

بررسی نمادها و آیین‌های آشناسازی در منظومه بانو گشسب‌نامه

نسیم پریزاده^۱، حمیدرضا فرضی^{۲*} و رستم امانی آستمال^۳

چکیده

آشناسازی (پاگشایی، تشرّف، گذار، نوآموزی و سرسپاری) عبارت از آیین‌ها و مراسم و مناسکی است که در راستای ایجاد تغییر و تحوّل در زندگی فرد انجام می‌گیرد و از آن به مرگ (از بین بردن جهالت و نادانی و وضع کفرآمیز کودکی) و تولّد دوباره (تعالی روحی و استعلاّی حیات) تعبیر می‌شود. با توجّه به اعتقاد برخی از محققان از جمله «میرچالیاده» که اسطوره‌ها و قصّه‌های پریان را سرچشمه گرفته از آیین‌های آشناسازی و دیگر آیین‌های گذار یا بیان نمادین آن آیین‌ها می‌دانند. در این مقاله داستان بانوگشسب نامه به عنوان یک اثر حماسی و اساطیری از این دیدگاه مورد بررسی قرار گرفته 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 اجزا و مراحل مراسم آشناسازی از قبیل انزوا، جداسازی، بردن نوآموز به پیشه (بیابان)، آزمون سخت و ... را می‌توان در داستان مذکور مشاهده کرد. افزون بر این عناصر نمادین و کهن الگوهای دیگری نیز در متن وجود دارد که در ارتباط با مضمون اصلی (آشناسازی) هستند و بر این اساس تحلیل شده‌اند.

کلید واژه‌ها: نماد، اسطوره، مراسم آشناسازی، بانوگشسب‌نامه، حماسه.

^۱ - دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

^۲ - دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران. (نویسنده مسئول)

hreza2007@yahoo.com

^۳ - استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران.

مقدمه:

هر جامعه ابتدایی دارای روایات و سنت‌های اساطیری است که نمودی از تصویری از این جهان است؛ این تصور، به طرق مختلف در جریان مراسم آشناسازی به فرد نوآموز منتقل می‌شود و فرد نوآموز برای دریافت این آموزه‌ها، ابتدا باید از لحاظ روحانی آماده شود. مرحله تشرّف متضمّن رویدادهایی است که در طی مسیر رخ می‌دهد، و قهرمان در این مرحله به تعالی و بلوغ روحانی نائل می‌شود. تغییر و تحوّل وضعیت وجودی فرد نوآموز، او را به درک شهودی مهمی از زندگی نائل می‌کند و از او فردی دیگر می‌سازد. الیاده یکی از محققانی است که به تحقیق و بررسی آیین‌های آشناسازی در میان قبایل مختلف پرداخته است و مراسم رازآموزی و آشناسازی آیینی را از دیدگاه تاریخ دینی بررسی کرده است. بنا به تحقیقات الیاده، تاریخ دین سه مقوله مراسم آشناسازی را مشخص کرده است. نوع اوّل شامل مراسم و آیین‌هایی دست جمعی است که برای انتقال از کودکی به بزرگسالی و بلوغ اجرا می‌شود. نوع دوم برای ورود به جمعیت‌های سری، جمع برادران یا انجمن اخوت است، و نوع سوم در ارتباط با امور باطنی و رازورانه اجرا می‌شود و کسانی خود را در معرض آزمون‌های سخت و دشوار قرار می‌دهند که مشخصه این مقوله از آیین‌های آشناسازی است، در تجربه‌ای سخت‌تر و جدی‌تر از آنچه در دسترس بقیه افراد جامعه است، شرکت می‌کنند. (ر.ک. الیاده، ۱۳۹۲: ۴-۲۳) به اعتقاد الیاده تشرّف، «به مجموعه‌ای از مراسم و مناسک و آموزش‌های شفاهی دلالت دارد که هدفشان ایجاد تغییر و تحوّل قاطع و تعیین کننده در وضعیت دینی و اجتماعی آن فردی است که رازآمخته یا مشرف می‌شود.» (همان: ۸) و «داوطلبان نوآموز در مراسم تشرّف با پشت سر گذاشتن هر یک از آزمون‌های دشوار و شکنجه آور که نمایانگر مرگ آیینی و همچنین پایان کودکی، پایان جهل و نادانی و پایان موقعیت غیردینی یا دنیوی به شمار می‌آید؛ در شرایط ماوراء طبیعی و حالتی روحانی دوباره متولد می‌شود.» (همان: ۱۶۵) الیاده بیان می‌دارد که «آیین تشرّف شامل انکشافی سه گانه است: «انکشاف امر قدسی، انکشاف مرگ، و انکشاف رفتار جنسی.» کودک هیچ تجربه‌ای در این موارد ندارد. نوآموز آنها را می‌شناسد، متعهد می‌شود و در نهایت در شخصیت تازه خود حلّشان می‌کند.» (الیاده، ۱۳۹۰: ۱۷۴)

بیان مسئله

بررسی و تحقیق علمی در زمینه اساطیر همواره میان ملت‌های مختلف مورد توجه بوده است. با توجه به این که مردم ایران، قبل از ورود اعراب به کشور از اندیشه‌های اساطیری برخوردار بوده‌اند، این تفکرات، در اعصار مختلف در ذهنیت برخی از شاعران ایرانی تأثیر به‌سزایی داشته است. «بانو گشسب‌نامه یکی از منظومه‌های حماسی پس از فردوسی است که به شرح دلوری‌های بانوگشسب، دختر رستم، می‌پردازد.» (صفا، ۱۳۹۲: ۳۰۰) ما در این تحقیق به تحلیل بن‌مایه‌های اساطیری اثر با توجه به نمادها و آیین‌های آشناسازی پرداخته‌ایم و با توجه به نمادهای کهن الگویی سیر رسیدن بانو گشسب به «فردیت» و «تشرّف» را دنبال کرده‌ایم.

روش تحقیق

روش تحقیق در این پژوهش، تحلیلی-توصیفی است. جامعه آماری این پژوهش کتاب بانوگشسب‌نامه است که با استفاده از مفاهیم و تعریفات کهن الگویی و با ملاک قرار دادن الگوهای آشناسازی، مورد تحلیل قرار می‌گیرد. گفتنی است شیوه گردآوری مطالب به صورت کتابخانه‌ای است.

فرضیه‌ها و پرسش‌ها:

فرض بر این بوده است که: ۱- بن‌مایه‌های این داستان حماسی با آیین‌ها و نمادهای آشناسازی مطابقت داشته و نمادهای کهن الگویی در آن به کار رفته است. ۲- در این منظومه، کهن‌الگوی قهرمان به واسطه پاکشایی که سه مرحله (جدایی، تغییر و بازگشت) دارد، به سرانجام می‌رسد. با توجه به این پیش‌فرض‌ها، پرسش‌های اصلی جستار کنونی اینها هستند:

۱- نمادهای کهن الگویی به کاررفته در این منظومه کدام‌ها هستند؟ و با توجه به نمادهای آیین تشرّف چه معنایی دارند؟

۲- داستان بانوگشسب‌نامه تا چه حدّ با مباحث کهن‌الگوی قهرمان قابل تطبیق است؟

پیشینه تحقیق

شناخت اساطیر و تفسیر و تحلیل آنها در بین تمامی ملت‌ها، مورد توجه قرار گرفته است. میرچا الیاده از اسطوره‌شناسان خارجی به بررسی و شناخت اساطیر و آیین‌ها و نمادهای اسطوره‌ای پرداخته است؛ که سهم عمده‌ای در پایه‌گذاری شناخت اساطیر ایفا کرده است. مبحث تشرّف یا پاگشایی در ایران چندان شناخته شده نیست و در چند سال اخیر پژوهش مستقلی درباره کارکرد این مبحث در بانوگشسب‌نامه بر مبنای نظریه الیاده صورت نگرفته است. با وجود این، برخی مقالات که مضمون آنها با این پژوهش نزدیکی دارد عبارتند از:

- بهرامی رهنما، خدیجه، طاووسی، محمود، نقد کهن الگویی منظومه بانوگشسب‌نامه، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، سال ۱۱، شماره ۴۰، پاییز ۹۴، صص: ۱۶۴ - ۱۳۵.
- اتونی، بهروز، پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای، ادب پژوهی، تابستان ۱۳۹۱، شماره ۱۹، صص ۸۱ تا ۱۰۶.
- فرضی، حمیدرضا، عابدی، محمدرضا، (۱۳۹۳)، تحلیل بن مایه‌های اساطیری «داستان شهریار بابل با شهریارزاده» در مرزبان‌نامه، زبان و ادب فارسی، شماره ۱، صص: ۱۳۴ - ۱۱۳.
- ذبیحی، رحمان، پیکانی، پروین، (۱۳۹۵)، تحلیل کهن الگوی سفر قهرمان در داراب‌نامه طرسوسی بر اساس الگوی جوزف کمپبل، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، سال ۱۲، شماره ۴۵، زمستان ۹۵، صص: ۱۱۸ - ۹۱.
- طاهری، محمد، آقاجانی، حمید، (۱۳۹۲)، تبیین کهن الگوی «سفر قهرمان» بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، سال ۹، شماره ۳۲، پاییز، صص: ۱۶۹ - ۱۹۸.

معرفی منظومه بانوگشسب‌نامه

یکی از منظومه‌های حماسی پس از شاهنامه است. در شاهنامه و متون حماسی پس از آن از زنان قهرمانی که با درایت و هوش بی نظیرشان مسیر تاریخی را غالباً تغییر داده‌اند، سخن رفته است؛ رودابه، سیندخت، سودابه، ته‌مین، گردآفرید، کتایون، منیژه و... از جمله این زنان هستند، اما

بانوگشسب نامه تنها منظومه حماسی فارسی است، که قهرمان آن زن است. این منظومه ۱۰۳۲ بیتی، که در بحر متقارب از سراینده‌ای ناشناس است، و با تصحیح و مقدمه روح انگیز کراچی به چاپ رسیده است. «متعلق است به قرن پنجم و از شرح چهار واقعه جداگانه تشکیل یافته است که با یکدیگر ارتباط بسیاری ندارند. بانو گشسب، دختر رستم و یکی از زنان پهلوان و نامبردار حماسه ایران است.» (صفا، ۱۳۹۲: ۳۰۳) بانو گشسب/گشسب (بانو/گشن/اسب) به معنی بانوی دارنده اسب نر است. گشسب اغلب به اسقاط نون استعمال شده است. (معین، ۱۳۸۵: ۹-۱۹۸) بانو گشسب شامل چهار داستان مجزا می‌باشد: نبرد بانوگشسب و فرامرز با شیر و رهایی پادشاه پریان، به شکار رفتن بانوگشسب و فرامرز و نبرد ناآگاهانه با رستم، نبرد بانوگشسب با خواستگاران هندی و جنگ پهلوانان ایرانی با یکدیگر بر سر خواستگاری از بانوگشسب و انتخاب گیو توسط رستم و ازدواج بانوگشسب از محورها و مضامین اصلی منظومه هستند. (ر.ک. مول، ۱۳۵۴: ۵۱-۵۰)

بن مایه‌های اساطیری داستان بانوگشسب نامه

در این بخش، ابتدا کهن الگوهای داستان بررسی می‌شود. سپس نمادهای کهن الگویی داستان مورد بررسی قرار می‌گیرد و در نهایت تفسیر متن بر اساس کهن الگوها و نمادهای بیان شده صورت می‌گیرد.

۱ - **کهن الگوها:** همواره بر ذهن بشر تأثیرگذار بوده‌اند و با مطالعه و بررسی کهن الگوها و اسطوره‌های هر ملتی می‌توان به فولکلور و تاریخ و ایدئولوژی آن ملت پی برد. آرکی تایپ‌ها یا کهن الگوها محتویات ناخودآگاه جمعی اند، لذا به طور مستقیم قابل شناسایی نیستند و در اشکال مختلف در افسانه‌ها و اساطیر، فرافکنی می‌شوند، اما نمود اندیشه و هدف یکسانی هستند.

۱ - ۴ - **قهرمانان:** مبنای اصلی در داستان‌های حماسی، قهرمانان است که تغییر یافته الگویی اسطوره‌ای با اعمالی توتمی است. «پهلوانان الگوهای ارزشمند و نمادهای محبوب انسانند. ذهن آفریننده آدمی در طول زمان، پهلوانان آرمانی خود را خلق کرده و ارزش‌های زندگی فردی و اجتماعی موردپسند خود را در وجود آنها نمادین کرده است.» (موسوی و

خسروی، ۱۳۸۹: ۱۴۴)؛ «کهن الگوی 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.» (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۶۴) و به اعتقاد کمبل با تبعات از قهرمان می‌توان به دستاوردهای او که ورای تجارب معمولی است، دست یافت. کمبل دو نوع خویشکاری برای قهرمان قائل است؛ یکی خویشکاری در جهان که با شرکت در جنگ یا نجات زندگی کسی نمود می‌یابد. در این مرحله قهرمان با خطرات گوناگونی رویارو می‌شود و با اقداماتی شجاعانه و دلاورانه، سرزمین یا شخصی را نجات می‌دهد. خویشکاری دوم، قهرمان دچار تحوّل درونی و معنوی می‌شود به عبارت دیگر قهرمان، گسترهٔ ماوراء طبیعی زندگی را طی می‌کند و با طی مراحل به بلوغ روحانی و شخصیت آرمانی دست می‌یابد. و سفری که قهرمان آغاز می‌کند به گونه‌ای نمادین، شخصیت او را متجلی می‌سازد و با این که قهرمان دربارهٔ سفر فکری از پیش تعیین شده ندارد ولی ماجرای است که با آمادگی قهرمان در شرایطی موافق روحیهٔ او تحقق می‌یابد. (ر.ک. کمپبل، ۱۳۹۲: ۷-۱۹۶) قهرمان در طی مراحل مختلف زندگی خود به کارهای خاصی برای رسیدن به هدف خاصی دست می‌زند و معمولاً در ادبیات و اسطوره‌ها، به سه صورت زیر ظاهر می‌شود:

الف- **جست و جو:** قهرمان به عنوان منجی و رهایی بخش، سفری طولانی را آغاز می‌کند و در این سفر کارهایی غیرممکن را انجام می‌دهد؛ جنگ با هیولاها، پاسخ به معماهای دشوار و گاه غلبه بر موانعی که بر سر راه او قرار می‌گیرند تا مملکت را نجات دهد و احتمالاً با شاهزاده ازدواج می‌کند.

ب- **پاگشایی:** پشت سر گذاشتن آزمون‌های سخت و دشوار، و هر کار دیگر برای جدا شدن از زینهٔ کودکی و رسیدن به زینهٔ پختگی و بلوغ فکری و اجتماعی و معنوی. پاگشایی در اغلب موارد مشتمل بر سه مرحلهٔ مجزاً است: (۱) جدایی (۲) تغییر (۳) بازگشت. پاگشایی مانند جستجو گونه‌ای از مرگ و تولد دوباره است.

ج- **بلاگردان:** قهرمان با فداکاری می‌میرد و فدای کشور و قوم خود می‌شود تا مردم کشور و قبیلهٔ او به سعادت و رفاه و آزادی برسند. (گرین و دیگران، ۱۳۹۱: ۱۶۶. نیز: کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۹۶)

۱-۲- انزوا: در اساطیر و افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه، قهرمانان برای اثبات خویش، مدتی را در انزوا، خواب و شرایطی نظیر آن قرار می‌گیرند، و بعد از این دوران قهرمان در جست و جوی خویشتن به حرکت درمی‌آید. دوران سکون و انزوا با دریافت آگاهی کلی به سر می‌رسد. در این داستان، بانوگشسب پس از رسیدن به سن بلوغ، مسئول تربیت و پرورش برادرش فرامرز می‌شود و تا قبل از آن به علت کم سن و سال بودن در بی‌عملی و انزوای آیینی قرار می‌گیرد که خود مقدمه‌ای برای رسیدن به رشد فردی و اجتماعی و جذب ناخودآگاه است. بتلهم در تحلیل روان‌شناسی درون‌گرایی و انزوا در استحالۀ مرحله‌ای از زندگی اذعان می‌دارد که نوجوانی دوران تغییرات مهم و سریعی است که ویژگی آن، از یک سو وجود مراحل متوالی انفعال و رخوت و از سوی دیگر فعالیت هیجان‌آمیز و حتی رفتار خطرناک به منظور ابراز وجود یا برای تخلیه تنش‌های درونی است، این حالت انفعالی و منفی و خواب آلودی در دختران اغلب در ماه‌های پیش از نخستین عادت ماهیانه و تا مدتی پس از آن به نظر می‌رسد. بنا به گفته او فرصت‌های رشد در تغییرات مهم زندگی در صورتی با موفقیت روبه‌رو می‌شوند که نوجوان از دوران آرامش و فعالیت با هم برخوردار باشد. این درون‌گرایی که به ظاهر همچون انفعال (یا زندگی را به خواب گذراندن) به نظر می‌رسد، وقتی پیش می‌آید که فرایندهای ذهنی چنان مهمی در درون شخص می‌گذرد که وی هیچ توانی برای فعالیت بیرونی ندارد. (بتلهم، ۱۳۸۹: ۹-۳۱۸) «این انفعال پیش از حرکت تعیین‌کننده زندگی جوان، فرصتی است مراقبه‌وار تا او را برای اقدام سخت مرحله جدید زندگی اش آماده کند.» (امیرقاسمی، ۱۳۹۱: ۱۴۷) بنا به تحقیقات الیاده، «آیین نمادین رجعت به زهدان از مناسک رازآموزی می‌باشد. این مناسک گاه از طریق انزوای نوآموز در کلبه‌ای، گاه با هبوطی نمادین به درون شکم غول و گاه با ورود به مکانی مقدس که آن را برابر با زهدان زمین دانسته‌اند، در آیین‌های مختلف اشاعه یافته است. در طول مدت انزوای آیینی دختران، آنها را در کنج تاریکی از خانه از سایرین جدا می‌کنند و در طی این دوره، از دیدن نور خورشید محروم می‌شوند، همچنین باید تابوهای خاصی را رعایت می‌کردند. این تابوها در میان اقوام متفاوت بود. از جمله این تابوها و ممنوعیت‌ها این است که دختران حق حرکت

کردن و راه رفتن ندارند و در طول این مدّت کسی حق ندارد به آنها دست بزند؛ و یا در جوامع آمریکای جنوبی دختران را از لمس زمین منع می‌کردند و این مدّت را باید در نئوهایی که با زمین فاصله داشت سپری می‌کردند. همچنین ممنوعیت‌های غذایی خاصی که باید رعایت می‌کردند.» (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۰۰)

۳-۱- آشناسازی: بی‌مرگی و رسیدن به زندگی جاوید از کهن‌ترین خواسته‌ها و آرزوهای انسان است. این آرزو به اشکال مختلف در جهان بروز یافته است. کهن‌الگوی تشرّف یا آشناسازی از نمونه‌هایی است که تلاش انسان به جاودانگی و بی‌مرگی را نشان می‌دهد. مرحله تشرّف متضمن رویدادهایی است که در طی مسیر رخ می‌دهد و قهرمان در این مرحله به تعالی و بلوغ روحانی نائل می‌شود. تغییر و تحوّل وضعیت وجودی فرد نوآموز، او را به درک شهودی مهمّی از زندگی نائل کرده و از او فردی دیگر می‌سازد. به اعتقاد الیاده تشرّف «به مجموعه‌ای از مراسم و مناسک و آموزش‌های شفاهی دلالت دارد که هدفشان ایجاد تغییر و تحوّل قاطع و تعیین‌کننده در وضعیت دینی و اجتماعی آن فردی است که رازآموخته یا مشرّف می‌شود.» (الیاده، ۱۳۹۲: ۸) و «داوطلبان نوآموز در مراسم تشرّف با پشت سر گذاشتن هر یک از آزمونهای دشوار و شکنجه آور که نمایانگر مرگ آیینی و همچنین پایان کودکی، پایان جهل و نادانی و پایان موقعیت غیر دینی یا دنیوی به شمار می‌آید؛ در شرایط ماوراء طبیعی و حالتی روحانی دوباره متولّد می‌شود.» (همان: ۱۶۵) نبرد و ستیز با عناصر زیانبار و حریفان تنومند که دارای سیمایی هراس‌انگیز، مثل انسان، دیو، اژدها و... بودند، از مخاطرات اصلی و رایج‌ترین آیین تشرّف می‌باشد و قهرمان برای رسیدن به پختگی و شایستگی، ناگزیر از نبردی قهرمانانه است. غلبه و پیروزی بر موجودات دیو مانند نشانه مواجه شدن فرد با نیمه تاریک ناخودآگاه است و سرانجام قهرمان با تسلط بر ناخودآگاه به شناخت ناخودآگاه نائل می‌شود. ژوزف هندرسن در این زمینه بیان می‌کند که بلوغ روانی و رسیدن به خودآگاهی، زمانی دست خواهد داد که «من» خودآگاهی، با سایه‌های درون ناخودآگاهی بستیزد و بر پایه سخن یونگ به «رهایی» دست یابد. «بر مبنای آنچه پرفسور یونگ «مبارزه برای رهایی» می‌نامد، «من» خویشتن، همواره با سایه در ستیز است. این ستیز در کشمکش انسان بدوی برای دست

یافتن به خودآگاهی، به صورت نبرد میان قهرمان کهن الگویی با قدرت دهای شرور آسمانی که به هیبت ازدها و دیگر اهریمنان نمود پیدا می‌کنند، بیان شده است. شخصیت قهرمان، در خلال انکشاف خودآگاه فردی، امکانی نمادین است تا به وسیله آن «من» خویشتن بتواند سکون ناخودآگاه را درنوردد، و انسان پخته را از تمایل واپس‌گرایانه بازگشت به دوران خوش‌کودکی زیر سلطه مادر، رهایی دهد. (هندرسن، ۱۳۸۶: ۶-۱۷۵) «اگر کسی بخواهد به خویشتن خویش دست یابد و همسازی وجود خویش را تحقق بخشد و هویت خود را تأمین کند ناچار باید تحولات مشکلی را از سر بگذراند؛ یعنی سختی‌هایی را تحمل کند، خطرهایی را به جان بخرد و پیروزی‌هایی به دست آورد. شخص تنها از این راه می‌تواند سرنوشت خویش را به دست گیرد و قلمرو پادشاهی‌اش را به چنگ آورد... چون قهرمان یا دختر قهرمان به راستی به خویشتن خویش دست یافته است لیاقت دوست داشته شدن را به دست آورده است.» (بتلهام، ۱۳۸۹: ۳۸۸) و به بیان‌یاده این مهم‌ترین کارکرد آشناسازی که به تدریج ابعاد واقعی هستی را بر مبتدی و نوآموز آشکار می‌سازد و با هدایت او به عالم قدسی، او را واقعاً می‌دارد تا مسئولیتی را که ملازم انسان بودن است، بپذیرد. (الیاده، ۱۳۹۰: ۸-۱۷۷)

۴-۱- مرگ و تولد دوباره: «آرزوی انسان برای رسیدن به زندگی سرمدی و هستی پایا، بیانگر اشتیاق او به بودن ازلی است؛ اما جاودانگی در این جهان کیمیایی بود که هرگز به دست نیامد.» (رضایی، ۱۳۸۴: ۱۷۸) در بینش برخی مذاهب، فقط به زمان تولد و مرگ انسان توجه شده است و سیطره تاریخ در زمان حیات او، زیستن را به صورت عبث و بی‌معنا، اسیر در چنبره چرخ و بدون غایت مبدل کرده است. بنابر این آدمی درون امری اجتناب‌ناپذیر قرار گرفته و به ناچار آزرده‌گی و رنج آن را تحمل می‌کند. بدین جهت همواره با تکرار صور مثالی، به طور مستتر سعی در زیستن در فضای قدسی می‌کند. الیاده معتقد است که بسیاری از مراسم و آیین‌های باستانی بیانگر مفهوم نوزایی هستند، و بارزترین آنها «نوروز» ایرانیان است. الیاده همچنین حالات ماه را تابع جهان کون و صیوررت و ولادت و مرگ می‌داند و سرنوشت ماه مانند غایت حیات انسان غم‌انگیز است. او به محقق پیوستن ماه را مرگ آن می‌داند که در پی آن رستاخیزی هست: ولادت ماه نو. (الیاده، ۱۳۸۵: ۱۶۴) یونگ ولادت

مجدّد را جزو اعتقادات اولیّه بشر دانسته و آن را صورت مثالی می‌نامد؛ به اعتقاد او «استعلای حیات» و «دگرگونی درونی» دو دسته اصلی از تجربیات ولادت مجدّد هستند. (یونگ، ۱۳۹۰: ۶۰-۵۹) مرگ و تولّد دوباره در آشناسازی عبارت از آزمون‌های سختی است که در محلی مانند پیشه به نوآموز تحمیل می‌شود و نوآموز در مراسم آشناسازی به صورت نمادین توسط نهنگ، گرگ، یا ماری عظیم الجثّه بلعیده می‌شود و گاه در مکانهایی از جمله غار، چاه، معبد، سیاه چال، زندان و حصار و... گرفتار می‌شود که همگی نمودی از رحم زمین یا رحم مادر است که قهرمان به آن بازگردانده می‌شود تا در هیأتی نو، دوباره متولّد شود. آزمون‌های دشوار مراسم تشرّف، به طور تلویحی اما کم و بیش به روشنی نمایانگر مرگ آیینی است که رستاخیز یا تولّد دوباره‌ای را در پی دارد. مرگ نمادین در مراسم تشرّف و راز آموزی برای شروع حیات روحانی امری واجب است که به هیچ وجه قابل چشم پوشی نیست. کارکرد آن باید در ارتباط با آنچه که این مرگ را فراهم می‌آورد شناخته شود: تولّد در مرحله بالاتر و عالی‌تری از حیات... مرگ آیینی اغلب نمادینه می‌شود مثلاً با تاریکی، با شب کیهانی، با زهدان زمینی، کلبه آیینی شکم یک هیولا. همه این استعاره‌ها بیانگر نوعی سیر قهقرایی و بازگشت به وضعیّت ماقبل شکل‌گیری یا حالت وجودی نهان و نهفته (مکمل هرج و مرج آغازین قبل از آفرینش هستی) است، نه نیستی و نابودی مطلق. (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۶-۱۳) آیین پاکشایی، مقدمه‌ای برای ازدواج است و ازدواج، یکی از راههای تولّد دوباره است. الیاده معتقد است که ازدواج در تمامی اقوام بدوی و باستانی به نوعی تداعی گر اسطوره آفرینش است و «یادآور نکاح مقدّس ایزدان و به ویژه پیوند ازلی زمین و آسمان را تجدید می‌کند.» (الیاده، ۱۳۶۵: ۳۸) با توجه به این توضیحات، در این تحقیق بانوگشسب آیین تشرّف و رازآموزی‌اش را با ازدواجی مقدّس تکمیل می‌کند، چنانکه پس از ازدواج، دیگر سخنی از نبرد و شکار کردن او نمی‌شود و این بیانگر دگرگونی و تغییر جهت کنش‌ها و عملکردهای بانو گشسب و تولّد معنوی اوست.

۱-۵- **بلد یا راهنما:** «پیر دانا» یکی از برجسته‌ترین کهن الگوها و نیز از شاخصه‌های مهم در آیین سرسپاری است. به عقیده یونگ، پیر دانا در رویاها در هیأت ساحر، طبیب، پدر بزرگ،

استاد و یا هرگونه مرجعی نمود می‌یابد و همواره در شرایطی مشهود می‌شود که بصیرت، درایت، پند عاقلانه، اتخاذ تصمیم و برنامه ریزی و مانند آن ضروری است. در این وضعیت کسی نیاز است تا با تأملی عاقلانه و بکر بتواند او را از مخمصه‌هایی دهد. اما چون قهرمان به دلایل بیرونی و یا درونی توانایی انجام آن را ندارد معرفت و بصیرت لازم به صورت فکری مجسم یعنی در قالب پیر دانا و یاریگر ظاهر می‌شود. (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۸۸) «در بسیاری از این افسانه‌ها قدرت پشتیبان یا نگهبانان ناتوانی اولیه قهرمان را جبران می‌کنند و وی را قادر می‌سازند تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن از آنها نمی‌تواند انجام دهد به سرانجام برساند.» (همان، ۱۳۷۷: ۱۶۴)

۲ - **نمادهای کهن الگویی در بانوگشسب‌نامه:** «نمادهای کهن الگویی، مایه‌ها و درونمایه‌ها و تصاویر هستند که می‌توان از میان اساطیر مختلف پیدا کرد و همچنین این درونمایه‌ها، معنای مشترک دارند و در اسطوره‌های ملل مختلف که از لحاظ زمانی و مکانی فاصله بسیار دارند، تکرار می‌شوند؛ به عبارتی کهن الگوها جهانی هستند.» (گرین و دیگران، ۱۳۹۱: ۱۶۲)

با توجه به این که بانوگشسب‌نامه، داستانی حماسی است که دارای بن مایه‌های اسطوره‌ای می‌باشد، بنابراین نمادهای به کار رفته در آن را می‌توان بر اساس اسطوره‌ای (کهن الگویی) تبیین و تفسیر کرد.

۲ + ۴ - **شکار و شکارگاه:** پس از عزلت نشینی آیینی، شکار نخستین درخواست قهرمانی است که، دورانی را منزوی و تنها سپری کرده و بی خبر از دنیای بیرون است. «چنین درخواستی، بیانگر هوس و نیز تعقیب اهداف دنیوی قهرمان است.» (امیرقاسمی، ۱۳۹۱: ۱۲۵)

در این داستان، بانوگشسب هر روز به همراه فرامرز سوار بر کره رخس می‌شوند و به شکار می‌پردازند. در فرهنگ نمادها آمده: شکار نشانه از بین بردن جهل و گرایش‌های پلید است؛ از سوی دیگر جستجوی صید، و پی گرفتن ردپای خداوند و صید او است. در این کتاب اشاره می‌شود که در مراسم آیینی، شکار به عنوان رمز و اشاره تفسیر می‌شد؛ چنانچه مصریان باستان، شکار را ادامه خلقت خداوندی می‌دانستند، و برای فراعنه مصر، آزمون ارزش‌ها و نشانه بقای جوانی بود که در این میان شکار شیر امتیازی آیینی بود.

همچنین شکار به معنی خالی کردن زمین کم یزرع از حیوانات وحشی و ظهور عالم غیب دانسته شده است. (شوالیه و گبران، ۱۳۸۵، ج ۴: ۷۳-۷۱) قهرمان با آغاز سفر و ملاقات مستقیم با ارواح جنگل و تقابل با نیروهای خطرناک، با شایستگی و شجاعت از آنها عبور کرده و از استعدادها و نیروهای ماوراء الطبیعه برخوردار می‌شود. رفتن به شکارگاه و شکار نوعی سفر است و «سفر همیشه و همه جا، عبور از حجاب دانسته‌ها به سوی ناشناخته‌هاست.» (همان، ۹۰) به این ترتیب برای بانو کَشَب، با رفتن به شکارگاه مقدمات آغاز سفر و دور شدن و جدایی از خانه پیش می‌آید.

۲ - ۴ - بیابان: بنا به تحقیق الیاده، مراسم آشناسازی در بیسه یا جنگل برگزار می‌شده است، و جنگل یا بیسه‌زار هم نمادی از دوزخ و دنیای زیرین است هم چنین نمادی از شب و تاریکی است، لذا نماینده مرگ و واقعیت‌های بالقوه محسوب می‌شود. «مناطق ناشناخته (صحرا، جنگل، دریای عمیق، قلمروهای بیگانه... حوزة‌های آزادی هستند که محتویات ناخودآگاه در آن متجلی می‌شود.» (کمپیل، ۱۳۸۹: ۸۶) در این داستان، نبرد میان بانو کَشَب و رستم، نزاع بانو کَشَب با تمر تاش و همچنین نبرد با خواستگاران هندی و انتخاب گیو به عنوان همسر توسط آزمون رستم، جریاناتی است که در بیابان رخ می‌دهد. صحرا «یکی نشانه بی تمایزی اولیه است، و دیگر نشانه سطحی پهناور و بایر، که در پشت آن باید حقیقت کشف شود.» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۵، ج ۴: ۱۳۸) صحرا هم، شکارگاه پهلوانان بوده و هم محل نبرد آنها با یکدیگر می‌باشد. صحرا در این داستان می‌تواند جایگاه رمزآمیز خداوند و الوهیت باشد که قهرمان با جدایی و انزوا در آن برای مرگ تقدیس یافته و آزمون دشوار جنگجویانه را - که نبردی انفرادی و جداگانه بود - اجرا می‌کرد و در این نبرد نیرویی اسرارآمیز و مقاومت ناپذیر سرتاپای او را فرامی‌گرفت و قهرمان، از انسانیت خود با انهاض خشم هراس آوری عدول می‌کند؛ لذا با توجه به دلاوری و جنگ‌های تن به تن بانو کَشَب با رستم و پهلوانان، می‌توان صحرا را محل تشرّف و رازآموزی او به شمار آورد.

۲ ۴ - شب و تاریکی: در باور اسطوره‌ای ادیان مختلف، ظلمت نمادی از جسم است و در قلمرو تاریکی، اهریمن فرمان می‌راند. شب سرشار از تمامی بالقوگی‌های هستی است؛ تصویری از ناخودآگاه است. در میان مایاها شب، اندرون زمین و مرگ حرف نگاره‌هایی مشابه دارد. (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵: ج ۴: ۳۰) الیاده تاریکی را نمادی از دنیای دیگر می‌داند و در مراسم آشناسازی نوآموز با قرار گرفتن در مکان‌های تاریک، با مرگ آیینی می‌میرد. «مرگ آیینی در مراسم آشناسازی با وارد شدن در غار، زیر زمین یا اعماق دریاچه، کلبه، گور و امثال آن نشان داده می‌شود. مرگ نمادین برای شروع حیات روحانی، واجب و ضروری است.» (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۶) «جنگل یا بیشه‌زار، هم نمادی از دوزخ و دنیای زیرین و هم نمادی از شب کیهانی است و بنابر این نماینده مرگ و واقعیت‌های بالقوه (معنوی) محسوب می‌شود.» (همان: ۸۹) ماجراهای داستان در بیشه روی می‌دهد. بنابراین می‌توان بیشه را در این داستان نمودی از شب و تاریکی دانست.

۲ ۴ - پری: در قصه‌های عامیانه، هویت پری متفاوت است. پری قصه‌های عامیانه زن اثیری و مهربان و نیکوکاری است که یاریگر و حامی قهرمان است و او را راهنمایی می‌کنند و می‌تواند نمودی از پیر دانا در داستان‌های اسطوره‌ای باشند. «از مجموعه اشاره‌های مربوط به پری در شاهنامه و کتابهای دیگر فارسی و افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه چنین برمی‌آید که در ایران دوره اسلامی، پری - آنچنان که پیروان آیین زردشتی و مزدیسنان باور داشتند - موجودی زشت و ناخجسته نیست، بلکه به صورت نگار فریبای زیبایی پنداشته شده که از نیکویی و خوبچهری و حتی فرّ برخوردار است.» (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۱) پری در اسطوره‌های ایرانی، چون دیوان اهریمنی هستند. گاهی اوقات پریان به شکل جانوران درمی‌آیند، چنانچه در این داستان پادشاه پریان به صورت گور بر بانوگشسب ظاهر می‌شود. (بانوگشسب، ۱۳۹۳: ابیات ۴۴ - ۳۶)

۲ ۵ - سلاح توتمی: در این داستان، سلاح نمادین بانوگشسب، گرز است. گرز سلاحی قابل ستایش است. سلاحی که می‌توان دیوان را به وسیله آن شکست داد و این سلاح از فلز ساخته شده است. «ستایم گرز خوب فرودگرده بر سر دیوان را.» (بهار، ۱۳۹۳: ۱۵۰)؛ «در

جوامع توتمی، سلاح مخصوص فرد، پس از مراسمی آیینی به نام مراسم پاگشایی از طرف رئیس قبیله به فرد اهدا می‌شود. فرد پس از عبور از آزمایش‌های سخت و طاقت فرسا، وارد جرگه مردان می‌شود و لایق داشتن سلاح. (توسل پناهی، ۱۳۹۱: ۱۳۷) این سلاح از خواص جادویی بهره‌مند است و یاریگر قهرمان در نبرد با اژدها و دیو است. «طبق اعتقاد انسان اولیه به افسون و جادو، رزم افزاز پهلوان در نبردهایش، به خصوص نبردهای سرنوشت ساز که گاهی کشتن اژدهاست، نه تنها باید از روی طرح ویژه‌ای (توتمش) ساخته شود، بلکه باید افسون و جادو نیز به آن دمید. در این صورت، سلاح از نیرویی مرگبار و خارق‌العاده برخوردار خواهد شد که حتی بر موجودات خارق‌العاده‌ای چون اژدها یا افراد رویین تن کارگر خواهد افتاد. این سلاح‌ها که اغلب موسوم به نام خدایان هستند، نیایش می‌شوند. تا جایی که به اشیایی مقدس و بتواره تبدیل و فدییه و قربانی تقدیمشان می‌شود.» (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۳۶۸)

۶۲ - آوای شیپور جنگ: در مراسم آشناسازی به صدایی شبیه شیپور و کرنا بنام «غرشگر-گاو» اشاره می‌شود. الیاده در باب معنای نمادین غرشگر گاو در آشناسازی بر این باور است که «صدای پارس سگ‌ها (نظیر گرگ‌ها) بخشی از هیاهو و غوغای نامشخص وصف ناپذیری را تشکیل می‌دهد که انواع و اقسام صداهای عجیب و غریب در آن وارد می‌شود مثلاً صدای زنگ و یا آوای شیپورها. این صداها از نقش آیینی مهمی برخوردارند و کمک می‌کنند تا اعضای گروه از خود بیخود شده و برای ورود به حالت جذب و خلسه جنون آسای ویژه خودشان آماده شوند... در فرهنگ‌های ابتدایی صدای غرشگر-گاو را صدای موجودات فوق طبیعی می‌دانند؛ برای همین است که صدای غرشگر-گاو همچون نشانه حضور موجودات فوق طبیعی تلقی می‌شود.» (الیاده، ۱۳۹۲؛ ۱۸۰) بنا به اعتقاد الیاده: «بسیار محتمل است که در یزدان شناسی الاهیات و اسطوره شناسی غرشگر-گاو بتوانیم یکی از کهن‌ترین مفاهیم دینی بشریت را بیابیم.» (همان: ۶۱)

همچنین الیاده با تحقیق در مراسم رازآموزی قبیله آرونتا بیان می‌کند که، برای زنان و کودکان قبیله، صدای غرشگر گاو در اصل صدای روح بزرگ «توتان بیرکا» است که در

آغاز مراسم، برای بردن و جدایی پسران تازه بالغشان از آنها آمده است. (همان: ۶۰) (ر.ک. ایبات ۳۹۸-۳۹۴)

۲ - ۴ - اسب یکی از حیوانات مقدس در نزد ایرانیان است. همچنین در شاهنامه اسب، نقش مؤثری دارد و در پیروزی و شکست پهلوانان حضور دارند. «در نزد بسیاری از ملل، اسب هدیه‌ای از جانب خدایان است و باعث فتح و پیروزی می‌شود. ارتباط اسب با خورشید و ایزدان خورشیدی و آب و ایزدان مربوط به آن و با دیگر ایزدان و خدایان اقوام مختلف و نیز خدماتی که اسب در طی هزاران سال به نوع بشر انجام داده، به این جانور جلوه‌ای از تقدس بخشیده است.» (قلی‌زاده، ۱۳۹۲: ۵۲) جورج فریز این حقیقت را بیان می‌کند که در سراسر دنیا پای شخصی که در مقام الوهیت قرار می‌گیرد نباید زمین را لمس کند. به عقیده او: «انسان متدین بدوی بر این باور است که قدرت جادویی، تابو و به طور کل کیفیت اسرارآمیزی که در افراد متبرک وجود دارد، همانند مایعی است که انسان متبرک با آن شارژ شده است و تقدس و تبرک این گونه افراد با تماس با زمین، خالی یا نشت می‌کند. به همین جهت برای جلوگیری از هدر رفتن این خاصیت جادویی، افراد متبرک را باید از تماس با زمین دور داشت.» (فریز، ۱۳۹۴: ۷۰۴) «ایده اسب محافظ که قهرمان را از لمس مستقیم زمین حفظ می‌کند و در عین حال به او اجازه می‌دهد که در میان مردمان جهان رفت و آمد کند، مثالی روشن از احتیاط‌هایی است که حاملان نیروهای ماورایی، در پیش می‌گیرند.» (کمپبل، ۱۳۹۴: ۲۳۰)؛ «بانو همواره با اسب سیاهش زینه‌های تشرّف را پشت سر می‌گذارد.» (بانوگشسب‌نامه، ۱۳۹۳: بیت ۱۱۷) به نظر می‌رسد؛ «یکی از دلایلی که بانو همیشه سوار بر اسب است، ناشی از تقدس او و لزوم تماس نداشتن بانوگشسب با زمین است. یکی از تابوهای برخی مردمان، لزوم تماس نداشتن پادشاه، شاهزاده، دختران نوبالغ و نیز مجرمان زندانی، با خورشید، نور خورشید و زمین است. ضرورت این اجتناب درباره هر کدام، حاکی از الوهیت و تقدس این افراد می‌باشد.» (امیرقاسمی، ۱۳۹۱:

۲ A - ریسندگی و بافندگی: چنانچه در داستان اشاره می‌شود، پادشاه پریان، سوزن دوزی و ریسندگی را به بانو یاد داد و بانو همان شب، نقش خود را می‌بافد. (بانوگشسب‌نامه، ۱۳۹۳: ۵۱/۶۵) «این چیره دستی زنان دوران باستان در هنر بافندگی طبیعتاً بر روی جریانات و شخصیت‌های اسطوره‌ای نیز اثر می‌گذاشته است. از این روست که خدایانوان هم مانند زنان باستانی در هنر بافندگی، چیره دست دانسته می‌شده‌اند و حتی موضوع فراتر از این رفته است و زنان هنر خود را در بافندگی (و بسیاری هنرهای دیگر) مدیون بخشش خدایانوان می‌دانسته‌اند. مثلاً زنان یونان باستان معتقد بودند که حرفه و یا مرحله‌ای ویژه از زندگی شان آنها را تحت قیمومیت خدایانویی خاص قرار می‌دهد، خدایانویی که مورد احترامشان نیز بود: بافندگان، حمایت آتنا را می‌طلبیدند.» (بولن، ۱۳۹۱: ۳۷) الیاده معتقد است که ارتباطی نمادین و مرموز میان آیین‌های تشرّف و رازآموزانه زنانه، ریسندگی و بافندگی، و جنسیت وجود دارد. او اشاره می‌کند که یادگیری فنون و مهارت‌های زنانه، خصوصاً نخ‌ریسی و بافندگی، یکی از آیین‌های رازآموزی و تشرّف دختران است و در مراحل نهایی فرهنگ می‌بینیم که آنها را به مقام اصل بنیادینی ارتقا داده‌اند که جهان را توضیح می‌دهد و تبیین می‌کند. (الیاده، ۱۳۹۲: ۷-۱۰۶)

تحلیل و بررسی

در اساطیر و افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه، قهرمانان برای اثبات خویش مدتی را در انزوا، خواب و شرایطی نظیر آن قرار می‌گیرند؛ و بعد از این دوران، قهرمان در جست و جوی خویشتن به حرکت درمی‌آید. دوران سکون و انزوا با دریافت آگاهی کلی به سر می‌رسد. با توجه به این که اولین مرحله آشناسازی «انزوا» می‌باشد به نظر می‌رسد، دوران پیش از بلوغ بانوگشسب، در اصل ناشی از انزوای خویشتن و کسب آمادگی برای رسیدن به خودیابی و پذیرش مسئولیت و سپس ورود به مرحله جدید زندگی بوده است. بنابراین می‌توان گفت دوران آرام پیش از بلوغ به قهرمان نیرو می‌دهد تا به مرحله بلوغ وارد شود. بانوگشسب، در این داستان نمودی از کهن‌الگوی «قهرمان» است و از میان مراحل تحوّل و رستگاری، کارکرد او با مرحله آشناسازی (یا تشرّف)

قابل تطبیق است؛ که در این مرحله، قهرمان باید یک سلسله وظایف سخت و گاه دردآور را تحمل کند تا از مرحله کودکی به بلوغ فکری و اجتماعی برسد. بانوگشسب با رسیدن به بلوغ و پذیرش مسئولیت پرورش برادر، برای رشد کردن و بارور شدن و رسیدن به ناخودآگاه اولین قدم را برمی‌دارد. بانوگشسب پس از گذراندن مرحله انزوا برای تحقق اولین مرحله آشناسازی از خانه جدا شده و برای شکار به پیشه می‌رود. ورود به پیشه آغاز سفر تشرّف است. بنا به تحقیق الیاده، نوآموز بعد از جدایی از مادر برای تعلیم سنت‌های قبیله‌ای، به پیشه برده می‌شود که در این داستان، شکارگاه یا صحرا را می‌توان همان پیشه تصور کرد که مرکز زندگی و سرچشمه حیات و نوزایی و جایگاه رمزآمیز خداوند است. در زینه بعدی آزمون‌های سخت و دشوار نوآموز انجام می‌شود که بیانگر مرگ آیینی و بازگشت به وضعیت جنینی است که در معنای رمزی، رهایی و مرگ نوآموز از دوران کودکی و بی‌مسئولیتی زندگی کودکانه و دست یافتن به زندگی والاتر و مقدّس می‌باشد. بانوگشسب و فرامرز هر روز برای صید و شکار با اسب به نخجیرگاه می‌رفتند. در داستان، در ابیات بسیاری به مهارت بانو در شکار و جنگ اشاره می‌شود (بانوگشسب نامه، ۱۳۹۳: ۱-۲۰) و (همان: ۵-۱۵۰) یکی از راه‌های رسیدن به خودشناسی و بلوغ جسمی و روانی، شکار است. در فرهنگ نمادها آمده: «شکار یک امتیاز الهی است و دنبال کردن ردّ پای حیوان، جستجوی راهی است که به ذات اعظم می‌رسد.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵، ج ۴: ۷۳-۷۱)

بانو در جنگاوری و شجاعت چنان مهارتی داشت که زمانی که عزم شکار می‌کرد، شیران که از خطرناک‌ترین درندگان هستند نیز از ضربه گرز بانو در امان نبودند. روزی که بانو همراه فرامرز عزم شکار کردند در پیشه گوری را می‌بینند که از چنگال شیری در گریز است. گور به سمت بانوگشسب می‌رود و شیر نیز برای صید گور به سوی او حمله می‌کند. بانوگشسب با ضربه گرز، شیر را از پا درمی‌آورد.

در این هنگام گور ناپدید می‌شود و جوانی زیبا ظاهر می‌شود که خود را «عین»، پادشاه پریان معرفی می‌کند. پری در برابر کشتن پادشاه جنیان که در هیأت شیر قصد جان پری را داشت، سوزن دوزی را به بانوگشسب می‌آموزد. بنا به تحقیق الیاده ریسندگی یکی از آیین‌های آشناسازی مربوط به دختران است. بانوگشسب نقش خود را بر پارچه می‌بافد و این کار مقدمه‌ای برای ازدواج

اوست؛ زیرا پهلوانان از جمله گیو با دیدن این نقش، شیفته او می‌شوند. بنابراین، می‌توان گفت پری همان الهه بافنده سرنوشت است که بر بانوگشسب ظاهر می‌شود و تقدیر او را از تار و پود خوشی و موفقیت می‌بافد. همچنین شخصیت بانوگشسب در رزم آوری و بافندگی با آتنا، خدای بانوی یونانی، قابل مقایسه می‌باشد. آتنا را «با تیری در یک دست و قلع یا دوک نخ ریزی در دست دیگر نیز ترسیم کرده‌اند. آتنا، حافظ شهرها، نگهبان نیروهای رزمی و نیز خدا بانوی بافندگان، زرگران، سفالگران و خیاطان بود.» (بولن، ۱۳۹۱: ۲-۱۰۱) چنانچه در داستان اشاره می‌شود، هنر سوزن دوزی یادگاری از بانوگشسب است. (بانوگشسب نامه، ۱۳۹۳: ۵۲/۶۵-۴۹)

بنابراین شخصیت بانوگشسب، همان الهگان دنیای اساطیر است که علاوه بر داشتن ظاهری دلپسند از خردمندی و جنگاوری و هنرهای دستی برخوردار است. «در آیین‌های آشناسازی از نوع آزمون‌های جنگی قهرمان برای رسیدن به پختگی و بلوغ باید نبردی قهرمانانه پشت سر بگذارد تا در سختی و دشواری‌های آن بمیرد و دوباره متولد شود.» (اتونی، ۱۳۹۰: ۹۲) بنابراین رستم با پیشنهاد زال برای سنجیدن قدرت فرزندان و همچنین برحذر داشتن آنها از رفتن به دشت دغو، نخجیرگاه تورانیان، به صورت ناشناس و در حالی که نقاب بر چهره دارد، در این دشت در برابر بانوگشسب و فرامرز قرار می‌گیرد؛ و این در حالی است که زال نیز نظاره گر این نبرد از دور است. در آیین‌های آشناسازی، نوآموز بوسیله مردان ناشناخته که غالباً روبند بر رخسار دارند ریوده می‌شود و از محیط آشنا دور می‌شود. (الیاده، ۱۳۹۲: ۳۶) در این داستان نیز بانو و فرامرز به وسیله رستم که برای آنها ناشناخته است و با مخفی کردن هویت اصلی، خودش را تورانی معرفی می‌کند به مکانی ناآشنا در دشت برده می‌شوند. از طرف دیگر، در آیین‌های آشناسازی اعتقاد دارند آشناسازی‌ها توسط خدا یا موجودات برتر آشکار شده و با اجرای این مراسم، فرد زمان مقدس نخستین را دوباره زنده می‌کند، بنابراین نوآموزان همراه با تمام آشنایان در حضور خدایان یا نیاکان افسانه‌ای شرکت دارند. (همان: ۲۴۷)

در این مراسم معمولاً نیاکان با روبند و ناشناس مجسم می‌شوند و هدف از آن بیان تسلط آیین نیاکان و از بین بردن قدرت و تسلط مادر سالارانه بر نوآموز است. در داستان نیز نیاکان بانو، رستم و زال، حضور دارند و نقش ایفا می‌کنند. به گونه‌ای که جنگ او و اسارتش در حضور و به

وسیله نیاکانش (زال و رستم) انجام می‌شود تا او با یادگیری و پذیرش آیین نیاکان از تسلط مادر و مادرسالاری آزاد شود. از نگاهی دیگر نبرد او با رستم و فرامرز نمادی است از نبرد برای شکستن سنت‌ها و تابوها. او با این نبرد نمادین می‌خواهد به آن سوی دیوار سنت‌های جامعه خود قدم بگذارد و ضمن رهایی از قید و بندهای اجتماعی، وجود خودش را به عنوان پهلوان بانویی نو ابراز نماید. رستم با فرزندانش به سختی مبارزه می‌کند. رستم ابتدا بانوگشسب را گرفتار کرده و به بند می‌کشد و سپس فرامرز را گرفتار می‌کند. بانوگشسب از بند رها می‌شود و دوباره به طرف رستم حمله می‌برد و با ضربه تیغ، نقاب و زره رستم را می‌درزد و چهره رستم آشکار می‌شود. بانوگشسب در این نبرد سخت، پیروز می‌شود و شایستگی او برای پدر اثبات می‌شود. بنابراین، این نبرد سخت با رستم که دو روز بطول می‌انجامد، با آلام و آزمون‌های سخت مراسم آشناسازی قابل تطبیق است. رستم به صورت موجودی سهمگین و خطرناک در برابر بانوگشسب ظاهر می‌شود و او را به صورت نمادین می‌بلعد. جهان مادرانه، جهان نامقدس است و نوآموز با انجام آیین‌های رازآموزی وارد دنیای مقدس می‌شود؛ گذشتن از جهان نامقدس به جهان مقدس، بر تجربه مرگ دلالت می‌کند که در نتیجه، نوآموز حیات دیگری را به دست می‌آورد. (الیاده، ۱۳۹۲: ۳۷)

مرگ نمادین در مراسم آشناسازی لازمه شروع حیات روحانی است و با تاریکی، شب کیهانی، کلبه آیینی و... نمادینه می‌شود. در نتیجه این مرگ نوآموز در مرحله بالاتر و عالی‌تر از حیات متولد می‌شود. در داستان به بند کشیده شدن بانوگشسب معادل هبوط به دنیای زیرین، و رو به رو شدن با دشواری‌ها، نمودی از مرگ نمادین است همچنین رهایی او از بند و اسارت تصویری نمادین از مرحله نوزایی می‌باشد. به عبارتی نبرد طولانی بانوگشسب با رستم و رو به رو شدن با دشواری‌های آن، به بند کشیده شدنش توسط رستم و سپس رهایی از بند و پیروزی در این نزاع، نمودی از مرگ و تولدی دوباره است. پس از پیروزی در آزمون بانوگشسب به همراه فرامرز سفر دومشان را با حرکت به صحرای تورانیان آغاز می‌کنند. این جدایی با صدای کوس همراه است. صدای کوس را می‌توان نمودی از غرشگر-گاو در مراسم آشناسازی دانست که با شنیدن آن نوآموز از محل زندگی جدا می‌شود و سفر به جهان ناآشنا را آغاز می‌کند. در فرهنگ نمادها، نماد سفر بسیار غنی است، و اغلب به معنی جست و جوی حقیقت، آرامش و جاودانگی، جست و جو

و کشف یک مرکز معنوی است. (شوالیه و گریبان ۱۳۸۷: ۵۸۳) نبرد و آزمون دیگر بانوگشسب در صحرای تورانیان روی می‌دهد که بانو به همراه فرامرز به این دشت برای شکار گور رفتند. این قسمت داستان بانوگشسب نامه، کاملاً نمادین و در ارتباط تام با مراسم آشناسازی است. اولاً گورخر حیوانی آشنا در اساطیر و حماسه‌های ایرانی است و بسیاری از قهرمانان اساطیری از جمله گرشاسب و رستم پس از انجام کاری قهرمانانه، گور یا اسبی را شکار کرده و می‌خوردند. (قلی زاده، ۱۳۹۲: ۲۴۱) ثانیاً گورخر زخمی شده و در اثر خون او همه دشت مانند لاله سرخ‌رنگ می‌شود؛ «خون، اصل حیات، روان و قوهٔ جوانی دوباره است.» (کوپر، ۱۳۸۶: ۱۳۶) و جاری شدن خون مقدس به معنای امید نجات و باعث باروری و حاصلخیزی زمین است. بنابراین ریختن خون گورخر از این لحاظ با داستان بانوگشسب نامه ارتباط دارد که این زمان مصادف با آغاز فصل بهار و رویش طبیعت است و ریختن خون قربانی، سبب باروری و حاصلخیزی طبیعت می‌شود علاوه بر این برزو در مراسم آشناسازی خود مرحلهٔ مرگ را پشت سر گذاشته است و در شرف رسیدن به تولد مجدد است و از آنجا که خون، نماد اصل حیات و قوهٔ جوانی دوباره است می‌توان گفت برای بانوگشسب به منزلهٔ تولد دوباره و قوهٔ جوانی دوباره است. بر اساس مراسم آشناسازی هدف بانوگشسب این است که از عالم کفرآمیز و جهالت و نادانی کودکی بمیرد و در دنیای آگاهی و دانایی به تولد دوباره دست یابد. در داستان بانوگشسب نامه، آمدن بانو و فرامرز به دنبال گور در آغاز فصل بهار است؛ با توجه به توضیحات اخیر آیا نمی‌توان گفت گور جلوه‌ای از دیوها (سرما و تاریکی) است [با این توضیح که گاهی دیو از جمله در ماجرای اکوان دیو شاهنامه به شکل گورخر جلوه‌گر می‌شود] و شکارگور به معنای این است که زمستان و تاریکی رانده می‌شود. همچنین بانو با دیدن گورخر فوراً با ضربهٔ گرز آن را می‌کشد؛ در آیین‌های آشناسازی نوآموز بعد از پشت سر گذاشتن آزمون‌های سخت و رسیدن به مرحلهٔ یک قهرمان واقعی باید انسانی را بکشد. کشتن یک انسان، تقلید از رفتار ایزدان است. نوآموز باید انسان کشی کند زیرا پیش از او خداوند به این عمل دست زده است. اصلاً خود نوآموز طی رازآموزی به دست خدا کشته شده است او باید آنچه را که بر او آشکار شده است تکرار کند. (الیاده، ۱۳۹۲: ۱۹۵)

البته در برخی آیین‌های آشناسازی، قهرمان جنگجو برای اثبات پهلوانی‌اش، ازدها و سایر هیولاهای را می‌کشد از جمله اسطوره‌ی ازدهاکشی در مراسم تشرّف (آشناسازی) نوآیینان مه‌ری از اهمّیت بالایی برخوردار است. (سرکاراتی، ۱۳۸۷: ۲۴۰) بر مبنای اسطوره‌ی طبیعت پهلوان ازدهاکش به عنوان تجسّم افسانه‌ای خورشید، ازدها را که نمادی از شب یا زمستان است می‌کشد. (همان: ۲۴۷)

در داستان بانوگشسپ نامه، می‌توان گور را - همچنان که قبلاً توضیح دادیم - جلوه‌ای از دیو تصوّر کرد که بانوگشسب در مراسم آشناسازی خودش، برای تکرار عمل کشتن، - همچنانکه خودش قبلاً تجربه کرده و طی راز آموزی به دست خدا کشته شده است - آن را می‌کشد. افزون بر این مسأله، کشتن گور در آغاز فصل بهار اتفاق می‌افتد بنابراین بر مبنای اسطوره طبیعت می‌توان بانوگشسپ را رمز خورشید تصوّر کرد که گور (دیو) را که نماد شب یا زمستان است می‌کشد. ضمناً کشتن گور با «گرز» صورت می‌گیرد «در اساطیر هند و ایرانی، گرز به عنوان زین افزار ویژه ایزدان ازدرکش نماد آیینی تندر و آذرخش است که به وسیله آن ازدهای کیهانی اوژنیده می‌شود.» (همان: ۱۱۹) بنابراین «کشتن گور به وسیله بانوگشسپ با ضربه گرز باید بر اساس این پیشینه اساطیری باشد که در آن، گرز، یک سلاح آیینی و نمادین است. در آیین آشناسازی، ظهور پیر خردمند است که باعث ایجاد خوداندیشی، آگاهی از خطر و تأمین پاداش برای کسانی است که صفات اخلاقی لازم را از خود بروز داده‌اند.» (وولف، ۱۳۸۶: ۵۹۲)

در این داستان، رستم نمودی از پیر دانا است؛ که درباره سرنوشت بانوگشسپ بحث و چاره اندیشی می‌کند. پهلوانان ایرانی برای ازدواج با بانوگشسب مقابل هم قرار می‌گیرند، و با برخاستن صدای کوس، نزاع سختی میان آنها آغاز می‌شود. نزاع میان پهلوانان با چاره جویی رستم پایان می‌گیرد. او دستور می‌دهد که فرش بزرگی در مرغزار بگسترانند تا چهارصد پهلوان روی آن بنشینند و رستم فرش را بتکاند و هر کس بر روی فرش باقی ماند، به همسری بانوگشسب برگزیده شود. (بانوگشسب‌نامه، ۱۳۹۳: ۱۶۸/۹۵۰-۹۴۷) رستم به صورت راهنمایی دلسوز، بانوگشسب را به ازدواج با گیو ترغیب می‌کند. به این ترتیب، رستم داماد خویش را برمی‌گزیند. به عقیده کمپیل ازدواج مرد، لمس وجه زنانه اش و برای زن، لمس وجه مردانه اش می‌باشد و ازدواج راهی برای لمس نرینه روان و مادینه روان و درک واقعیت یگانگی زن و مرد است و در این

صورت انسان می‌تواند بر آنچه خدایان می‌دانند و حتی بیشتر از آن وقوف یابد و مراسم آشناسازی واقعی را پشت سرگذارد. ازدواج، متعهد شدن به آن چیزی است که شما هستید. طرف شما، به واقع نیمه دیگرتان است، و شما و آن دیگری یگانه اید. ازدواج، بازشناسی نمادین هویت ماست - دو جنبه از هستی. ازدواج، بیان مجدد و نمادین یگانگی و وحدتی است که در آغاز وجود داشته است. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۶-۲۹۵) بنابراین، بانوگشسب با پشت سر نهادن آزمون‌های دشوار، در سختی‌ها و دشواری‌های ستیزهای قهرمانانه، هستی و حیات خود را به سطح والاتری از حیات استحاله می‌کند، و در هیأت فردی جدید متولد می‌شود. او با پشت سر نهادن چنین آیین نمادینی جایگاهی افسانه‌ای می‌یابد. آیین آشناسازی او را با رموز کارش آشنا می‌کند و به مرحله‌ای بالاتر از تجربه و خرد دست می‌یابد، و با ازدواج، به تمامیت و تکامل روانی دست می‌یابد.

نتیجه‌گیری

با بررسی بن مایه اساطیری آیین‌ها و نمادهای آشناسازی در حماسه بانوگشسب‌نامه، می‌توان نتیجه گرفت که ساختار داستان با مباحث کهن الگوی قهرمان منطبق است. کهن الگوی تشرّف به معنی ورود به زندگی است. نوجوانی که به مرحله بلوغ رسیده است و برای تکامل و فردیت یافتن با مشکلات و مسئولیت‌های بسیاری مواجه می‌شود. فرد زمانی که مرحله پاگشایی را به انجام رساند به یک قهرمان اسطوره‌ای تبدیل می‌شود و در راستای آن به بلوغ روانی و اجتماعی دست می‌یابد و در پی آن برکت‌هایی ریشه‌دار برای جامعه به ارمغان می‌آورد. با واکاوی مسیر کهن الگوی قهرمان، بانوگشسب قهرمان داستان است که مطابق مراسم آشناسازی برای رسیدن به تکامل راه دشواری را طی می‌کند. در بانوگشسب‌نامه، دوران پیش از بلوغ بانوگشسب، در اصل ناشی از انزوای خویشتن و کسب آمادگی برای رسیدن به خودیابی و پذیرش مسئولیت و سپس ورود به مرحله جدید زندگی بوده است. بنابراین می‌توان گفت دوران آرام پیش از بلوغ به قهرمان نیرو می‌دهد تا به مرحله بلوغ وارد شود. سفر بانو زمانی آغاز می‌شود که فرامرز و بانوگشسب برای شکار از منزل خارج شده و به دشت ممنوعه رغو در توران می‌روند. در کتاب فرهنگ‌ها آمده است که شکار عبور از قلمرو ناشناخته‌ها و حجاب‌های ظلمانی در شخص است. بنابراین بانو گشسب اولین قدم برای رسیدن به فردیت را در نخجیر می‌یابد. بنابر این آغاز داستان با نوعی عزیمت و حرکت آغاز شده است که چکیده یکی از مهم‌ترین و پرتکرارترین خویشکاری منظومه‌های سفر قهرمان را در خود جای داده است. حرکت و رفتن و عدم سکون، از عناصر اصلی این منظومه‌های حماسی است. آزمون‌های دشوار مراسم تشرّف، به طور تلویحی، اما کم و بیش به روشنی نمایانگر مرگ آیینی است که رستاخیز یا تولّد دوباره‌ای را در پی دارد. مرگ نمادین در مراسم تشرّف و راز آموزی برای شروع حیات روحانی امری واجب است که به هیچ وجه قابل چشم پوشی نیست. نبرد بانوگشسب با پدر که به صورت ناشناس در مقابل بانوگشسب و فرامرز قرار می‌گیرد. همچنین نزاع با خواستگاران و مغلوب کردن همه آنها نیز از مواردی است که می‌توان این بانوی پهلوان را قهرمانی دانست که مراحل تشرّف را طی کرده است و بصورت بانویی قهرمان و شکست‌ناپذیر نمود می‌یابد و رستم با آگاهی از این موضوع، خود، گیو را برای ازدواج

با بانوگشسب برمی‌گزینند و با ترغیب بانوگشسب به ازدواج با گیو، او را در رسیدن به هدف نهایی، تکامل شخصیت، یاری می‌کند. در منظومه بانوگشسب نامه، ازدواج بانوگشسب با گیو نمودی از تولد دوباره او را رقم می‌زند، چرا که ازدواج، بیانگر بلوغ و بالیدگی روانی و اجتماعی قهرمان است، و بانوگشسب آیین تشرّف و رازآموزی‌اش را با ازدواجی مقدّس تکمیل می‌کند، چنانکه پس از ازدواج، دیگر سخنی از نبرد و شکار کردن او نمی‌شود و این بیانگر دگرگونی و تغییر جهت کنش‌ها و عملکردهای بانوگشسب و تولد معنوی اوست. مضامین اصلی و درون مایه‌های آشناسازی در این داستان کاملاً مشهود است؛ آزمایش جرأت و شجاعت، مقاومت در برابر درد و عذاب جسمانی و به دنبال آن استحاله به صورت قهرمان است. او قهرمانی است که سختی‌هایی را تحمل کرده، خطرهایی به جان خریده و پیروزی‌هایی به دست آورده است و در نهایت به خودشناسی و وحدت جمعی رسیده و اکنون لیاقت دوست داشته شدن را به دست آورده است. اجزا و مراحل مراسم آشناسازی از قبیل انزوا، جدایی، آزمون‌های سخت برای تکامل و فردیت یافتن قهرمان، در این داستان مشهود است.

فهرست منابع و مآخذ

- ۱- اتوننی، بهروز، (۱۳۹۰)، «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای»، مجله ادب پژوهی، شماره ۱۶، صص ۸۱-۱۰۵.
- ۲- للیاده، میرچا، (۱۳۹۲)، آیین‌ها و نمادهای تشرّف، ترجمه مانی صالحی علّامه، تهران: نیلوفر، چاپ اول.
- ۳- _____، (۱۳۶۵)، اسطوره بازگشت جاودانه، ترجمه بهمن سرکاراتی، تبریز: نیما، چاپ اول.
- ۴- _____، (۱۳۹۲)، چشم اندازهای اسطوره، ترجمه جلال ستّاری، تهران: توس، چاپ سوم.
- ۵- _____، (۱۳۸۵)، رساله در تاریخ ادیان، ترجمه جلال ستّاری، تهران: سروش، چاپ سوم.
- ۶- _____، (۱۳۹۰)، مقدّس و نامقدّس، ترجمه بهزاد سالکی، تهران: علمی و فرهنگی، چاپ سوم.
- ۷- امیرقاسمی، مینو، (۱۳۹۱)، درباره قصّه‌های اسطوره‌ای، تهران: مرکز، چاپ اول.
- ۸- بانوگشسب نامه، (۱۳۹۳)، تصحیح روح انگیز کراچی، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی، چاپ دوم.
- ۹- بتلهام، برنر، (۱۳۸۹)، کاربردهای افسون، تهران: داستان، چاپ اول.
- ۱۰- برفر، محمّد، (۱۳۸۹)، آیینۀ جادویی خیال، تهران: امیرکبیر، چاپ اول.
- ۱۱- بولن، شینودا، (۱۳۹۱)، نمادهای اسطوره‌ای و روان شناسی زنان، ترجمه آذر یوسفی، تهران: روشنگران مطالعات زنان، چاپ ششم.
- ۱۲- بهار، مهرداد، (۱۳۹۳)، از اسطوره تا تاریخ، تهران: چشمه، چاپ هشتم.
- ۱۳- _____، (۱۳۹۳)، پژوهشی در اساطیر ایران، تهران: آگه، چاپ دهم.
- ۱۴- توسل پناهی، فاطمه، (۱۳۹۱)، توتّم و تابو در شاهنامه، تهران: ثالث، چاپ اول.
- ۱۵- رضایی، مهدی، (۱۳۸۴)، آفرینش و مرگ در اساطیر، تهران: اساطیر، چاپ دوم.
- ۱۶- سرکاراتی، بهمن، (۱۳۷۸)، سایه‌های شکار شده، تهران: قطره، چاپ اول.
- ۱۷- شوالیه، ژان و گربران، آلن، (۱۳۸۵)، فرهنگ نمادها، ۵ ج، ترجمه سودابه فضایلی، تهران: جیحون، چاپ اول.
- ۱۸- صفا، ذبیح الله، (۱۳۹۲)، حماسه سرایی در ایران، تهران: امیرکبیر، چاپ دهم.
- ۱۹- فریزر، جیمز جورج، (۱۳۹۴)، شاخه زرّین، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: آگه.
- ۲۰- قلیزاده، خسرو، (۱۳۹۲)، دانشنامه اساطیری جانوران و اصطلاحات وابسته، تهران: پارسه، چاپ اول.

- ۲۲- کمپیل، جوزف، (۱۳۹۲)، *قدرت اسطوره*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز، چاپ هشتم.
- ۲۳- _____، (۱۳۸۹)، *قهرمان هزار چهره*، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتاب، چاپ چهارم.
- ۲۴- کوپر، جی سی، (۱۳۸۶)، *فرهنگ مصوّر نمادهای سنتی*، ترجمه ملیحه کرباسیان، تهران: نشرنو، چاپ دوم.
- ۲۵- گرین، ولفرد و دیگران، (۱۳۹۱)، *مبانی نقد ادبی*، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نیلوفر، چاپ پنجم.
- ۲۶- مول، ژول، (۱۳۵۴)، *دیباچه شاهنامه*، ترجمه جهانگیر افکاری، تهران: شرکت سهامی کتاب‌های جیبی، چاپ دوم.
- ۲۷- معین، محمد، (۱۳۸۵)، *مزدیسنا و ادب پارسی*، تهران: دانشگاه تهران، چاپ اول.
- ۲۸- موسوی، سیدکاظم؛ خسروی، اشرف، (۱۳۸۹)، *پیوند خرد و اسطوره در شاهنامه*، تهران: علمی و فرهنگی، چاپ اول.
- ۲۹- وولف، دیویدام، (۱۳۸۶)، *روانشناسی دین*، ترجمه محمد دهقان، تهران: قطره، چاپ اول.
- ۳۰- هندرسن، جوزف لوئیس، (۱۳۸۶)، *انسان و اسطوره هایش*، ترجمه حسن اکبری‌ان طبری، تهران: دایره، چاپ اول.
- ۳۱- یونگ، کارل گوستاو، (۱۳۷۷)، *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه محمود سلطانیه، تهران: جامی، چاپ اول.
- ۳۲- _____، (۱۳۹۰)، *چهار صورت مثالی*، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد: به نشر، چاپ سوم.