

دو ماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه
سال ۵، شماره ۱۶، مهر و آبان ۱۳۹۶

مطالعه برخی از افسانه‌های ایرانی با تکیه بر الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین استس

محمدجعفر یاحقی*^۱ فرزاد قائمی^۲ مریم اسمعیلی پور^۱

(تاریخ دریافت: ۹۵/۳/۳، تاریخ پذیرش: ۹۶/۶/۱)

چکیده

الگوی «خودآگاهی در جنگل جهان زیرین»^۱ کلاریسا پینکولا استس^۲ هفت مرحله دارد که عبارت‌اند از: معامله کورکورانه^۳، قطع عضو^۴، سرگردانی^۵، کشف عشق در جهان زیرین^۶، شیپارکشیدن روح^۷، قلمرو زن وحشی^۸، عروس و داماد وحشی^۹. این پژوهش پس از معرفی این الگو، انتخاب نزدیک‌ترین افسانه‌ها به الگوی موردنظر و تقسیم آن‌ها از نظر ساختار و محتوا به چهار گروه، نشان می‌دهد که الگوی نام‌برده با مراحل و مصداق‌های افسانه‌های ایرانی همخوانی مطلق ندارد. از این‌رو، نگارندگان با در نظر گرفتن همه افسانه‌های انتخاب‌شده به‌عنوان روایت‌های متنوع و متعدد از یک ساختار واحد، به الگویی دست یافته‌اند که از نظر ساختار و محتوا، شباهت‌ها و تفاوت‌های بارزی با الگوی استس دارد. در الگوی پیشنهادشده، برخی مراحل سفر زن-قهرمان از نظر ساختار و نحوه تکرارپذیری با الگوی استس متفاوت است. از نظر

۱. استاد تمام زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد (نویسنده مسئول) mgyahaghi@yahoo.co.uk

۲. استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد.

۳. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فردوسی مشهد.

محتوا نیز مضمون‌هایی مانند کودک، معامله کورکورانه و قطع عضو، در افسانه‌های ایرانی نمود کمی دارد و محتوای مرحله «عروس و داماد وحشی و قلمرو زن وحشی» نیز بسیار گسترده‌تر از محتوای قصه و الگوی استس است.

واژه‌های کلیدی: کهن‌الگوی زن - قهرمان^{۱۰}، خودآگاهی در جنگل جهان زیرین، افسانه‌های ایرانی و الگو.

۱. مقدمه

اسطوره قهرمان یکی از محوری‌ترین مفاهیم داستان‌های حماسی جهان است. بر این اساس، الگوهای متعددی برای شناخت زندگی و مسیر سفر قهرمان پیشنهاد شده است. کارکرد الگوهایی مانند رانک^{۱۱}، تایلور^{۱۲}، فن‌هان^{۱۳}، یونگ^{۱۴}، کمپل^{۱۵} و راگلان^{۱۶} شناخت مسیری است که قهرمان در طول سفر طی می‌کند. با نگاهی کلی به بیشتر نمونه‌هایی که در اساطیر و داستان‌های حماسی برای اسطوره قهرمان آمده است، متوجه خواهیم شد که بیشتر محققان، اسطوره‌شناسان و روان‌کاوان، به شخصیت‌های مذکر اشاره می‌کنند و زنان قهرمان جایگاه شناخته‌شده‌ای در بین محققان و اسطوره‌شناسان ندارند. کلاریسا پینکولا استس یکی از روان‌درمانگران مکتب یونگ است که با انتقاد به الگوهای سفر قهرمانی ارائه‌شده، تلاش کرده است تا از طریق پژوهش در اساطیر، داستان‌ها، قصه‌ها و افسانه‌های جهان، الگوهایی ارائه دهد که ویژه زنان باشد. او حاصل پژوهش‌های خود را در اثری به نام *زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند و افسانه‌ها و قصه‌هایی درباره کهن‌الگوی زن وحشی*^{۱۷} جمع‌آوری کرده است. استس کهن‌الگوی زن - قهرمان را کهن‌الگوی زن وحشی^{۱۸} می‌نامد. زن وحشی به‌مثابه یک کهن‌الگو، نیرویی بی‌همتا و بی‌کران است که انبوهی از عقاید، تصاویر ذهنی و ویژگی‌ها را دربرمی‌گیرد. او طبیعت غریزی، ذاتی، بدوی، بومی و درونی، دوست درونی، بنیادی، خردمند و دانای زنان است. زنان بدون آن گوشه برای شنیدن کلام روح‌بخش یا ثبت نشانه‌های آهنگ‌های درونی خویش ندارند (استس، ۱۳۹۳: ۸-۳۸). استس چندین الگو را در این کتاب بررسی و تحلیل می‌کند^{۱۹}. در این مقاله به تحلیل و بررسی الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین در افسانه‌های ایرانی می‌پردازیم.

۲. پیشینه تحقیق

در شاخه هنرهای نمایشی، وجیهه گل‌مزاری (۱۳۹۲) پژوهشی با عنوان «تلفیق الگوی سفر قهرمان با کهن‌الگوی زن وحشی در سه اثر انیمیشن شهر اشباح، شجاع، هیولاهای علیه بیگانگان» در *نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، شماره ۱۰، چاپ کرد. چارچوب نظری انتخاب‌شده برای تحلیل این انیمیشن‌ها، سفر قهرمان جوزف کمپل است. وی با توجه به جنسیت مؤنث قهرمان و برای اینکه درک کاملی از نمادها و سفر قهرمان زن حاصل شود، تک‌اسطوره کمپل را با «کهن‌الگوی زن وحشی» کلاریسا استس تطبیق داده است.

پژوهش دیگری به عنوان «تصویر زن در آثار دو نمایشنامه‌نویس ایرانی چیستا یثربی و نغمه ثمینی (با تأکید بر ویژگی‌های کهن‌الگوی زن وحشی)» از مهدی حامد سقاییان و منصوره صدیف (۱۳۹۲) در *مجله تئاتر*، شماره ۵۴-۵۵ و در شاخه هنرهای نمایشی چاپ شد که به محتوای کلی کهن‌الگوی زن وحشی در این نمایش‌نامه‌ها می‌پردازد و ارتباط بین نمود این کهن‌الگو را با جامعه‌شناسی و روان‌شناسی بررسی می‌کند.

۳. الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین

الگوی «خودآگاهی در جنگل جهان زیرین» براساس قصه «دختر بی‌دست» طراحی شده است. خلاصه قصه «دختر بی‌دست» بدین شرح است:

پیرمردی مسئول آسیاب‌کردن گندم مردم روستاست. روزی در حالی که بسیار خسته است، شیطان خود را به شکل پیرمردی درمی‌آورد و درازای بخشش ثروت فراوان، از پیرمرد چیزی را می‌خواهد که در پشت سنگ آسیاب قرار دارد. از بد حادثه، روزی که شیطان برای بردن آنچه بر سر آن معامله کرده است، می‌آید، دختر پیرمرد در پشت سنگ آسیاب قرار داشت. شیطان نمی‌تواند دختر را ببرد؛ زیرا او پاک و تمیز است. به همین دلیل از او تقاضا می‌کند که به حمام نرود. دختر به حمام نمی‌رود و بسیار کتیف و شبیه حیوان می‌شود. وقتی شیطان، دوباره برای بردن دختر اقدام می‌کند، او اشک می‌ریزد و به همین دلیل دستانش پاک می‌شود. شیطان از پدر او می‌خواهد که دستانش را قطع کند، اما باز هم نمی‌تواند او را ببرد و شیطان به بیرون پرتاب می‌شود. دختر

تنهایی را به زندگی با والدین ترجیح می‌دهد و به سفر می‌رود. او به باغی می‌رسد و از میوه‌های آن باغ می‌خورد. پیرمرد و ساحری به او کمک می‌کنند. دختر با شاه ازدواج می‌کند، باردار می‌شود و پس از مدتی، او برای جنگ با کشوری دیگر به سفر می‌رود. وقتی فرزند شاه به دنیا می‌آید، مادرش پیکری می‌فرستد که خبر را به او برساند؛ اما شیطان در میانه راه، دو بار متن پیام را به صورت منفی تغییر می‌دهد. مادر پسر برای جلوگیری از کشتن دختر او را وادار به فرار می‌کند. قهرمان دوباره سرگردان می‌شود و به جنگلی می‌رسد. مردی سفیدپوش او را به مهمان‌خانه‌ای می‌برد و دختر به مدت هفت سال در آنجا کار می‌کند. وقتی شاه از جنگ برمی‌گردد و متوجه تغییر پیام می‌شود، به دنبال همسر و فرزند خود می‌رود. شاه آن‌ها را در مهمان‌خانه می‌بیند و به قصر برمی‌گرداند (ر.ک: *قصه‌ها و افسانه‌های...*، ۱۳۸۳: ۲۵۳-۲۶۲). استس براساس این پی‌رنگ چند مرحله را طراحی کرده است: معامله کورکورانه، قطع عضو، سرگردانی، کشف عشق در جهان زیرین، شیارکشیدن روح، قلمرو زن وحشی و عروس و داماد وحشی.

۴. بررسی الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین در افسانه‌های ایرانی

در کتاب *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران* چهار گروه افسانه وجود دارد که از نظر ساختار و گاه محتوا شباهت فراوانی به قصه استس دارند. ابتدا پی‌رنگ کوتاهی از هر دو گروه افسانه ارائه می‌دهیم و سپس مراحل و نحوه تکرارپذیری آن‌ها در افسانه‌های ایرانی را تحلیل می‌کنیم:

۴-۱. افسانه‌های گروه نخست

پدری سه دختر دارد و وقتی به سفر می‌رود، هریک از دختران از او می‌خواهند که هدیه‌ای برایشان بیاورد. دختر سوم اغلب چیزی را تقاضا می‌کند که یا پدر توان آوردن و خریدن آن را ندارد و یا فراموش می‌کند. به همین دلیل، مردی که در قالب یا نقاب مار، درخت و ... است، هدیه را با این شرط که پس از مدتی، با او ازدواج کند، فراهم می‌کند. دختر پس از ازدواج، خانواده خود را ترک می‌کند و به باغ و یا قصر بزرگی

وارد می‌شود. مردی که همسر اوست، هر شب با دادن نوشیدنی‌هایی به او، دختر را می‌خواباند. دختر یک شب، نوشیدنی را نمی‌خورد، بیدار می‌ماند و با چهره و حقیقت واقعی همسر خود روبه‌رو می‌شود. پس از مدتی، آن دو به گردش می‌روند. دختر تگه پنبه، پر و برگگی را که بیشتر زیر بغل همسرش است، می‌کند. مرد یا می‌میرد و یا عضوی از بدن او قطع می‌شود. دختر به سفر می‌رود. او پس از سفرهای متعدد، با دست پُر به باغ و قصر برمی‌گردد و همسر خود را با دارویی که به دست آورده است، شفا می‌دهد. براساس این پی‌رنگ، بین مراحل و ترتیب سفر دختر با مراحل سفر استس تفاوت‌هایی وجود دارد. افسانه‌های «آه» (درویشیان و خندان، ۱۳۷۸: ۱/ ۱۳۹-۱۴۲)، «آه/ دختر کوچک بازرگان» (همان، ۱۴۳-۱۴۵)، «قصه آه» (همان، ۱۳۸۱: ۱۰/ ۹۵-۱۰۳)، «افسانه آه» (همان، ۱۳۸۴: ۱۷/ ۲۴۱-۲۴۸)، «دختر بازرگان و پسر شاه پریان» (همان، ۱۳۸۰: ۵/ ۱۱۵-۱۲۰) و «پسر پادشاه پریان» (همان، ۱۳۷۸: ۲/ ۱۸۵-۱۹۲) مربوط به این بخش است.

۲-۴. افسانه‌های گروه دوم

دو مرحله نخستین افسانه‌های گروه دوم با افسانه‌های گروه اول، شباهت دارد. پدر و یا مادر بر سر ازدواج دختر با درخت یا مار معامله و یا نذر می‌کنند که صاحب فرزند شوند و فرزند آن‌ها به درخت خدمت کند. دختر با درخت یا مار ازدواج می‌کند و وارد باغ یا قصری بزرگ می‌شود. قهرمان پس از مدتی، یا راز شوهر را آشکار می‌کند و یا پوست او را می‌سوزاند. این کنش قهرمان، به جدایی آن‌ها از هم منجر می‌شود. در بیشتر افسانه‌ها، شوهر، نقشه سفر دختر را می‌کشد. افسانه‌های «بی‌بی‌نگار و می‌سس‌قبار» (درویشیان و خندان، ۱۳۷۸: ۱/ ۴۶۳-۴۶۷)، «سبزعلی/سبزه‌قبا» (همان، ۱۳۸۰: ۷/ ۳۱-۴۱)، «سبزه‌قبا و شکره‌وا» (همان، ۴۹-۵۰)، «سبزه‌قبا» (همان، ۴۳-۴۷)، «متیل سوز الهوا بی در قبا» (همان، ۱۳۸۲: ۱۳/ ۲۶۷-۲۷۰)، «قوطلی بز و برقص» (همان، ۱۳۸۱: ۱۰/ ۴۷۷-۴۷۲)، «گنار سبزه‌علی یا سبز» (همان، ۱۳۸۱: ۱۱/ ۵۵۹-۶۰۷)، «گل مرجان» (همان، ۱۳۸۲: ۱۲/ ۴۲۷-۴۳۳)، «مهرین‌نگار و سلطان‌مار» (همان، ۱۳۸۲: ۱۴/ ۵۳۹-۵۴۷)، «میرزا مست خمار و بی‌بی‌مهرنگار» (همان، ۶۲۷-۶۳۵)، «میز مست و خمار» (همان، ۶۵۲-۶۵۸)، «هفت جفت کفش آهنی و هفت جفت عصای آهنی» (همان، ۱۳۸۳: ۱۶/ ۱۵۳-۱۶۱)، شاه خسته‌خمار

(همان، ۱۳۸۰: ۸ / ۷۷-۸۰)، «شتر زرین» (همان، ۴۳۱-۴۳۶)، «ملک محمد» (همان، ۱۳۸۲: ۱۴ / ۳۴۷-۳۴۹) و «خفته خمار و مهری نگار» (همان، ۱۳۸۱: ۴ / ۳۵۱-۳۵۳) مربوط به این بخش است.

۳-۴. افسانه‌های گروه سوم

در این گروه از افسانه‌ها نیز مانند افسانه‌های گروه اول و دوم، ابتدا معامله‌ای بر سر ازدواج دختر با دیو، اسب یا درویش انجام می‌شود. دختر ازدواج می‌کند و تا چهل روز روی زانوی دختر به خواب می‌رود. دختر عاشق پسرعموی خود است و اسبی به او می‌گوید که سوار شود تا او را نزد پسرعمویش ببرد. دختر لباس مردانه به تن می‌کند و به صورت ناشناس نزد پسرعموی خود می‌رود. پسرعمو او را می‌شناسد و با او ازدواج می‌کند. دیو بیدار می‌شود و به دنبال دختر می‌رود. همسر برای رهایی از حمله دشمن، محل زندگی خود را ترک می‌کند. دختر حامله می‌شود و مادر، پیکی را می‌فرستد تا خبر به دنیا آمدن فرزند را به او بدهد. دیو پیام مادر را عوض می‌کند. دختر و فرزندش در بیابان رها می‌شوند و اسب برای بار دوم به او کمک می‌کند و نجات می‌یابد. پادشاه پس از برگشت از سفر، لباس درویشی می‌پوشد و به دنبال زن و همسر خود می‌گردد. پادشاه آن‌ها را می‌یابد و دیو را نیز نابود می‌کند. افسانه‌های «اسب گل‌گر» (همان، ۱۳۸۰: ۱۷/۲۱۷-۲۳۵)، «حیلۀ درویش» (همان، ۱۳۸۱: ۴ / ۱۸۳-۱۸۶) و «مجسمه خروس طلائی» (همان، ۱۳۸۲: ۱۳/۲۷۹-۲۸۷) جزء این بخش از افسانه‌هاست.

۴-۴. افسانه‌های گروه چهارم

مادر می‌میرد و به پدر وصیت می‌کند که هر دختری که کفش، گردن‌بند یا لباس من اندازه او شد، او را به همسری بگیرد. لباس مادر اندازه هیچ دختری غیر از دختر خود نمی‌شود. یا پدر به سفر می‌رود و نگهداری از دخترش را به ملا یا معلم و عمویش می‌سپارد. عمو، پدر و یا ملا عاشق دختر می‌شوند و به او پیشنهاد ازدواج می‌دهند. دختر فرار می‌کند و سرگردان به بیابان و جنگل می‌رود. در برخی دیگر از افسانه‌ها، عامل فرار دختر، نارضایتی او از ازدواج با مردی است که هیچ رغبتی به او ندارد. دختر

در سفر با پادشاه یا شاهزاده دیدار و با او ازدواج می‌کند. پس از مدتی یا پدر به دنبال دختر می‌رود تا به او زخم بزند یا دختر، پدر، عمو و ملا را دعوت و آن‌ها را رسوا می‌کند. این پی‌رنگ در افسانه‌های «آسوکه مرد تاجر» (همان، ۱۳۷۸: ۱/ ۸۵-۸۷)، «پیرسوک طلا» (همان، ۲/ ۳۵۷-۳۶۲)، «چلچراغ طلا» (همان، ۱۳۷۸: ۳/ ۳۵۳-۳۵۶)، «سماور طلا» (همان، ۱۳۸۰: ۱۹۹۷/۲۰۶)، «دختر پیراهن چوبی» (همان، ۱۳۸۰: ۵/ ۲۲۷-۲۳۰)، «دختر تاجر و ملا» (همان، ۲۳۵-۲۴۲)، «دختر حاجی صیاد» (همان، ۲۵۵-۲۶۱)، «دختر بازرگان و ملا» (همان، ۱۲۱-۱۲۳)، «دختر یهودی» (همان، ۴۱۵-۴۱۹) و «پی‌سوز طلایی» (همان، ۱۳۸۱: ۱۹۷/۹-۲۰۲) دیده می‌شود.

۵. بررسی و تحلیل الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین در افسانه‌های ایرانی

۵-۱. معامله کورکورانه

نخستین مرحله از الگوی استس، معامله کورکورانه است. همان‌گونه که دیدیم، در الگوی استس، پدر بدون در نظر گرفتن همه جوانب با شیطان معامله می‌کند. معامله، معامله‌ای بدون دانش و آگاهی است (۱۳۹۳: ۵۴۲-۵۴۳). در افسانه‌های مورد نظر ما، صورت‌های مختلفی از معامله دیده می‌شود:

الف- پدر توان فراهم کردن خواسته دختر- بیشتر دختر سوم- را ندارد. دختر سوم در این افسانه‌ها گل، گردن‌بند، تاج، پیراهن و گردن‌بند مروارید و مواردی از این قبیل می‌خواهد. در برخی دیگر از افسانه‌های این گروه، پدر، سؤالی را مبنی بر اینکه پاسخ‌دهنده آن، داماد او می‌شود، مطرح می‌کند؛ غافل از آنکه ممکن است فردی ناصالح پاسخ دهد. یا پدر شرط می‌گذارد که کسی که میله آهنین را بیرون آورد، همسر دخترش می‌شود.

در افسانه‌هایی که دختر خواسته‌هایی مانند تاج، گردن‌بند و مروارید دارد، پیوند محکمی بین خواسته زن-قهرمان و کسی که اندیشه رشدیافته‌تری نسبت به دیگر خواهران خود دارد، دیده می‌شود. این خواسته‌ها همه معنایی نمادین دارند. تاج نماد اقتدار، پیروزی، شرافت، عزت، پاداش، دستیابی به اعلی‌علین، پیشکشی، کمال، استمرار بی‌پایان و مداوم، نشانه ایزدان خورشید، افراد فوق طبیعی، مقدسین و

انسان‌های موفق است (رک: کوپر، ۱۳۸۰: ۲۰-۸۰). گردن‌بند در مفهومی کیهانی و روانی، نماد یکسان‌سازی گوناگونی‌هاست؛ یعنی نشان‌دهنده حالت واسطه‌ای میان نقص ذاتی همه کثرت‌هاست (سرلو، ۱۳۸۹: ۶۴۸؛ کوپر، ۱۳۹۲: ۳۲۷). مروارید نیز در تمدن‌های گوناگون دارای تقدس، اهمیت و معانی نمادین زیادی است. این گوهر مربوط به ماه، قدرت، آب‌ها، حیات کیهانی، ذات خداوندی و موجب باروری، آبستنی، تولد مجدد و اصل مادینه اقیانوسی است (همان، ۳۶۸). به اعتقاد الیاده نیز مروارید در همه موارد معنایی جادویی-مذهبی دارد. زنان برای اینکه در عشق و بارداری بختیار باشند، آن را مانند زیور به خود می‌بستند. مروارید چون از ترکیب و آمیزش آب و ماه زاده شده، نمودار اصل Yin (مادینگی) است و در غلاف صدف که رمز زنانگی زاینده و خلاق است، یافت می‌شود (۱۳۷۲: ۴۱۱). برخی دیگر مروارید را نماد برتری حکمت و هوش معنوی می‌دانند (کوپر، ۱۳۹۲: ۳۶۸). همان‌گونه که در پایان افسانه‌ها خواهیم دید، دختر درخواست‌کننده هدیه هم عامل وحدت بین خود و همسرش است و هم نماد والای باروری و حیات. درخواست این هدایا از سوی دختر معادل باور و اعتقاد به خویشکاری مروارید، تاج، گردن‌بند و ... است.

در بیشتر افسانه‌های ایرانی که ذکر شد، معامله با درخت و جانورانی مانند مار و اسب صورت می‌پذیرد. ازدواج با جانورانی مانند مار، اسب یا گراز و... نیز یکی دیگر از بن‌مایه‌های اساطیری در افسانه‌های ایرانی و افسانه‌های دیگر ملت‌هاست. در افسانه‌های ایرانی، زن-قهرمان با مار ازدواج می‌کند. مار نماد مردانگی و شهوت جنسی است که بدون اعتقاد به رابطه انسانی در پی ارضای امیال خویش است (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۵۰۱). ازدواج با مار در این افسانه‌ها، از یک جهت به خواننده می‌آموزد که برای دستیابی به عشق، تغییری اساسی در برداشت قبلی درباره حیوانی بودن تمایلات جنسی لازم است (همان، ۴۵۹-۴۶۱) و از جهت دیگر بیان عینی دلهره‌های بی‌شکل دختری بی‌تجربه در امور جنسی است (همو، ۱۳۹۲: ۳۶۲). البته گفتنی است که این بن‌مایه به پیکرگردانی انسان‌ها به صورت حیوانات نیز اشاره می‌کند (رک: گرمال، ۱۳۴۱: ۲/۹۳۷).

ب- پدر و مادر صاحب فرزند نمی‌شوند و از درخت تقاضا می‌کنند که برای فرزنددار شدن آن‌ها دعا کند و آن‌ها نیز درازای اجابت دعای درخت، فرزند را به او

می‌دهند. درویشیان و خندان (۱۳۸۰: ۷/ ۴۳) درباره ازدواج قهرمان با درخت می‌گویند: «ازدواج دختران با درخت، چشمه، کوه و از این قبیل در افسانه‌ها به دوره‌ای بسیار کهن بازمی‌گردد که انسان برای هر نوع از موجودات، خدا، روح و زندگی قائل بود». فریزر (۱۳۸۳: ۴۹۰-۴۹۳) نیز در کتاب *شاخه زروین* به نمونه‌های متعددی از قربانی کردن انسان‌ها برای محصول و درختان در اکوادور، آفریقا و در بین شان‌های هند و چین و ناگاه‌ها اشاره می‌کند.

پ- در افسانه‌های دیگر، معامله‌کننده، خودِ دختر است. دخترانی که از سن ازدواج گذشته‌اند و باز یا سیبی را به سویی پرتاب می‌کنند. شرط بر این است که سیب روی هرکس بیفتد یا باز روی هرکس بنشیند، او شوهر دختر می‌شود. معمولاً سیب روی سنگی می‌افتد و ماری از آن بیرون می‌آید و باز نیز روی اسب می‌نشیند. پرتاب سیب به سوی کسی کارکرد اساطیری دارد. پرتاب سیب به معنی ابراز عشق و به اعتقاد برخی میوه ازدواج است. برای ونوس در نقش عشق مقدس است. نماد عروسی و پیشکشی که پاریس^{۲۰} به ونوس تقدیم کرد (کوپر، ۱۳۸۰: ۲۱۴-۲۱۵). یا در افسانه‌هایی دیگر، دختران پس از رهایی از خانه، بر سر شوربودن اشک و کشته‌شدن او معامله می‌کنند.

ت- در این افسانه، معامله‌ای انجام نمی‌شود؛ اما روند رویدادهای آن، به روند افسانه‌های دیگر شبیه است.

ج- در این افسانه‌ها، معامله‌کننده مادر است که از پدر می‌خواهد کسی را به همسری انتخاب کند که یکی از وسایلیش اندازه او شود.

چ- پدر با ملا، عمو و معلم بر سر نگهداری یا مراقبت از دختر معامله می‌کند.
ح- پدر با خود معامله می‌کند کسی که کفش اندازه‌اش شود، همسر من خواهد شد و محتوای معامله، وصیت مادر نیست.

خ- در این افسانه، معامله مانند افسانه‌های دیگر انجام نمی‌شود. پدر به نوعی با خود معامله می‌کند. او از دختردار شدن ناراحت و شرمسار است و با خدمتکاران خود معامله می‌کند که دختر را بکشند.

د- در این افسانه معامله‌کننده، مار است. خانواده دختر مار را به پسرخواندگی خود می‌پذیرند و او پس از بزرگ شدن با اجبار با دختر این خانواده ازدواج می‌کند.

در جدول ۱، افسانه‌های ایرانی از این منظر تقسیم‌بندی شده‌اند:

ردیف	عنوان افسانه‌ها
الف	آه، آه / دختر کوچک بازرگان، قصه آه، افسانه آه، دختر بازرگان و پسر شاه پریان، مهرین‌نگار و سلطان مار، گل مرجان، میرزا مست خمار و بی‌بی مهرنگار، میز مست و خمار، خفته‌نگار و مهری‌نگار، اسب گل‌گز، پسر شاه پریان، شاه خسته‌خمار و سبزقبا و شکر هوا.
ب	بی‌بی نگار و می‌سس‌قبار، سبزقبا، متیل سوز الهوا بی درقبا، گنارسبز یا سبزه‌علی قبا، ملک‌محمد، حیلۀ درویش.
پ	سبزه‌علی، سبزه‌قبا، هفت جفت کفش آهنی و هفت تا عصای آهنی، مجسمه خروس طلایی.
ت	قوطی بزن و برقص، پی‌سوز طلایی، چلچراغ طلا، شتر زرین.
ج	سماور طلا، دختر پیراهن چوبی، پی‌سوک طلا.
چ	آسوکۀ مرد تاجر، دختر تاجر و ملا، دختر بازرگان و ملا، دختر حاجی صیاد.
ح	دختر یهودی
خ	گوسفندی
د	سبزقبا و شکر هوا

جدول ۱: تفکیک افسانه‌ها از حیث چگونگی مرحله «معامله کورکورانه»

یکی از بن‌مایه‌های اساطیری در این افسانه‌ها، بن‌مایه دختر سوم در نقش زن-قهرمان است. در بیشتر افسانه‌های نام‌برده، پدر سه دختر دارد؛ اما از بین دختران، تنها دختر سوم حاضر به ازدواج با مار و یا درخت می‌شود. رقم سه علامتی جنسی است. سه در اساطیر نمودار ثلثه‌های عرفانی است. تشخیص مبدایی الهی و در عین حال یگانه و سه‌گانه که نمادی از پدر-روح‌القدس، مادر-باکره- و پسر است (لوفلر، ۱۳۸۶: ۲۰۸-۲۲۰). بتل‌هایم نیز معتقد است عدد سه نمایش جنسیت است؛ زیرا حالت ادیبی^{۲۱} را نشان می‌دهد که نماد رابطه عمیق میان سه عضو خانواده (پدر، مادر و کودک) است که بیش از یک تمایل جنسی به یکدیگر دارند. عدد سه نماد تلاش ما

برای دستیابی به هویت بیولوژیکی خویش و نماینده رابطه ما با مهم‌ترین انسان‌هایی است که در زندگی ما وجود دارند (۱۳۸۴: ۳۵۷-۳۵۸؛ همو، ۱۳۹۲: ۲۷۴). به اعتقاد درویشیان و خندان (۱۳۸۰: ۹/ ۱۹۹) نیز عدد سه یا نماد حتمیت و کفایت است و یا سومی‌ها در وضعیت افسانه تغییر می‌دهند (همان، ۶/ ۴۵۷). همچنین عدد سه محصول اعمال یگانگی بر دوگانگی و مبین کفایت و گسترش وحدت درونی است (سرلو، ۱۳۸۹: ۱۴۶). خواهر سوم ابرمن و دارنده روح متعالی‌ای است که در راه رشد درونی خود، خطر را به جان می‌خرد و آماده ازدواج می‌شود.

۲-۵. سرگردانی

در الگوی استس، سرگردانی مرحله سوم است. این مرحله از دو جهت با افسانه‌های ایرانی قابل مقایسه است: یکی تقدم و تأخر و دیگری محتوا. از جهت تقدم و تأخر تکرارشدن این مرحله باید گفت، در الگوی استس، دختر پس از قطع شدن دستانش، زندگی در رنج و عذاب را بر زیستن در ناز و نعمت ترجیح می‌دهد. در افسانه‌های ایرانی نیز «سرگردانی» پس از ترک خانواده و آغاز زندگی مشترک بدون شناخت از همسر آغاز می‌شود. قهرمان‌ها به همراه شوهر در باغ و قصر باشکوهی زندگی می‌کنند. آن‌ها شوهر خود را نمی‌شناسند و این موضوع، سرگردانی را بیشتر و بهتر نشان می‌دهد.

۳-۵. کشف عشق در جهان زیرین

در قصه «دختر بی‌دست» قهرمان پس از جدایی از پدر و مادر، به باغی می‌رسد که میوه‌هایش عجیب و شمرده شده است. شاخه درخت گلابی به او نزدیک می‌شود و دختر از آن می‌خورد. شاه وقتی برای شمارش گلابی‌ها به باغ می‌آید، متوجه کم‌شدن یکی از آن‌ها می‌شود. باغبان که شاهد رفت‌وآمد دختر به باغ بود، همه آنچه را پیش آمده است، به شاه می‌گوید. شب بعد، شاه همراه با ساحر قصر نگهبانی می‌دهد. دختر نیمه‌های شب به باغ می‌آید. ساحر از او می‌پرسد که تو از این جهانی یا از جهانی دیگر؟ دختر پاسخ می‌دهد که زمانی جزء این جهان بودم؛ اما در حال حاضر دیگر از این جهان نیستم. ساحر به شاه می‌گوید که او هم انسان و هم روح است. قلب شاه می‌لرزد

و با او ازدواج می‌کند (استس، ۱۳۹۳: ۵۳۸-۵۳۹). همان‌گونه که می‌بینیم، دیدار دختر و همسر آینده او دیداری نمادین است. خم‌شدن شاخه‌های درخت گلابی، روح و انسان‌بودن او، همه رمز قدرت‌های درونی زنانه است که باید به شاه شناسانده شوند. زن-قهرمان به جهان زیرین سفر می‌کند.

۱-۳-۵. جهان زیرین

منظور از جهان زیرین، ناخودآگاه و لایه‌های عمیق روان آدمی و گستره‌ای است که خاطرات، عواطف، غرایز و احساسات جمعی بشر در آن انباشته شده است (بولن، ۱۳۸۴: ۲۶۴). جهان زیرین در اصل صورتی از وحی، الهام و آگاهی و نماد انسان زندانی، متهم و ناآگاه است (فرای، ۱۳۸۴: ۱۴۳). ورود دختر به جهان زیرین پیوند عمیقی با اسطوره پرسفون^{۲۲} دارد. پرسفون در اساطیر یونان، دختر زئوس و دیمتر است. هنگامی که او در دشتی به نام انا^{۲۳} سرگرم چیدن گل بود، ناگهان زمین شکافته شد و هادس از آن بیرون آمد. هادس او را سوار بر گردونه‌اش می‌کند و به ژرفای زمین می‌برد (ژیوان، ۱۳۸۵: ۱۹۶). هلیاس^{۲۴} به دیمتر می‌گوید که چه اتفاقی برای پرسفون افتاده است. زئوس، هرمس را نزد هادس فرستاد تا پرسفون را آزاد کند. هادس با بی‌میلی درخواست را پذیرفت؛ اما قبل از اینکه آنجا را ترک کند به او یک انار داد و وقتی آن را خورد ناچار بود که نیمی از سال را نزد هادس در جهان زیرین باشد و نیمی را روی زمین نزد مادرش بگذراند (ر.ک: گریمال، ۱۳۴۱: ۷۱۴-۷۱۵؛ فریزر، ۱۳۸۳: ۴۵۳-۴۵۴).

سفر به جهان زیرین با برخی آیین‌های اساطیری قهرمان‌پروری پیوند دارد. در این آیین‌ها نیز نامزدها را در گورها یا حفره‌هایی دفن می‌کنند تا همسان ارواح به نظر آیند یا در کلبه نگه داشته می‌شوند. مرگ نمادین و ورود قهرمانان مؤنث و نوآموزان به معنای بازگشت به وضع جنینی و رجعت به زهدان^{۲۵} است (الیاده، ۱۳۸۷: ۱۴۰). مضمون اصلی این آشناسازی‌ها، تولد دوباره از رحم زمین مادر^{۲۶} است (همو، ۱۳۶۸: ۱۲۵).

جهان زیرین در افسانه‌های «آه/آه»، «دختر کوچک بازرگان»، «دختر بازرگان و پسر شاه پریان»، «قصه آه»، «گل مرجان»، «هدیه دختر سوم»، «افسانه آه»، «شفی گل زرد»، «خفته‌خمار و مهری‌نگار»، «پسر شاه پریان» با نماد «باغ»؛ در افسانه «اسب گل‌گز» جهان

زیرین با نماد «غار»؛ در افسانه‌های «بی‌بی‌نگار و می‌سس‌قبار»، «سبزقبا»، «متیل سوز الهوابی در قبا»، «کنارسبز یا سبزه‌علی‌قبا»، «ملک‌محمد» با نماد «درخت»؛ در برخی از افسانه‌های گروه چهارم یعنی افسانه‌های «سماور طلا»، «چلچراغ طلا»، «دختر پیراهن چوبی»، «پی‌سوز طلا» و «آسوکة مرد تاجر» و در افسانه «حیلة درویش» در گروه سوم به ترتیب، جهان زیرین با رمزهای «سماور، چلچراغ، پیراهن چوبی، پی‌سوز طلا، غار، پیرسوک طلا و لباس مردانه» نمودار شده است.

زن-قهرمان یا تصادفی با مرد دیدار می‌کند و یا دختر با حیله و نیرنگ به وجود او پی می‌برد. در هر پنج متن، از یک جهت، دختر به دنبال کشف و تصاحب روح مردانه همسر خود است و از جهت دیگر، مرد نیز تشنه روح قدرتمند زنانه اوست. همان‌گونه که شاه با ازدواج با دختر به یکی از نگهبانان اصلی ناخودآگاه زن تبدیل شد (استس، ۱۳۹۳: ۵۷۳)، در افسانه‌های ایرانی نیز پس از کشف عشق، مرد حامی و نگهبان روح درحال‌رشد همسر خود است. مرد، نمودی برای کهن‌الگوی آنیموس روح زنانه، و زن نمودی برای کهن‌الگوی آنیمای روح مردانه است. به اعتقاد یونگ، یکی از مهم‌ترین مراحل سفر قهرمانی، شناخت و کشف عنصر متضاد درون و ادغام و وحدت عنصر مادینه و نرینه است (مورنو، ۱۳۸۶: ۷۶). آن‌ها یکدیگر را کشف می‌کنند و در ادامه سفر قهرمانی از همکاری همدیگر بهره‌مند می‌شوند. در مرحله «عروس و داماد وحشی» پیوند و ادغام این دو عنصر به‌خوبی نشان داده شده است.

۴-۵. قطع عضو

قطع عضو، دومین مرحله از الگوی استس است که تنها در افسانه‌های گروه اول، غیر از «افسانه آه» تکرار شده است. از موضوعات تکراری در این افسانه‌ها، چسبیدن بال، مو، پر، پنبه، برگ سیبی در زیر بغل و یا روی شانه شوهر است. در افسانه «پسر شاه پریان» تنها به جای پر، جان پسر وابسته به گلی است و آن گل، گل عمر اوست. دختر پر یا بال و گل و .. را می‌کند و عضوی از بدن همسر جدا می‌شود. این مرحله در افسانه‌های ایرانی، با الگوی استس تفاوتی اساسی دارد. در الگوی استس، شیطان از پدر دختر می‌خواهد که دست‌های او را قطع کند؛ اما در افسانه‌های ایرانی، این اقدام را دختر بر

روی همسرش به صورت ناآگاهانه انجام می‌دهد. در بین افسانه‌های مورد بررسی، تنها در افسانه «مجسمه خروس طلایی» است که عمل قطع عضو روی دختر و به دستور شوهر انجام می‌گیرد.

۵-۵. شیارکشیدن روح

یکی دیگر از مراحل مشترک بین الگوی استس و افسانه‌های ایرانی، شیارکشیدن روح است. این مرحله در قصه استس، همراه با سفر شاه به کشوری دیگر است. شاه برای جنگ به سرزمینی دوردست می‌رود و از مادرش می‌خواهد که مواظب ملکه جوان باشد و هر وقت فرزندش به دنیا آمد، برای او پیغام بفرستد. مادر شاه پیکری به سوی شاه می‌فرستد تا خبر به دنیا آمدن فرزند شاه را به او بدهد. فرستاده کنار رودخانه خوابش می‌برد و شیطان از فرصت استفاده می‌کند و پیام را به این صورت عوض می‌کند: ملکه، بچه‌ای به دنیا آورده که نیمی سگ و نیمی انسان است. شیطان، پیام شاه را نیز به این صورت که ملکه و بچه‌اش را بیرون کنید، تغییر می‌دهد. دختر همراه با نوزادش، دوباره در دشت و بیابان رها می‌شود. استس به دلیل فاصله و شیاری که بین دختر و همسرش در این بخش از قصه می‌افتد، این مرحله را شیارکشیدن روح نامیده است. مأموریت قهرمان در این مرحله، پُرکردن فاصله جسمی و روحی بین خود و همسرش، با استفاده از قدرت‌های درونی زنانه است. شاه معرف گنجینه معرفت و شناخت در جهان زیرین است. او معرفت درونی را به جهان بیرون می‌کشد و نگرش‌ها و اعتقادات روحی زنان را تغییر می‌دهد. شاه در داستان، همسر خود را ترک می‌کند تا او با کاهش انرژی شاهانه و معرفت درونی روان، برای رشد خودآگاهی خود گام دیگری بردارد (۱۳۹۳: ۵۷۶-۵۹۱).

۱-۵-۵. مرحله «شیارکشیدن روح» در افسانه‌های گروه اول، با محتوایی تقریباً یکسان با قصه استس نمود یافته است. قهرمان قصه «دختر بی‌دست» در حالی که گرسنه و تشنه است، در بیابان و جنگل سرگردان می‌شود تا به باغی می‌رسد. در افسانه‌های ایرانی نیز مرحله «شیارکشیدن روح» به صورت رهایی دختر در بیابان، چشمه، شهر و جنگل، زندگی کنار چوپان و آسیابان نمود یافته است. پس از گذراندن بیابان‌ها و شهرهای مختلف، در حالی که تشنه و گرسنه است، به گله‌های گاو، گوسفند، شتر و

شیر می‌رسد. از چوپان گله تقاضای گوشت می‌کند و چوپان با این ادعا که تمامی گله‌ها مهریه اوست، از دادن گوشت به او امتناع می‌کند. تشنگی و گرسنگی قهرمان، معنایی نمادین دارد. چیزهایی که او تاکنون به عنوان غذا مصرف می‌کرده است، طعم خود را از دست می‌دهد و توانایی رفع تشنگی و گرسنگی او را ندارد. دختر تشنه و گرسنه است و به منبع تغذیه مثل گله گوسفند، گاو، شتر، شیر و باغ می‌رسد؛ اما نمی‌تواند از این نعمت‌ها بهره ببرد. گله‌ها و باغ‌های پر از میوه، غذای زن-قهرمان است. او باید قهرمان زندگی خود باشد تا بتواند مانند دختر بی‌دست از گلابی‌ها و میوه‌های دیگر استفاده کند.

۲-۵-۵. در افسانه‌های گروه دوم، قهرمان با تحریک مادر، خواهر و گاه پیرزن، یا راز مار، اسب، اژدها و درخت را فاش می‌کند^{۲۷} و یا پوست آن‌ها را می‌سوزاند. فاش کردن راز و سوزاندن پوست به جدایی او و همسرش منجر می‌شود.

همان‌گونه که در بخش «معامله کورکورانه» گفتیم، کنش مرد معادل کنش شیطان در قصه استس است. این بخش پیوند عمیقی با مکتب یونگ دارد. مرد مارگون و یا درخت‌گون، سایه روح دختر است؛ زیرا دختر را با اجبار، به ازدواج با خود راضی می‌کند. یکی از مهم‌ترین مفاهیم یونگ در مکتب روان‌شناسی تحلیلی، کهن‌الگوی سایه^{۲۸} است. سایه صفات و خصوصیات ناشناخته‌ای است که بخشی از حوزه شخصی روان را شکل می‌دهد و انسان‌ها ترجیح می‌دهند که آن‌ها را آشکار نکنند (۱۳۸۷: ۲۵۷). در افسانه‌های ایرانی نیز مرد خود را از قهرمان پنهان می‌کند؛ همان‌گونه که انسان، میلی به آشنایی و شناخت کهن‌الگوی سایه ندارد. به اعتقاد یونگ، شناخت سایه یکی از مهم‌ترین مراحل رسیدن به فردیت است. سایه را باید با زندگی فعال درآمیخت و شناخت. «من»^{۲۹} باید خودخواهی را رها کند و اجازه دهد تا نقش مثبت سایه نیز شکوفا گردد (همان، ۲۶۶). در افسانه‌های مورد نظر می‌بینیم مردی که دختر را با زور و اجبار به همسری خود درآورده و از خانواده‌اش جدا کرده است، پس از شناخته‌شدن به همسر، به عنصری یاریگر و حمایتگر تبدیل می‌شود.^{۳۰} مرد نقشه سفر دختر را می‌کشد و به او می‌گوید که هفت جفت کفش، جوراب، لباس و عصای آهنی تهیه کند. آهن نماد توانمندی، سختی و شدت استقامت است (شوالیه، ۱۳۸۷: ۳۰۲-۳۰۳).

توانمندی و استقامت، از بارزترین و مهم‌ترین ویژگی‌های کهن‌الگوی آنیموس است. اسفنورد در این باره می‌گوید: کهن‌الگوی آنیموس بر داشتن قدرت، صلابت، استقلال، تفکر منتقدانه، قدرت تشخیص، تمییز و ارزش‌گذاری اهداف زندگی تأکید می‌کند (ر.ک: ۱۳۹۳: ۶۵-۶۶). وقتی مرد از او می‌خواهد لباس، عصا و کفشش آهنین باشد، درحقیقت در پی رشد و زنده‌کردن کهن‌الگوی آنیموس در روح و روان زن است. او در پی کشف و بهره‌بردن از حمایتگر درونی است. حمایتگری که همیشه وجود داشته باشد و بتوان در هر زمان و مکانی از قدرت او استفاده کرد.

۳-۵-۵. در افسانه‌های گروه سوم^{۳۱} در مرحله «شیارکشیدن روح» نیز دیو و درویش، پیام نامه را مبنی بر کشتن زن و فرزندش تغییر می‌دهند. خدمتکاران، زن و فرزند شاه را به سوی آتش می‌برند؛ اما آن‌ها با همراهی اسبی که از ابتدای داستان به او کمک کرده است، نجات می‌یابند. اسب در این افسانه‌ها کارکردی مانند مادر در افسانه‌های گروه اول دارد. همان‌گونه که مادر یکی از عوامل مؤثر و مفید برای واردشدن قهرمان به این مرحله بود و قهرمان و کودکش را از خطر مرگ نجات داد، اسب نیز قهرمان را یاری می‌دهد.

۴-۵-۵. مرحله «شیارکشیدن روح» در افسانه‌های گروه چهارم، از نظر محتوایی با افسانه‌های گروه‌های دیگر تفاوت‌های بارزی دارد. در این گروه از افسانه‌ها، دختر شاه را ترک می‌کند؛ در حالی که در افسانه‌های دیگر، ابتدا مرد، دختر را ترک و سپس او سفر خود را آغاز می‌کند. در افسانه‌های «آسوکۀ مرد تاجر»، «دختر تاجر و ملا»، «دختر بازرگان و ملا» و «دختر حاجی صیاد» پس از ازدواج، دختر برای پدر و مادر خود دلتنگ می‌شود و قصد دیدار آن‌ها را می‌کند. شاه او را با وزیر به نزد پدر و مادرش می‌فرستد. وزیر در راه عاشق دختر می‌شود و به او می‌گوید که اگر کام دل مرا ندهی، سر فرزندان را می‌برم. وزیر سر کودکان دختر را می‌برد و دختر نیز از دست او فرار می‌کند. وزیر ماجرا را برای شاه به‌گونه‌ای دیگر شرح می‌دهد و می‌گوید که او هوس فرد دیگری را در سر می‌پروراند. این بخش از داستان، مانند عوض کردن پیام در قصه استس توسط شیطان است. دختر در بیابان و جنگل سرگردان رها می‌شود و نیروهای غیبی به کمک دختر می‌آیند. در این افسانه‌ها نیز حوریان بهشتی و پیرمرد فقیری به

دختر کمک می‌کنند. در افسانه‌های «پی سوز طلا»، «سماور طلا» و «چلچراغ طلا» نامزد و یا همسر دیگر شاه از روی حسادت، دختر را در رودخانه یا جنگل یا چاه می‌اندازد و او را از شاه دور می‌کند. در افسانه‌های «دختر پیراهن چوبی» و «دختر یهودی» پدر، سر فرزندان دختر خود را می‌برد و چاقو را در جیب دختر می‌گذارد. در افسانه «دختر پیراهن چوبی» دختر همه ماجرا را برای همسر خود آشکار می‌کند و از دست پدر هر دو به دیاری دیگر می‌روند و با هم مرحله شیارکشیدن روح را طی می‌کنند.

تفاوت بارز در این مرحله در تقابل قصه «دختر بی‌دست» و افسانه‌های ایرانی، نقش کودک در افسانه‌های گروه سوم و برخی از افسانه‌های گروه چهارم است که در هیچ‌یک از افسانه‌های گروه‌های دیگر اشاره‌ای به آن نشده است. کودک در این گروه از افسانه‌ها مانند الگوی استس، عاملی برای سرگردانی مادرش است. پدر منتظر فرزند ز زیاروست و اکنون از طرف دشمن، به او خبر داده می‌شود که همسرش، سگ به دنیا آورده است و کشته‌شدن یا بریده‌شدن سر فرزندان به گردن او انداخته می‌شود.

۵-۶. قلمرو زن وحشی

یکی دیگر از مراحل الگوی استس و افسانه‌های گروه اول، سوم و چهارم، قلمرو زن وحشی است. در قصه «دختر بی‌دست» دختر از قصر بیرون رانده می‌شود، به مهمان‌خانه می‌رود، زندگی را از نو شروع و فرزند خود را بزرگ می‌کند. او به مدت هفت سال در آن مهمان‌خانه مشغول به کار می‌شود. هفت سال، مرحله‌ای نمادین و مقدس در زندگی زنان است و چرخه‌های مختلف زندگی آنان را تشکیل می‌دهد (۱۳۹۳: ۶۱۳-۶۱۴). قلمرو زن وحشی، در افسانه‌های ایرانی، محتوای بسیار متفاوتی دارد:

۱-۵-۶. در افسانه‌های گروه اول، زن به سه شهر سفر می‌کند و با سه حادثه و اتفاق شبیه‌به‌هم روبه‌رو می‌شود و با دانش به طبیعت غریزی‌اش، آن‌ها را برطرف می‌کند. عدد هفت در افسانه‌های ایرانی به صورت ضمنی و تلویحی به عدد سه تغییر یافته است؛ زیرا قهرمان در همه افسانه‌های ایرانی سه کار انجام می‌دهد. کنش او مانند کنش شمن‌ها یا جادوگران است. آیین شمنی عبارت است از تصرف در قوای پنهانی جهان و

شمن یا جادوگر که خود را دارای چنین نیرویی می‌داند، در بدن و روح انسانی دیگر تأثیر می‌گذارد، بیماران را شفا می‌بخشد و دشمنان را از میان برمی‌دارد (مشکور، ۱۳۶۲: ۳۱-۳۲). در جدول ۲، کارهای جادودانه زن-قهرمان نشان داده شده است:

عنوان افسانه‌ها	خویشکاری زن-قهرمان
آه	بیناکردن دختر کلانتر، شفای پسر دیوانه حاکم و پسر گرسنه تاجر
قصه آه	پیداکردن پسر پادشاه، بیرون‌آوردن پسر از جلد اژدها و فاش کردن راز زنی که هر شب سر همسر خود را از تنش جدا می‌کند.
آه، دختر کوچک بازرگان	پیداکردن پسر بازرگان، کشتن اژدهایی که مردم شهر را اذیت می‌کند و فاش کردن راز زنی که هر شب سر همسر خود را از تنش جدا می‌کند.
دختر بازرگان و پسر شاه پریان	پیداکردن پسر شاه، بیرون‌آوردن پسر پادشاه و همسرش از جلد سگ و بیناکردن دختر پادشاه
افسانه آه	پیداکردن پسر پادشاه، کشف علت نابینایی دختر پادشاه و شفای پسر دیوانه حاکم
پسر شاه پریان	پیداکردن پسر وزیر و بیناکردن دختر پادشاه

جدول ۲: خویشکاری زن-قهرمان در افسانه‌های گروه اول

همان‌گونه که در جدول ۲ می‌بینیم، بسیاری از این کارها شبیه‌به‌هم هستند و در افسانه‌های مختلف تکرار شده‌اند.

۲-۶-۵. در افسانه‌های گروه سوم، مرحله «قلمرو زن وحشی» مانند قصه «دختر بی‌دست» تکرار شده است. در این افسانه‌ها نیز قهرمان پس از جدایی از همسر و مردن اسبی که به او کمک می‌کرد، تمام تلاش و کوشش خود را برای ادامه زندگی به‌کار می‌گیرد. در افسانه «حیله درویش» نیز قهرمان مانند دختر قصه «دختر بی‌دست» به‌زحمت راه خود را از میان بوته‌ها و درختان باز می‌کند. او در مهمان‌خانه کار می‌کند، زندگی خود و دو فرزندش را می‌گذراند و به هر طریقی، غنی‌شدن و رستاخیز درونی را تجربه می‌کند. دختر در این افسانه نیز با هیکل سوخته اسب، قصر و از گوش‌های آن، نوازنده و خواننده می‌سازد و در افسانه «اسب گل‌گر» اسب به زن وصیت می‌کند

که چهار دست‌وپای او را در چهار سوی زمین و تنها کمرش را در میان زمین بگذارد. بُجُل‌هایش را به بچه‌هایش بسپارد تا با آن‌ها بازی کنند و در هنگام بازی نیز عبارت «بخت اسب گل گز» را تکرار کنند. آن‌ها نیز با یاری اسب و سوخته او، زندگی را به‌خوبی می‌گذرانند. در افسانه «مجسمه خروس طلایی» نیز زن با وجود اینکه چشمانش را از کاسه بیرون آوردند، برای خود بارگاه و قصری می‌سازد. رفتار دختر در این موارد، رفتاری مانند قهرمان افسانه‌های گروه اول است.

۳-۶-۵. مرحله «قلمرو زن وحشی» در افسانه‌های گروه چهارم نیز محتوای متفاوتی نسبت به دیگر افسانه‌ها دارد. در افسانه‌های «آسوکة مرد تاجر»، «دختر تاجر و ملا»، «دختر حاجی صیاد» و «دختر بازرگان و ملا» دختر پس از رهاشدن، ظاهر خود را تغییر می‌دهد. او شکمبه گوسفند را به صورت خود می‌کشد یا خود را کچل می‌کند و در منزل پدر، برای خدمتکاری یا آشپزی استخدام می‌شود. از ملا، پدر، عمو و همه کسانی که سبب آوارگی و سرگردانی او شده‌اند، دعوت می‌کند، داستان زندگی خود را برای آن‌ها می‌گوید و متجاوزان را به سزای اعمالشان می‌رساند. در افسانه‌های دیگر گروه چهارم، شاه پس از رفتن دختر، بیمار می‌شود و هر کس برای شفای بیماری او غذایی می‌پزد. دختر نیز غذا یا نان می‌پزد و انگشتری‌ای را که همسرش به او هدیه داده است، در آن می‌گذارد. شاه انگشتر را می‌شناسد و به دنبال آشپز غذا می‌رود.

۷-۵. عروس و داماد وحشی

آخرین مرحله در الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین، مرحله عروس و داماد وحشی است. این مرحله در قصه «دختر بی‌دست» با برگشت شاه از سفر برابر است، او متوجه اتفاقات می‌شود و به دنبال همسر و کودک خود می‌رود، آن‌ها را پیدا و زندگی دیگری را آغاز می‌کند. در بیشتر افسانه‌های گروه دوم نیز این مرحله وجود دارد. رفتاری که از زن- قهرمان در این مرحله مشاهده می‌شود، از جنس رفتار زن وحشی است؛ اما از آن جهت که راهنمای او همسرش است و به او قبل از شروع سفر آموزش داده است که طی سفر با چه موانعی برخورد می‌کند و در برابر آن‌ها چگونه باید رفتار کند، باید آن را جزء مرحله «عروس و داماد وحشی» قرار داد.

زن - قهرمان پس از طی بیابان‌ها و شهرهای مختلف به چشمه‌ای می‌رسد که بر سر آن کنیز یا رقیب عشقی دختر نشسته است و می‌خواهد برای همسر او آب ببرد. او انگشتر خود را در کوزه می‌اندازد. انگشتر که نماد عشق و پیوند یافتن است (درویشیان و خندان، ۱۳۸۰: ۸/ ۲۰۵) واسطه‌ای می‌شود تا مرد از برگشت همسر خود آگاهی یابد. آن دو با یکدیگر دیدار می‌کنند. این مرحله دو تفاوت بارز با الگوی استس دارد: اول اینکه، در قصه «دختر بی‌دست» و افسانه‌های گروه سوم، شاه به دنبال همسر و فرزند خود می‌رود؛ اما در دیگر افسانه‌های ایرانی، زن - قهرمان است که با همراهی و همفکری همسر، شوهر خود را پیدا می‌کند. دوم، در قصه «دختر بی‌دست» و افسانه‌های ایرانی گروه اول و چهارم، شاه پس از پیدا کردن همسر و فرزندش، زندگی را از نو آغاز می‌کند و قصه در اینجا تمام می‌شود؛ اما در افسانه‌های ایرانی گروه دوم و سوم، پس از دیدار دوباره دختر و همسرش، کنش‌های مختلف و مهمی در روند روایت شکل می‌گیرد که بخش اعظم افسانه را تشکیل می‌دهد. این کنش‌ها بدین ترتیب هستند:

۱-۷-۵. ملاقات با سایه

مرد پس از دیدار دوم با همسرش، رازی را آشکار می‌کند که مربوط به هویت و ماهیت منفی اوست. عنصر منفی روح مرد و زن در اینجا مادر، خاله و دخترخاله است. خاله در قصه‌ها چهره‌ای منفی، حسود، طماع، بی‌گذشت و آب‌زیرکاه دارد (پیشانی و شیربچه، ۱۳۸۸: ۶۳). همسر او دیو و یا پری است که خاله و ... از طریق سحر و جادو او را به شکل مار یا درخت درآورده‌اند. پسر، همسر خود را به‌عنوان خدمتکار به مادر معرفی می‌کند و از او می‌خواهد که در کارهای منزل به مادرش یاری رساند.

در اینجا یکی از تفاوت‌های بارز، نقش مادر در الگوی استس و نقش مادر در افسانه‌های ایرانی است. در الگوی استس، وقتی فرستاده پیام شاه را به مادر می‌رساند از کشتن ملکه جوان خودداری و به او کمک می‌کند که به مکان دیگری برود؛ اما مادر در افسانه‌های ایرانی، با تعیین وظایف فرانسانی خود، قصد دارد زن - قهرمان را نابود کند. وظیفه‌ها در افسانه‌های گروه دوم، چهار بخش دارند:

الف) پرکردن خمره یا حوض یا مواردی شبیه به این با اشک چشم؛

ب) جاروکردن حیات با مژه و یا جارویی ساخته شده از مروارید، با این شرط که هیچ یک از مرواریدها نیفتد؛

پ) جداکردن گندم، برنج، لوبیا و نخود از هم؛

ت) فرستادن قهرمان نزد خاله و آوردن اشیائی مانند قوطی بگیروبنشان، قیچی خوددوز یا قیچی^{۳۲}

این بخش از افسانه به اسطوره سایکی^{۳۳} و اروس^{۳۴} در اساطیر یونان شباهت بسیاری دارد. آفرودیت^{۳۵} - که مادر اروس است- برای سایکی که می‌خواهد همسر اروس شود، وظایفی تعیین می‌کند. نخستین وظیفه او جداکردن گندم و جو از هم، دومین وظیفه، گرفتن پشم از قوچ‌های خورشید، وظیفه سوم، آب آوردن از رودخانه سینیکس^{۳۶} و وظیفه چهارم، گرفتن مرهم زیبایی از پرسفون در جهان زیرین است (جانسون، ۱۳۸۷: ۳۱-۹۹). هدف مادر در اسطوره سایکی و اروس و در افسانه‌های مورد نظر ما، نابودی دختر و روح معصوم زنانه است. آفرودیت نماد زنانگی وسیع و غرنده است و هر زنی درون خود یک آفرودیت دارد. سایکی نیز نماد بخش معصوم و کودک روان است که بیش از اندازه کامل و درون‌گراست (همان، ۳۳-۳۹). وظایف به اندازه‌ای دشوارند که سایکی و زنان قهرمان افسانه‌های ایرانی در انجام آن‌ها از مردان خود کمک می‌گیرند و یاری مردان به زنان در انجام وظایف، یکی از مشترکات افسانه‌های گروه دوم ایرانی با اسطوره سایکی و اروس است.

خاله و دخترش بخش دیگری از عنصر منفی زن-قهرمان است. یکی از مفاهیم پرتکرار در این افسانه‌ها، قراردادن شمع به دستور خاله پسر روی انگشتان قهرمان در شب عروسی همسرش با دخترخاله است. آن دو در شب عروسی در حالی که سر دخترخاله را می‌برند، با هم فرار می‌کنند و مادر و خاله به دنبال آن‌ها می‌روند. فرار آن‌ها نیز به نوعی وحشی بودن رفتارشان را نشان می‌دهد. در اینجا نیز همسر قهرمان از او می‌خواهد که چیزهایی مانند نمک، نیزه، سوزن، جوال دوز، آب داغ و تیغ با خود بیاورد^{۳۷} و آن دو موقع فرار برای زمین‌گیرکردن، از این ابزارها استفاده و خاله و دخترش را نابود می‌کنند. دو تصویر در این افسانه‌ها وجود دارد که از نمادهای استحاله صعود است: یکی پرتاب کردن نیزه و دیگری گذر از دریا (فرای، ۱۳۸۴: ۱۷۰). زن-قهرمان

با یاری و همکاری همسرش دریایی در برابر دشمنان خود پدید می‌آورد و مانع پیشروی و نزدیکی آن‌ها می‌شود. او و همسرش از دریا عبور می‌کنند و در برخی از افسانه‌ها، دشمنان را در دریا غرق می‌سازند. در بسیاری موارد نیز از پرتاب نیزه، تیر و جوال دوز و چیزهایی شبیه به این برای متوقف کردن آن‌ها بهره می‌برند. در الگوی استس نیز شیطان هر قدر تلاش می‌کند تا بعد از ملاقات دوباره ملکه و شاه، آن‌ها را از هم جدا کند، موفق نمی‌شود.

گفتنی است در افسانه‌های گروه سوم نیز برخورد و ملاقات با وجه منفی روح وجود دارد. در افسانه «اسب گل‌گز»، مرد پس از پیدا کردن زن و همسر خود به جنگ دیو می‌رود و او را می‌کشد. در افسانه «مجسمه خروس طلایی» نیز پاشاه پس از فهمیدن اشتباهش درباره زن و فرزندش، به دنبال آن‌ها می‌رود و عنصر منفی روح را که در اینجا خواهران دختر هستند، به سزای اعمالشان می‌رساند. در افسانه «حیله درویش»، از کشتن درویش سخنی به میان نیامده است. در افسانه‌های گروه چهارم نیز قهرمان در صحنه آخر داستان، با عنصر منفی یعنی همان عمو، ملا یا معلم و هوو برخورد و آن‌ها را نابود می‌کند. در هر چهار متن، تلاش نیروی شیطانی و منفی در پایان شکست خورده و تحمل و استقامت روح زن-قهرمان آزمایش شده است.

۲-۷-۵. پیوند با بخش ساحر روح

یکی از ویژگی‌های این بخش از افسانه‌ها که پیوند عمیقی با رفتار غریزی و طبیعی زن و مرد دارد، ملاقات با بخش ساحر روان است. روند رویدادهای افسانه تا آنجا پیش رفت که مادر پسر از قهرمان خواست به منزل خاله برود و قوطی بگیروبنشان را به او بدهد. مرد باز هم اتفاقات در راه و چگونگی عملکردش را توضیح می‌دهد، برای نمونه به او می‌گوید که در راه دری را باز می‌بینی و باید آن را ببندی. مراحلی که دختر برای رسیدن به منزل خاله پشت سر می‌گذارد، عبارت‌اند از:

الف) به حوضی پر از چرک و خون می‌رسد و با گفتن این جمله «چه حوض پر از عسلی»، از آن عبور می‌کند یا به خار مگیلان، سوزن بلوری و به دیوار شکسته و کژ، دیوار راست می‌گوید.

ب) درهای باز را می‌بندد و درهای بسته را باز می‌کند.
پ) استخوان جلو گاو و علف جلو گوسفند است. او استخوان را جلو سگ می‌اندازد و علف را جلو گاو می‌ریزد.

کنش زن وحشی در این بخش از افسانه بسیار پررنگ‌تر از قصه «دختر بی‌دست» است. مادر قهرمان را به منزل خواهر خود می‌فرستد تا او را از بین ببرد. خاله جادوگر و ساحری است که موانع ذکرشده را سر راه قهرمان ترتیب داده است. کنش او از نوع و جنس کنش ساحران و جادوگران است. گفتن حوض پر از عسل به حوض پر از چرک و خون و ... غیر از سحر و جادو چیز دیگری نیست. زن وحشی دنیا را دگرگون می‌کند. به اعتقاد او، حوض پر از چرک و خون می‌تواند به حوض پر از عسل تبدیل شود. او سحر و جادوی عنصر منفی را باطل می‌کند. درهای فتنه و آشوب را می‌بندد و درهای آرامش و قدرت درون را باز می‌کند.

ت) یکی دیگر از کنش‌های عروس و داماد، تغییر ماهیت و پیکرگردانی است. تغییر ماهیت نیز به دو صورت مثبت و منفی انجام می‌شود. یک‌بار، عنصر منفی برای آزار و اذیت قهرمان تغییر شکل می‌دهد، مانند تغییر شکل خاله به آهو در افسانه‌های «بی‌بی‌نگار»، «می‌سس قبار» و «متیل سوز الهوا بی در قبا». صورت مثبت تغییر ماهیت نیز با همکاری شوهر برای حفظ قهرمان زن انجام می‌شود. مرد، زن-قهرمان را به جوی آب، آب، کلاغ، ابر و جالیز خیار و خود را به کشاورز، سقاخانه، درخت، آسمان و جالیزبان تغییر شکل می‌دهد. در برخی موارد، تنها دختر را به سیب، سوزن، سنجاق و جارو تبدیل می‌کند. در افسانه «اسب-شیطان و جادوگر» مرد دختر را به گرمابه و خود را به گرمابه‌دار تبدیل می‌کند (رک: کونوس، ۱۳۸۷: ۷۷).

یکی دیگر از پیکرگردانی‌هایی که در این افسانه‌ها نمود یافته، اسطوره گذر از آب است. این بن‌مایه در پایان افسانه‌ها، یعنی زمانی که زن-قهرمان و شوهرش از ستم خاله و دخترش فرار می‌کنند نیز نمود یافته است. گذشتن از رودها و دریاها یکی از مشکلات همیشگی انسان بوده و سبب پیداشدن چنین بن‌مایه‌ها و اسطوره‌هایی شده است. در اساطیر ایرانی همه فرهمندان به‌سادگی از آب می‌گذرند و گذر از آب نمادی اساسی از حمایت یزدانی قهرمانان ایرانی است. در *شاهنامه*، گذر کاوه، کیخسرو و گیو

از این موارد است. در آب انداختن و به سلامت گذاشتن از آب نیز به عنوان ورد سرد در ایران باستان متداول بوده است. متهمی که در آب غرق می‌شد، گنهگار بود و متهمی که سالم از آب بیرون می‌آمد، تبرئه می‌شد (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۱۲۴-۱۲۶).

۶. الگوی پیشنهادی

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های افسانه‌ها در سراسر جهان، وجود روایت‌های متعدد از روایت واحد است. جعفری قنواتی تکرار موضوع را از ویژگی‌های افسانه‌ها می‌داند و در این باره می‌نویسد: شکل انتقال افسانه از نسلی به نسل دیگر به صورت شفاهی یا در اصطلاح سینه‌به‌سینه صورت می‌گیرد. این نکته زمینه‌ساز شکل‌گیری روایت‌های متنوع از یک افسانه شده است. بیشتر این روایت‌ها در ژرف‌ساخت، تفاوت اساسی با هم ندارند؛ اما شکل بیان، اجزا و روساخت آن‌ها متفاوت است (۱۳۹۲: ۵۳۹-۵۴۰). به اعتقاد پراپ نیز همه قصه‌های پریان از جنبه ساختار متعلق به یک تیپ هستند. برمبنای این اصل، همه قصه‌های پریان روسی، یک ساختار نهایی روایت دارند و همگی را می‌توان در پیکره یک حکایت طبقه‌بندی کرد (به نقل از: اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۳۴). روایت‌های مختلف چهار گروه از افسانه‌های ایرانی در جدول ۳ نشان داده شده است:

چکیده کنش‌ها	گروه‌ها
<p>-پدر بر سر ازدواج قهرمان با مار یا درخت و برآورده شدن هدیه یا خواسته قهرمان با آن‌ها پیمان می‌بندد.</p> <p>-قهرمان با آن‌ها ازدواج می‌کند و به باغ یا قصر بزرگی وارد می‌شود.</p> <p>-قهرمان نقاب همسر خود را کنار می‌زند.</p> <p>-قهرمان تکه برگ یا پری را از تن همسر می‌کند و او می‌میرد.</p> <p>-قهرمان راهی سفر می‌شود و داروی درد همسر خود را پیدا می‌کند.</p>	<p>افسانه‌های گروه اول</p>
<p>-پدر بر سر ازدواج قهرمان با مار یا درخت و برآورده شدن هدیه یا خواسته قهرمان با آن‌ها پیمان می‌بندد.</p> <p>-قهرمان با آن‌ها ازدواج می‌کند و به باغ یا قصر بزرگی وارد می‌شود.</p> <p>-قهرمان نقاب همسر خود را کنار می‌زند.</p> <p>-قهرمان پس از طی کردن مسیری طولانی دوباره با همسر خود دیدار</p>	<p>افسانه‌های گروه دوم</p>

<p>می‌کند. -قهرمان آزمایش‌ها و امتحانات مادر همسرش را به خوبی پشت سر می‌گذارد. -قهرمان عنصر شریر را نابود می‌کند.</p>	
<p>-پدر بر ازدواج قهرمان با اسب یا دیو پیمان می‌بندد. -قهرمان با او ازدواج می‌کند و به جهان دیگری وارد می‌شود. -دختر عاشق فرد دیگری است و با پوشیدن لباس مبدل فرار می‌کند. -دیو به دنبال دختر می‌رود و پیام‌های بچه‌دارشدن همسر خود را تغییر می‌دهد. -پسرعمو از سفر برمی‌گردد، به دنبال همسر و فرزندان خود می‌رود، آن‌ها را می‌یابد و شیطان را نابود می‌کند.</p>	<p>افسانه‌های گروه سوم</p>
<p>- پدر به سفر می‌رود و نگهداری از قهرمان را به ملایش می‌سپارد/ مادر قهرمان می‌میرد و با مرد پیمان می‌بندد که با کسی ازدواج کند که گردن‌بند یا کفش او اندازه‌اش باشد. -پدر یا ملا عاشق قهرمان می‌شود. -قهرمان لباس مبدل مردانه می‌پوشد یا وارد اشیایی مانند سماور و پیراهن چوبی می‌شود و فرار می‌کند. -قهرمان وارد کاخ و اتاق شاه می‌شود، لباسش را کنار می‌زند و با او ازدواج می‌کند.</p>	<p>افسانه‌های گروه چهارم</p>

جدول ۳: چکیده کنش شخصیت‌های افسانه‌ها در تقابل با یکدیگر

همان‌گونه که می‌بینیم، موضوع محوری روایت‌های مختلف چهار گروه، سفر زن-قهرمان به جهان زیرین و ناخودآگاه است و به عبارت کامل‌تر، افسانه‌های چهار گروه، روایت‌های متعددی از چگونگی سفر قهرمان زن به دنیای زیرین است. با توجه به پی‌رنگ افسانه‌ها در ابتدای مقاله، در جدول ۴، ساختار هر یک از افسانه‌ها را در تقابل با الگوی استس مشاهده می‌کنیم:

الگوی استس	افسانه‌های گروه اول	افسانه‌های گروه دوم	افسانه‌های گروه سوم	افسانه‌های گروه چهارم
معامله کورکورانه	معامله	معامله	معامله کورکورانه / معامله	معامله کورکورانه
قطع عضو سرگردانی	سرگردانی	سرگردانی	سرگردانی	سرگردانی
سرگردانی	کشف عشق در زیرین	کشف عشق در جهان زیرین	کشف عشق در جهان زیرین	کشف عشق در جهان زیرین
کشف عشق در جهان زیرین	قطع عضو	شیارکشیدن روح	شیارکشیدن روح	شیارکشیدن روح
شیارکشیدن روح	شیارکشیدن روح	عروس و داماد وحشی	قلمرو زن وحشی	قلمرو زن وحشی
قلمرو زن وحشی	قلمرو زن وحشی		عروس و داماد وحشی	عروس و داماد وحشی
عروس و داماد وحشی	عروس و داماد وحشی			

جدول ۴: مراحل سفر زن-قهرمان در افسانه‌های چهارگانه در تقابل با یکدیگر

همان‌گونه که در جدول ۴ می‌بینیم:

الف) افسانه‌های گروه اول از نظر تکرار همهٔ مراحل، در تقابل با الگوی استس، کامل‌ترین افسانه‌ها هستند.

ب) افسانه‌های گروه دوم، از نظر ساختاری، در تقابل با الگوی استس، ناقص‌ترین افسانه‌ها هستند.

پ) افسانه‌های گروه سوم و چهارم، از نظر ساختاری کاملاً شبیه به یکدیگرند. با اعتقاد به وجود روایت‌های متعدد از یک روایت کلی، افسانه‌های چهار گروه را به دو دستهٔ دیگر طبقه‌بندی می‌کنیم. افسانه‌های گروه‌های سوم و چهارم، ساختاری شبیه به یکدیگر دارند، لذا آن‌ها را در یک گروه و افسانه‌های گروه اول و دوم را در گروهی

دیگر طبقه‌بندی می‌کنیم. بنابراین، یک الگو برای سفر به جهان زیرین در افسانه‌های ایرانی نیز همان الگوی گروه‌های سوم و چهارم است. تفاوت بزرگ این الگو از نظر ساختاری تکرارنشدن مرحله «قطع عضو» است.

الگوی دوم نیز حاصل درهم‌آمیختن افسانه‌های گروه اول و دوم است. افسانه‌های گروه دوم، تنها در مرحله «عروس و داماد وحشی» محتوای گسترده‌تری نسبت به این مرحله در افسانه‌های گروه اول دارند و در مراحل دیگر، ساختار و محتوای مشابهی دارند. اگر مرحله «عروس و داماد وحشی» در افسانه‌های گروه دوم را در تکمیل این مرحله در افسانه‌های گروه اول قرار دهیم، الگویی بدین شکل به دست می‌آید:

معامله	سرگردانی	کشف عشق در جهان زیرین	قطع عضو	شیار- کشیدن روح	قلمرو زن وحشی	عروس و داماد وحشی
--------	----------	-----------------------	---------	-----------------	---------------	-------------------

جدول ۵: الگوی دیگر

تفاوت بارز الگوی ترسیم‌شده از نظر ساختاری با الگوی استس، جابه‌جایی مرحله «قطع عضو» از مرحله دوم به مرحله چهارم است و بدین ترتیب، دیگر مراحل «سرگردانی و کشف عشق در جهان زیرین» نیز به مرحله دوم و سوم منتقل شده‌اند. از نظر مفهومی نیز معامله در این گروه افسانه‌ها، کورکورانه نیست و همان‌گونه که گفته شد، محتوای مرحله «عروس و داماد وحشی» بسیار گسترده‌تر از افسانه‌های گروه‌های سوم، چهارم و الگوی استس است.

۷. نتیجه‌گیری

هم‌زمان با گسترش آرای یونگ و مکتب فمینیسم در غرب، توجه پساپونگی‌ها به دنیای زنان و شناخت روحيات ویژه آن‌ها معطوف شد. کلاریسا پینکولا استس بر این اساس، الگوهای متعددی ارائه کرده است که هرکدام به‌نوعی یک سفر قهرمانی شمرده می‌شود. یکی از الگوهای وی، الگوی خودآگاهی در جنگل جهان زیرین است. در این پژوهش، چندین افسانه را از کتاب *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران* - که پیوند بیشتری از نظر

ساختاری و محتوا با الگوی استس دارد- انتخاب و آنها را به دو دسته تقسیم‌بندی کرده‌ایم و با الگو و قصه «دختر بی دست» سنجیده‌ایم.

از نظر ساختاری، در افسانه‌های گروه اول، مرحله «عروس و داماد وحشی» و در افسانه‌های گروه دوم، مراحل «قطع عضو و قلمرو زن وحشی» و در افسانه‌های گروه سوم و چهارم مرحله «قطع عضو» تکرار نمی‌شود. مرحله دوم در افسانه‌های چهارگانه «سرگردانی» است؛ حال آنکه این مرحله در الگوی استس، قطع عضو است. مرحله «کشف عشق در جهان زیرین» در افسانه‌های چهارگانه نیز مرحله سوم و در الگوی استس، مرحله چهارم است.

با توجه به تعدد روایت‌ها، با اضافه‌کردن مرحله «عروس و داماد وحشی» به افسانه‌های گروه اول، الگویی پیشنهاد داده‌ایم که با الگوی استس همسانی مطلق ندارد. الگوی افسانه‌های سوم و چهارم نیز الگویی دیگر در افسانه‌های ایرانی با موضوع سفر به جهان زیرین است که مرحله قطع عضو را ندارد.

از نظر محتوایی نیز تفاوت‌های بسیاری بین چهار متن بررسی شده وجود دارد:

- معامله در افسانه‌های ایرانی، غیر از افسانه‌های گروه چهارم و افسانه «اسب گل‌گز» در افسانه‌های گروه سوم، کورکورانه نیست.

- در افسانه‌های ایرانی، معامله تنها از سوی پدر صورت نمی‌گیرد.

- مرحله «قطع عضو» تنها در افسانه‌های گروه اول، به وسیله دختر و روی شوهر تکرار می‌شود.

- نقش مرد در افسانه‌های ایرانی گروه دوم نسبت به افسانه‌های گروه اول، سوم و چهارم و قصه «دختر بی دست» پررنگ‌تر است.

- نقش عنصر منفی در افسانه‌های ایرانی به مادر پسر و دخترخاله و خاله انتقال یافته است.

- در افسانه‌های گروه سوم، چهارم و الگوی استس، نقش منفی و مثبت مرد را دو شخصیت مجزا ایفا می‌کنند و از این نظر با الگوی استس همخوانی دارد؛ اما در افسانه‌های گروه اول و دوم، بازیگر این نقش‌ها، شوهر دختر است. او ابتدا نقشی منفی و در پایان نقشی مثبت دارد.

- مرحله «عروس و داماد وحشی و قلمرو زن وحشی» در افسانه‌های گروه دوم، محتوا و مضمون وسیع و گسترده‌تری نسبت به محتوای این مرحله در الگوی استس و افسانه‌های ایرانی گروه سوم دارد.
- کودک تنها در افسانه‌های گروه سوم و چهارم، نقش دارد.

پی‌نوشت‌ها

1. Initiation in the Underground Forest
2. Clarissa Pinkola Estes
3. The Bargain Without Knowing
4. The Disemberment
5. The Wandering
6. Finding Love in the Underworld
7. Harrowing of the Soul
8. The Realm of the Wild Women
9. The Wild Bride and Bridegroom
10. Hero Archetype
11. Otto Rank
12. Edward Tylor
13. Von Hahn
14. Carl Gustav Jung
15. Joseph Campbell
16. Lord Raglan
17. *Women who run with the Wolves: Myths and Stories of the wild women*
18. wild Women

۱۹. دیگر الگوهای استس شامل این موارد است: «بوکشیدن حقایق و اعاده شهود به‌مثابه کسب خودآگاهی؛ سفر عشق؛ یافتن خانواده خود و تعلق به‌مثابه تبرک؛ حفاظت از خویشتن و تشخیص تله‌ها، دام‌ها و طعمه‌های سمی؛ بازگشت به خانه و خویشتن؛ خودآگاهی در جنگل جهان زیرین؛ تعقیب متجاوز و آغاز خودآگاهی؛ پرورش زندگی خلاق؛ تعیین قلمرو: مرزهای خشم و بخشش؛ شور جنسی و اعاده جنسیت والا؛ زخم‌های نبرد و عضویت در قبیله زخمی‌ها؛ یافتن جفت و وحدت با دیگری و درک طبیعت دوگانه زنان؛ جسم سرخوش و بدن وحشی».

20. Paris

۲۱. ادیب یا ادیبوس در اساطیر یونانی، همسر مادرش می‌شود و عقده ادیب فروید برگرفته از این اسطوره است.

22. persephone
23. **Enna**
24. **Hylas**
25. regressus ad uterum
26. Terra Mater

۲۷. در بین این افسانه‌ها تنها در افسانه «گل مرجان»، دختر پری را از زیر بغل همسر خود می‌کند.

28. shadow

29. ego

۳۰. در افسانه «مجسمه خروس طلایی»، پادشاه سفر نمی‌کند و خواهران پس از زایمان به او اطلاع می‌دهند که همسرش، توله‌سگ زاییده است. به نوعی این مرحله تکرار نشده است.

۳۲. از میان افسانه‌های گروه دوم در افسانه «بی‌بی نگار و می‌سس قبار» وظایف ذکر شده نیامده است.

33. psyche

34. Eros

35. Aphrodite

36. Sytx

۳۷. در افسانه «متیل سوز الهوا بی در قبا» این مرحله تکرار نشده است.

منابع

- آندرسون، هانس کریستیان (۱۳۸۴). *قصه‌های پریان و داستان‌ها*. ترجمه جمشید نوایی. چ ۲. تهران: نگاه.
- استس، کلاریسا پینکولا (۱۳۹۴). *زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند: افسانه‌ها و قصه‌هایی درباره کهن‌الگوی زن وحشی*. ترجمه سیمین موحد. چ ۱۰. تهران: پیکان.
- استفورد، جان (۱۳۹۳). *یار پنهان*. ترجمه فیروز نیوندی. چ ۷. تهران: افکار.
- اسکولز، رابرت (۱۳۸۳). *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمه فرزانه طاهری. چ ۲. تهران: آگاه.
- الیاده، میرچا (۱۳۷۲). *رساله در تاریخ ادیان*. ترجمه جلال ستاری. چ ۱. تهران: سروش.
- (۱۳۶۸). *آیین‌ها و نمادهای آشناسازی: رازهای زادن و دوباره زادن*. ترجمه نصرالله زنگویی. چ ۱. تهران: آگه.
- (۱۳۸۷). *مقدس و نامقدس*. ترجمه نصرالله زنگویی. چ ۱. تهران: سروش.
- بتلهایم، برونو (۱۳۸۴). *کودکان به قصه نیاز دارند*. ترجمه کمال بهروزکیا. چ ۱. تهران: افکار.
- (۱۳۹۲). *افسون افسانه‌ها*. ترجمه اختر شریعت‌زاده. چ ۳. تهران: هرمس.
- بولن، جین شینودا (۱۳۸۴). *نمادهای اسطوره‌ای و روان‌شناسی زنان*. ترجمه آذر یوسفی. چ ۴. تهران: روشن‌گران و مطالعات زنان.

مطالعه برخی از افسانه‌های ایرانی با تکیه بر الگوی... _____ محمدجعفر یاحقی و همکاران

-پریشانی، زیبا و مسعود شیربچه (۱۳۸۸). *بن‌مایه و عناصر قصه‌های عامیانه (پری‌وار) ایرانی*. چ ۱. تهران: انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی واحد نجف‌آباد.

-درویشیان، علی‌اشرف و رضا خندان (۱۳۷۸). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج ۱-۲. چ ۱. تهران: کتاب و فرهنگ.

----- (۱۳۸۰). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج ۳ - ۷. چ ۱. تهران: کتاب و فرهنگ.

----- (۱۳۸۱). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج ۸ - ۱۵. چ ۱. تهران: کتاب و فرهنگ.

----- (۱۳۸۳). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج ۱۶. چ ۱. تهران: کتاب و فرهنگ.

----- (۱۳۸۴). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج ۱۷-۱۸. چ ۱. تهران: کتاب و فرهنگ.

----- (۱۳۸۶). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج ۱۹. چ ۱. تهران: کتاب و فرهنگ.

- لوفلر، مارگاریت. دلاشو (۱۳۸۶). *زبان رمزی قصه‌های پری‌وار*. ترجمه جلال ستاری. چ ۲. تهران: توس.

----- (۱۳۶۴). *زبان رمزی افسانه‌ها*. ترجمه جلال ستاری. چ ۱. تهران: توس.
-رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۸). *پیکرگردانی در اساطیر*. چ ۲. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

- ژیران، فلیکس (۱۳۸۵). *اساطیر یونان*. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. چ ۳. تهران: کاروان.
-سرلو، خوان ادوارد (۱۳۸۹). *فرهنگ نمادها*. ترجمه مهرانگیز اوحدی. چ ۱. تهران: دستان.
- شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۷۸). *فرهنگ نمادها*. ج ۱. ترجمه سودابه فضایی. چ ۱. تهران: جیحون.

- جانسون، رابرت الکس (۱۳۸۷). *زن درون*. ترجمه فریدون معتمدی. چ ۱. تهران: بافکر.
-جعفری قنواتی، محمد (۱۳۹۲). «افسانه». *دانشنامه فرهنگ مردم ایران*. چ ۲. تهران: مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی. ج ۱. صص ۵۳۷-۵۵۱.

پ-فریزر، جیمز جرج (۱۳۸۳). *شاخه زرین*. ترجمه کاظم فیروزمند. چ ۱. تهران: آگاه.

- فرای، نورتروپ (۱۳۸۴). *صحیفه‌های زمینی*. ترجمه هوشنگ رهنما. چ ۱. تهران: هرمس.
- *قصه‌ها و افسانه‌های برادران گریم* (۱۳۸۳). ترجمه حسن اکبریان طبری. چ ۱. تهران: کیمیا با همکاری مرکز بین‌المللی گفت‌وگوی تمدن‌ها.
- کوپر، جی.سی (۱۳۸۰). *فرهنگ مصور نمادهای سنتی*. ترجمه ملیحه کرباسیان. چ ۱. تهران: فرشاد.
- (۱۳۹۲). *فرهنگ نمادهای آیینی*. ترجمه رقیه بهزادی. چ ۱. تهران: علمی.
- کونوس، ایگناتس (۱۳۸۷). *افسانه‌های مردم ترکیه ۲*. ترجمه پژمان طهرانیان. چ ۱. تهران: کیمیا با همکاری مرکز بین‌المللی گفت‌وگوی تمدن‌ها.
- گریمال، پیر (۱۳۴۱). *فرهنگ اساطیر یونان و روم*. ج ۲. ترجمه احمد بهمنش. چ ۲. امیرکبیر: تهران.
- مورنو، آنتونیو (۱۳۸۶). *یونگ، خدایان و انسان مدرن*. چ ۴. تهران: مرکز.
- مشکور، محمدجواد (۱۳۶۲). *خلاصه‌الادیان در تاریخ دین‌های بزرگ*. چ ۲. تهران: شرق.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۷). *انسان و سمبل‌هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. چ ۶. تهران: جامی.