانی و جنگاوران هند و اروپایی از ارزش توتمی دیرپایی برخوردار بوده، به همین دلیل در شاهنامه که اثری حماسی است، پرتکرارترین نمادینه جانوری را به وجود آورده است که نمادینگی آن را تنها باید در ارتباط با کهن الگوی قهرمان بررسی کرد. این نماد جانوری که در پیوند با آب و دریا (ارتباط با نیروی سرشار زمین و طبیعت) کامل می شود، در حقیقت، تجسم قدرت غریزی ناخودآگاه اوست که کهن الگوی قهرمان، مسیر پیکار برای کمال و پیروزی را پشت سر می گذارد. یکی از موضوعات مورد بررسی در تحلیل کهن الگوی قهرمان، پیوند آن با نماد جهانی «اسب قهرمان» است.

در روایات حماسی و اساطیر و افسانه های کهنی که متضمن ماجرای قهرمان و حوادث فراروی اوست، اسب پرکاربردترین نمادینه جانوری است که مثل همه عناصر غیر انسانی جهان اساطیر، صاحب هویتی انسانی شده است. (قائم، یاحقی، ۱۳۸۸: ۱۰) همراهی پیوسته اسب با کهن الگوی قهرمان، برجسته شدن از ویژگی های درونی و روانی اوست که در تصویر اسب سحر آمیز قهرمان تجسم عینی یافته است. یونگ نیز برای اسب، معنایی کهن الگویی قائل است و تصویر جهانی اسب پادشاه و پهلوان را از نمادهای قدرت ناخودآگاه می داند (Farnaz, 2006: 84). به همین دلیل انتخاب اسب، برای قهرمان به منزله پاداشی الهی به

جدول ۵ - کهن‌الگوهای نبرد خیر و شر در شاهنامه

مضامین / کهن‌الگو	اشخاص و عناصر	موقعیت کهن‌الگویی	نمادها
نبرد رستم و دیوسفید نبرد رستم و اژدها نبرد رخش و شیر	رستم دیوسفید کیکاووس رخش گرزگاو شیر اژدها	پهلوان و آزمون نبرد خیر و شر شهادت و رستاخیز فرآیندی همراه و همسفر و کمک حال بودن حیوانی نمادین گذر از سرزمین تاریکی گذر از آب	رستم: پهلوانی، خیر دیوسفید: پلیدی، شر رخش: وفاداری کیکاووس: رستاخیز از جهان مردگان و تولد دوباره ابزار نبرد: گرز گاو، گاو برمایه، کوبه دشمنان

جدول ۶ - کهن‌الگوهای نبرد خیر و شر در خاوران نامه

مضامین / کهن‌الگو	اشخاص و عناصر	موقعیت کهن‌الگویی	نمادها
نبرد علی(ع) و دیو و جن نبرد علی(ع) و اژدها نبرد دلدل و شیر	حضرت علی دیو جنیان دلدل ذوالفقار شیر اژدها	پهلوان و آزمون نبرد خیر و شر شهادت و رستاخیز همراه و همسفر و کمک حال بودن حیوانی نمادین گذر از سرزمین تاریکی گذر از آب	علی(ع): پهلوانی، خیر دیو: پلیدی، شر دلدل: وفاداری ابزار نبرد: ذوالفقار: شمشیر کوبه دشمنان آتش آب

پرورش کودک بی پناه توسط سیمرغ در مورد جبرئیل در فرهنگ اسلامی، صادق است. جبرئیل نگهدارندهٔ کودکان بنی اسرائیل است که مادرانشان آنها را از ترس فرعون در غارها پنهان کرده اند. مشابه عمل التیام بخشی زخم‌های رستم توسط سیمرغ را، در فرهنگ اسلامی در واقعهٔ شکافتن سینهٔ رسول خدا در ارتباط با واقعه معراج می بینیم. یکی دیگر از موارد شباهت سیمرغ در ابعاد مذهبی به عنوان یاور انسان، در داستانی از خاوران نامه ابن حسام دیده می شود که حضور خضر نبی از شخصیت سیمرغ شاهنامه به عنوان عقل برتر و یاری کننده، الهام گرفته شده است. سیمرغ نماد جبرئیل، عقل فعال و فرشتهٔ بالدار است. او آیین عشق و مظهر تجلی حق می باشد (تنهایی، ۱۳۸۷: ۱۴۶). از نکات دیگر که شباهت را میان سیمرغ و جبرئیل مستحکم می سازد حضور درختی است که بر آن لانه دارند. سیمرغ بر درخت «هروسپی تخمک» و جبرئیل ساکن درخت «سدره المنتهی» است. سیمرغ در حقیقت رمز «جبرئیل» است. چرا که تقریباً تمام صفات سیمرغ در وجود جبرئیل جمع است. بال، عنصری است که میان فرشتگان، فروهر و سیمرغ مشترک است. فضایی، ایزد سروش، ایزد نگهبان و همیشه بیدار را هم ذات

با جبرئیل دانسته؛ چرا که صاحب وحی و پیک خداوند است (فضایی، ۱۳۸۷: ۱۷۶).

نقاط اشتراک و افتراق

به طور کلی نقاط اشتراک دو منظومه بیشتر از افتراقات آنهاست. نظر به بررسی عناصر کهن‌الگویی، شباهت‌ها و تفاوت‌ها را در سه وجه اشخاص و عناصر کهن‌الگویی، موقعیت‌های کهن‌الگویی و نمادهای کهن‌الگویی مطابق جدول شماره ۵ می توان اشاره نمود.

نتیجه‌گیری:

خاوران نامه به وزن و تقلید شاهنامه فردوسی سروده شده و اعمال و کردار پهلوانان اسطوره ای را در ظاهر حضرت امیر(ع) تجسم می کند. نبرد حضرت علی(ع) با اژدها همچون موضوعات شاهنامه دارای مضامین حماسی و اساطیری است. حضرت در برابر اژدها که نماد شر و اهریمن می باشد قرار می گیرند و با شمشیر عدل خود، او را از پای درمی آورند. در این داستان‌ها چون هدف تحکیم ایمان مردم و برانگیختن حس تحسین شیعیان و دوست

داران علی (ع) بوده است همیشه صحت روایات تاریخی مورد نظر نبوده بلکه در آن، گاه سخن از جنگ با اژدها و دیو و جن می رود.

- خاوران نامه در همان وزن عروضی شاهنامه و به شکلی انکارناپذیر، تقلیدی از آن است. با این تفاوت که اسامی قهرمانان و دژخیمان شاهنامه جای خود را به قهرمانان مذهبی و دشمنان آنان داده است. قهرمان این کتاب حضرت علی(ع) است.

- مضمون شیعی خاوران نامه با رشادت های آن حضرت در نقش قهرمانی اسطوره ای (چون رستم) درک و دریافت می شود. مضمون شیعی این کتاب یکی از دلایلی است که تولید آن را در مکتب شیراز، در دوران ترکمانان سنی مذهب تحت شعاع قرار داده است.

- به دلیل حضور دو گروه متخاصم یا به تعبیر درست تر نیروی خیر و شر، ترکیب های حماسی شکل های متضاد (از نظر تفکیک این نیروها) می یابند. کارکرد این شکل ها ایجاد دوگانگی در فضا سازی اثر است. فردوسی در بیان درگیری دو سپاه در قالب کلمات علاوه بر اغراق های شاعرانه، توصیف واقعی هم دارد.

- در هر دو منظومه، زبان مستعمل در اساطیر، زبانی نمادین و سمبولیک، همراه با رمز و رازهاست. از دیدگاه دانش اسطوره شناسی، قهرمانانی که نقش آفرین رویدادهای آرمانی و فوق العاده در عرصه اساطیر هستند، چون دست یابی به آرزوهای شان را در عالم واقع، غیرممکن تصور می کنند، به مدد خیال و خارج از جهان واقعیت ها و وراء قلمرو علت و معلول ها، آن ها را در مسائل ماوراء طبیعی نظیر بی مرگی، رویین تنی و توانمندی های فوق العاده مصور می سازند، و برای نیل به آرمان هایشان از قدرت موجودات فوق طبیعی مانند: سیمرغ، سروش، دیوان، جادو و جادویی مدد می جویند.

- داستان و روایات در خاوران نامه، جدال میان خوبی و بدی است. نمادهای خیر علی(ع)، دلدل و ذوالفقار و نمادهای شر دیو و اژدهاست. در این داستان ها از دیو و اژدها برای نشان دادن نیروی نفس و پلیدی که موجوداتی دوزخی هستند استفاده شده است. در این روایت ها دیده می شود که اهریمن به دنبال نابود کردن تمامی خیر است. در شاهنامه و ادب فارسی نیز اهریمن مظهر شرارت در برابر ایزدان شمرده شده و حتی با اشاره به اندیشه های سامی، به جای ابلیس و در برابر فرشتگان معرفی می شود.

- در هر دو این داستان ها، اژدها مانعی در برابر اندیشه های ایزدی است و نبرد علی(ع) با این اهریمن برای خیرخواهی بندگان و آسوده خاطر زندگی کردن آنان است.

فهرست منابع:

- اِطّلی، ارنست (۱۳۷۱)، رؤیا و تعبیر رؤیا، برگردان دل آرا قهرمان. تهران: انتشارات فردوس.
- اختیاری، اسفندیار و دیگران (۱۳۹۰)، تحولات نماد الوهی فرشته با الهام از نقش فروهر و بن مایه سیمرغ، زن در فرهنگ و هنر. دوره ۳، شماره ۱: ۲۳-۵.
- اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۸۵)، زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه، تهران: شرکت سهامی افشار.
- اسماعیل پور، ابوالقاسم (۱۳۷۵)، اسطوره آفرینش در آیین مانی، چاپ اول، تهران: انتشارات فکر روز.
- ییاده، میرچا (۱۳۷۶)، رساله در تاریخ ادیان، ترجمه جلال ستاری، تهران: سروش.

- ییاده، میرچا (۱۳۷۴)، اسطوره، رؤیا، راز، ترجمه: رؤیا منجم، تهران: فکر روز.

- آموزگار، ژاله (۱۳۸۴)، تاریخ اساطیر ایران، تهران: سمت.

- امینی، محمدرضا (۱۳۸۱)، تحلیل اسطوره قهرمان در داستان ضحاک و فریدون بر اساس نظریه یونگ، مجله علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز، دوره هفدهم، شماره ۲: ۶۴-۵۳.

- انواری، سعید (۱۳۸۱)، مقدمه کتاب خاوران نامه ابن حسام خوشفی بیرجندی، تهران: انتشارات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

- آیدانلو، سجاد (۱۳۸۳)، مر این نامه را « خاوران نامه» نام... مجله نامه پارسی، سال نهم، شماره ۳: ۲۰۳-۱۸۹.

- باشلار، گاستون (۱۳۶۴)، روان کلوی آتش، ترجمه: جلال ستاری، تهران: طوس.

- بدیه، ژوزف (۱۳۴۳)، به کوشش ترستان و ایزوت. ترجمه دکتر پرویز ناتل خانلری. چاپ سوم، تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب.

- بهار، مهرداد (۱۳۷۵)، ادیان آسیایی، تهران: چشمه.

- بهار، مهرداد (۱۳۸۷)، پژوهشی در اساطیر ایران، تهران: فکر روز.

- بیرونی، ابوریحان (۱۳۶۳)، آثار الباقیه عن القرون الحالیه، ترجمه: اکبردانا سرشت، تهران: امیرکبیر.

- بیضایی، بهرام (۱۳۸۳)، ریشه یابی درخت کهن، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.

- پوپ، آرتو؛ اکرم، فیلیپس (۱۳۸۷)، سیری در هنر ایران از دوران پیش از تاریخ تا امروز، ویرایش: سیروس پرهام، تهران: علمی و فرهنگی.

- پورخالقی چترودی و دیگران (۱۳۸۹)، تحلیل نمادینگی آتش در اساطیر بر مبنای نظری همترازی و رویکرد نقد اسطوره ای (با تمرکز بر اساطیر ایران و شاهنامه فردوسی)، مجله جستارهای ادبی، شماره ۱۷: ۹۵-۱۱۸.

- پورداوود، ابراهیم (۱۳۷۷)، یشتها، جلد اول، تهران: اساطیر.

- پیر بابار، ژان (۱۳۷۶)، رمز پردازی آتش، ترجمه: جلال ستاری، تهران: مرکز.

- پیروز، غلامرضا (۱۳۸۵)، مازندران در دنیای اساطیر، فصلنامه مطالعات ملی، شماره ۴، تهران: انتشارات تمدن ایرانی.

- تنهایی، انیس (۱۳۸۷)، هویت جویی ایرانی- اسلامی مصور شاهنامه فردوسی دوران ایلخانی تا اواسط صفویه، دو فصلنامه مطالعات هنر اسلامی، شماره نهم: ۱۶۴-۱۲۹.

- تمینی، نغمه (۱۳۸۷)، تماشاخانه ی اساطیر (اسطوره و کهن نمونه در ادبیات نمایشی)، تهران: نشر نی.

- جابر، گرتروود (۱۳۷۰)، سمبول ها (کتاب اول جانوران)، ترجمه و تألیف: محمدرضا بقاپور، تهران: مترجم.

- جعفری، اسدالله (۱۳۸۰)، «قصه یا داستان»، نشریه عصر پنجشنبه، شماره: ۳۱-۳۲.

- جلالی نایینی، سید محمد رضا (۱۳۶۷)، گزیده ریگ ودا، ترجمه و تحقیق، چاپ دوم، تهران: نقره.

- چوبینه، سجاد (۱۳۷۷)، حکمت نظری و عملی در شاهنامه ی فردوسی، شیراز: نوید.

- حسینی، مریم (۱۳۸۷)، «نقد کهن الگوی غزلی از مولانا»، دوفصلنامه پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره ۱۱: ۹۷-۱۱۸.

- حمیدیان، سعید (۱۳۸۳)، درآمدی بر اندیشه و هنر فردوسی، تهران: ناهید.

- خالقی مطلق، جلال (۱۳۷۲)، ببر بیان (روبین تنی و گونه های آن)، گل رنج های کهن، به کوشش علی دهباشی، تهران: مرکز.

- داد، سیما (۱۳۷۵)، فرهنگ اصطلاحات ادبی، تهران: مروارید.

- دادگی، فرنیغ (۱۳۶۹)، بندهشن، ترجمه: مهرداد بهار، تهران: توس.

- دن گرن، گنو (۱۳۷۷)، دین های ایران، ترجمه: دکتر منوچهر فرهنگ، تهران: آگاهان ایده

- دوست خواه، جلیل (۱۳۸۰)، حماسه ایران: یادمانی از فراسوی هزاره ها، چاپ اول، تهران: آگاه. دیویدسن، اولگا (۱۳۷۸)، شاعر و پهلوان در شاهنامه، ترجمه فرهاد عطایی، تهران: نشر تاریخ ایران.

- رستگار فسایی، منصور (۱۳۷۹)، اژدها در اساطیر ایران، تهران: توس.

- رضا، فضل الله (۱۳۶۹)، پژوهشی در اندیشه های فردوسی، تهران: علمی و فرهنگی.

- رضی زاده، رضیه (۱۳۸۴)، «در شیوه و مکتب نگاره های خاوران نامه»، گلستان هنر، شماره ۲: ۶۹-۵۸.

- روحانی، محمود (۱۳۶۶)، المعجم الاحصایی، لالفاظ القرآن الکریم: فرهنگ آماری کلمات قرآن کریم، مشهد: آستان قدس رضوی. بنیاد پژوهش های اسلامی.

- روشن، محمد (۱۳۸۳)، همای نامه، اثر سراینده ای ناشناس، تهران: انجمن آثار و مفاخر فرهنگی.

- ستاری، جلال (۱۳۶۶)، رمز و مثل در روانکاو، تهران: توس.

- سرکارتی، بهمن (۱۳۷۸)، سایه های شکار شده، تهران: قطره.

- سرکارتی، بهمن (۱۳۷۱)، اسطوره و ذهن اسطوره پرداز، تدوین: امیرکاووس بالازاده، نامه فرهنگ، شماره ۳.

- سلطانی گرد فرامرزی، علی (۱۳۷۲)، سیمرغ در قلمرو فرهنگ ایران، تهران: ناشر مبتکران.

- سلطانی، اختر و دیگران (۱۳۸۹)، تأثیر حماسه های دینی فارسی بر مناجات نامه کردی غلام رضاخان ارکوازی، مطالعات ادبیات تطبیقی، شماره ۱: ۶۳-۴۳.

- شایگان فر، حمیدرضا (۱۳۸۴)، نقد ادبی، تهران: انتشارات داستان.

- شایگان، داریوش (۱۳۷۱)، بت های ذهنی و خاطره ازلی، تهران: انتشارات امیر کبیر.

- شمیسا، سیروس (۱۳۸۳)، انواع ادبی، تهران: انتشارات دانشگاه پیام نور.

- شوالیه، ژان؛ گربرن، آلن (۱۳۸۸)، فرهنگ نمادها، مترجم: سودابه فضایی، تهران: انتشارات جیحون.

- صفاری، نسترن (۱۳۸۳)، موجودات اهریمنی در شاهنامه فردوسی، کرج: جام گل.

- طالبیان، یحیی و دیگران (۱۳۸۶)، جدال خیر و شر؛ درونمای شاهنامه فردوسی و کهن الگوی روایت، مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی مشهد، شماره ۱۶: ۱۵۸-۱۰۱.

- عمادی، اسدالله (۱۳۷۲)، بازخوانی تاریخ مازندران، مازندران در آینه اسطوره و تاریخ، ساری: چاپ نقش جهان.

- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۶۸)، شاهنامه، تصحیح: جلال خالقی مطلق، دفتر یکم، تهران: روزنهان.

- فروم، اریک (۱۳۵۴)، هنر عشق ورزیدن، ترجمه: پری سلطانی، تهران: مروارید.

- فضایی، سودابه (۱۳۸۴)، فرهنگ غریب، تهران: افکار و میراث فرهنگی.

- فضایی، سودابه (۱۳۸۷)، شبرنگ بهزاد، تهران: انتشارات جیحون.

- قائمی، فرزاد (۱۳۸۸)، اسب پرکرارترین نمادینه جانوری در شاهنامه و نقش آن در تکامل کهن الگوی قهرمان، فصلنامه زبان و ادب پارسی، شماره ۴۲: ۲۶-۹.

- قائمی، فرزاد (۱۳۹۱)، اسطوره نبرد مهر و گاو نخستین و ارتباط آن با ابزار نمادین گرز گاو سر، ادب پژوهی، شماره ۲۱: ۱۱۰-۸۹.

- کارنوی، آلبرت جوزف (۱۳۸۳)، اساطیر ایرانی، ترجمه: احمد طباطبایی، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

- کریستین سن، آرتور (۱۳۶۷)، ایران در زمان ساسانیان، ترجمه: رشید یاسمی، تهران: انتشارات امیرکبیر.

- کزازی، میرجلال الدین (۱۳۸۵)، نامه باستان، جلد ۱، تهران: سمت.

- گلی، احمد (۱۳۸۶)، دیوان در شاهنامه، مجله زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه سیستان و بلوچستان، شماره ۸: ۱۷۲-۱۵۳.

- مختاری، محمد (۱۳۶۹)، اسطوره ی زال تبلور تضاد و وحدت در حماسه ی ملی، تهران: آگاه.

- مرادی، حمیدالله (۱۳۸۲)، تازیان نامه پارسی، خلاصه خاوران نامه، تهران: مرکز نشر دانشگاهی.

- مزداپور، کتابون (۱۳۸۰)، درباره پیشینه شیوه توصیف در شاهنامه، تک درخت (مجموعه مقالات هدیه دوستان به محمد علی اسلامی ندوشن)، تهران: آثار و یزدان.

- مسکوب، شاهرخ (۱۳۵۷)، سوگ سیاوش، تهران: انتشارات خوارزمی.

- موله، م. (۱۳۷۷)، ایران باستان، ترجمه: ژاله آموزگار، تهران: توس.

- هارپر، پرودنیس او. (۱۳۶۹)، گرز گاو سر در ایران پیش از اسلام، ترجمه: امید ملاک بهبهانی، مجله فرهنگ: کتاب هفتم.

- بحار الانوار، ج ۴۲، ص ۵۸، چاپ بیروت.

- لغت نامه دهخدا، لغت ذوالفقار.

- هارلند، ریچارد (۱۳۸۲)، درآمدی تاریخی بر نظریه ادبی (از افلاتون تا باری)، ترجمه: علی معصومی و دیگران، تهران: نشر چشمه.

- واحد دوست، مهوش (۱۳۸۱)، رویکردهای علمی به اسطوره شناسی، تهران: سروش.

- واحد دوست، مهوش (۱۳۷۹)، نهادینه های اساطیری در شاهنامه فردوسی، تهران: سروش.

- واحد دوست، مهوش (۱۳۸۶)، عواطف حیوانی در شاهنامه، مجله مطالعات ایرانی دانشکده ادبیات و علوم انسانی، سال ۶، شماره ۱۲: ۱۹۷-۲۱۴.

- ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۷)، سفر نویسنده، ترجمه: محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات مینوی خرد.

- ویدن گرن، گئو (۱۳۷۷)، دین های ایران، ترجمه: دکتر منوچهر فرهنگ، تهران: آگاهان ایده.

- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۶۹)، فرهنگ اساطیر، تهران: موسسه مطالعات فرهنگی و سروش.

- یونگ، کارل گوستاو و همکاران (۱۳۵۹)، انسان و سمبلپایش، ترجمه: ابوطالب صامی، تهران: کتاب پایا.

- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۳)، روانشناسی و کیمیاگری، ترجمه: پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی بنیاد پژوهش های اسلامی.

- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۶۸)، چهار صورت مثالی، ترجمه: پروین فرامرزی، تهران: نشر آستان قدس.

- Jung C. G. (1979) The Collected works of/ editors, Sir Herbert Read, Michael Fordham, Gerhard Adler, London: Routledge & Kegan Paul.

- Jung C. G, Beatrice M. (2008), Hinkle Psychology of the Unconscious.

-Hathorn, Richmond Yancey(1977),Greek mythology. American University of Beirut.

-Sherrard, Philip(1956), The Marble Threshing Floor Studies in Modern Greek Poetry, London: Valentine, Mitchell.

-Franz, Marie-Luise(1963), An introduction to the psychology of fairy tales, Jung Institut.

-Jung, C.G. (2003). Four Archetypes: Mother/ Rebirth / Spirit /Trickster, Gerhard Adler (Editor) , R. F.C. Hull (Translator)

-Hillenbrand, Robert. (2004), Shahnama: the visual language of the Persian book of kings, Ashgate publishing, Usa.