



Recreating the Sacrificial Myth in Modern Media: A Semiotic Reading of the Mythic Structural Correspondences between Mithraism and “Game of Thrones”

Sorour Khorashadi^{*1}, Ali Khorashadi²

Received: 15/05/2026

Accepted: 02/09/2026

* Corresponding Author's E-mail:
s.khorashadi@modares.ac.ir

Abstract

The symbolic persistence of ancient myths in contemporary visual media provides an important field for examining how archaic narrative structures are reconfigured within modern cultural forms. This study investigates the relationship between the Mithraic myth of the sacrifice of the primordial bull and the destruction of the Night King in *Game of Thrones*. The central question is to what extent the narrative structure and mythic function of the Night King's destruction correspond to the pattern of Mithraic bull sacrifice. The study adopts a qualitative, library-based, comparative-analytical method and combines structural semiotics, functional narratology, and intertextual theories. The analysis distinguishes among three levels of correspondence: mythic homology, symbolic similarity, and intertextual relation. The findings indicate that the two scenes share a significant structural and functional homology beyond superficial similarities among their symbolic elements. In both narratives, the

1. Assistant Professor, Department of Archaeology, Faculty of Humanities, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.

<https://orcid.org/0000-0002-2085-5968>

2. Instructor of Department of Drama, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad, Iran.

<https://orcid.org/0009-0002-2141-4029>



Copyright: © 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY - NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



death or destruction of a central figure associated with darkness and existential threat constitutes a transitional moment preceding the restoration of order, fertility, and collective salvation. The study further argues that *Game of Thrones* reconfigures Dumézil's Indo-European tripartite functions (priesthood/sovereignty, warfare, and fertility/agriculture) in the character of Bran Stark. Accordingly, the classical divine warrior is transformed into a vulnerable, human-centered modern hero whose role is primarily spiritual, strategic, and salvific. Since there is no textual evidence demonstrating the screenwriters' conscious knowledge of Mithraism, the correspondence between the two narratives is interpreted primarily as structural homology rather than conscious textual borrowing. The study consequently considers Mithraism not merely as an ancient religious tradition but as a symbolic language whose narrative and cultural structures can acquire renewed meanings in modern fantasy media.

Theoretical Background

The theoretical framework integrates structural semiotics, functional narratology, and intertextual approaches. Drawing on Lévi-Strauss, mythic homology is defined as the correspondence of structural positions and relations within two narratives, whereas symbolic similarity refers to visual, thematic, or cultural affinities without necessarily implying functional equivalence. Kristeva's concept of intertextuality and Genette's notion of transtextuality provide a further framework for examining possible relations of reference, transformation, and adaptation. Barthes's distinction between primary signification and deeper cultural and ideological meanings is employed to move from the identification of individual signs toward their position within a broader symbolic system. Finally, Dumézil's tripartite ideology provides the principal functional framework for interpreting Mithra and Bran Stark. The study therefore distinguishes structural correspondence from symbolic resemblance and avoids



assuming direct authorial borrowing where textual evidence is unavailable.

Research Objectives and Questions

The main objective is to identify and interpret the structural and functional correspondences between Mithraic bull sacrifice and the destruction of the Night King. More specifically, the study asks: To what extent does the narrative structure and mythic function of the Night King's destruction in *Game of Thrones* correspond to the pattern of the sacrifice of the primordial bull in Mithraism? It also examines how the three functions identified by Dumézil are redistributed within the modern narrative and how an ancient salvific pattern is transformed into a contemporary narrative of collective survival and preservation of memory.

Hypotheses

The study proceeds from three related hypotheses. First, the correspondence between the primordial bull and the Night King operates primarily at the level of mythic homology rather than literal symbolic identity. Second, the three Mithraic functions of sovereignty/priesthood, warfare, and fertility are structurally reconfigured in Bran Stark and the narrative surrounding the destruction of the Night King. Third, the salvific function of ancient sacrifice is transformed in the modern narrative from spiritual salvation into the preservation of collective memory, historical identity, and life.

Data Collection

The research is interdisciplinary, qualitative, and library-based. Its primary analytical materials are the Mithraic narrative and visual-symbolic tradition surrounding the sacrifice of the primordial bull and the relevant narrative and visual sequences in *Game of Thrones*, particularly the destruction of the Night King and the role of Bran



Stark. Secondary materials include studies of Mithraism, Mithraic iconography, comparative mythology, structural narratology, intertextuality, adaptation, and fantasy literature. The analysis focuses on recurrent narrative and symbolic elements and examines them according to their position and function within each cultural text.

Analysis and Discussion

The Mithraic tauroctony constitutes the central narrative and symbolic scene of the tradition. Mithra is compelled, through the intervention of the Sun and its messenger, the raven, to kill the primordial bull. The sacrifice is not represented merely as an act of destruction; rather, death becomes the precondition for regeneration. The blood and body of the bull are associated with fertility, vegetation, animal life, and the restoration of cosmic order. The raven, dog, serpent, scorpion, lion, water, tree, dagger, torchbearers, bow, and Phrygian cap collectively form a symbolic system rather than a collection of isolated signs. Their interaction produces a four-stage narrative pattern: divine command, initial reluctance, sacred compulsion, and the emergence of life from death.

This structure provides the principal basis for comparison with the Night King's destruction. The Night King, like the primordial bull, occupies a pivotal structural position whose elimination marks the transition from a state dominated by death and darkness toward a renewed order. The comparison does not suggest that the two figures are identical in meaning. Rather, their narrative positions and functions are structurally comparable: the bull is sacrificed within the Mithraic cosmological order, whereas the Night King is destroyed as an existential threat. Thus, the Night King possesses a function opposite to that of the bull while occupying a homologous structural position: his destruction, like the bull's death, enables the restoration of life and order.

The correspondence is also visible in the role of accompanying figures and symbols. The Mithraic scene organizes several agents



around the central act of sacrifice, while the Night King episode similarly places Bran, Arya, other combatants, and animals within a coordinated narrative structure. Particularly significant is the tree, which in Mithraic symbolism connects the subterranean, terrestrial, and celestial realms and is associated with life, transformation, and cosmic mediation. In *Game of Thrones*, the tree associated with Bran likewise becomes a site of contact with past, present, and future and is positioned near water and the realm of divine or supernatural knowledge.

Dumézil's tripartite framework further clarifies the transformation of the ancient pattern. Mithra embodies sovereignty/priesthood, warfare, and fertility simultaneously: he is associated with cosmic and juridical order, acts as a warrior, and becomes an agent of regeneration. Bran Stark similarly combines these functions in a modernized form. His priestly or sovereign function emerges through his supernatural knowledge and relationship with the three-eyed raven and the sacred tree; his martial function appears indirectly through his strategic role in the struggle against the forces of darkness; and his agricultural/fertility function is expressed through his association with the preservation of life against death. Thus, the series transforms the classical divine warrior into a vulnerable human figure whose principal power is knowledge, vision, and mediation.

The final correspondence concerns salvation. In Mithraism, sacrifice is associated with salvation, light, and renewal. In *Game of Thrones*, the destruction of the Night King is linked to the preservation of collective human memory. The Night King threatens not only physical life but also historical continuity, while Bran's role is connected to the preservation of memory and the defeat of oblivion. Consequently, the ancient salvific function is rearticulated in modern terms as the preservation of identity, history, and collective memory.



References

- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Trans. A. Lavers. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Dumézil, G. (1958). *L'Idéologie tripartite des Indo-Européens*. Bruxelles: Latomus.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Khorashadi, A., & Khorashadi, S. (2024). "Game of Thrones" in Mithraism Scale: Adaptation of the Spiritual Journey of "Bran, the Broken" with the Mithraic Septet. *Visual and Audio Media*, 18(2), 57–88. <https://doi.org/10.22085/javm.2024.477796.2229> [in Persian].
- Kristeva, J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Ed. L. S. Roudiez. Translated by T. Gora, A. Jardine, L. S. Roudiez. New York: Columbia University Press.
- Lévi-Strauss, C. (1963). "The Structural Study of Myth." In *Structural Anthropology*. Translated by C. Jacobson and B. Grundfest Schoepf. New York: Basic Books. 206–231.
- Ulansey, D. (1991). *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and Salvation in the Ancient World*. Oxford University Press.
- Vermaseren, M. J. (2008). *Mithras, the Secret God*. Translated by B. Naderzadeh. Cheshmeh [in Persian].

بازآفرینی اسطوره قربانی در رسانه مدرن؛ خوانشی نشانه‌شناختی از

هم‌ساختی اسطوره‌ای میتراپیسم و «بازی تاج‌وتخت»

سرور خُراشادی^۱، علی خُراشادی^۲

(دریافت: ۱۴۰۵/۰۲/۲۵ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۶/۱۱)

چکیده

آیین ایرانی مهر که در شمایل اروپایی‌اش میتراپیسم نام گرفته، در بخش وسیعی از جهان باستان رواج یافت و ایدئولوژی شناخته‌شده‌ای در سنت غربی سده‌های آغازین مسیحیت بود. امروزه نیز ارتباط میتراپیسم با فرهنگ غربی، الهام‌بخش تخیل در هنرهای معاصر است؛ نمونه بارز این مدعا، سریال «بازی تاج‌وتخت» است که مبنای این مقاله قرار گرفت تا با مطالعه‌ای بینامتنی میان صحنه «کشتن پادشاه شب» در سریال با اسطوره «قربانی گاو نخستین» در میتراپیسم به این پرسش پاسخ دهد: ساختار روایی و کارکرد اسطوره‌ای صحنه مزبور تا چه میزان با الگوی «گاوکشی» قرابت دارد؟ اهمیت موضوع، توجه به زمینه‌های پیدایی هنرهای مدرن با مطالعه متون نمادین به‌مثابه گنجینه‌ای از موقعیت‌های دراماتیک است. این مقاله با برقراری پلی میان فرهنگ کهن اسطوره‌ای و رسانه تصویری مدرن، به روش کتابخانه‌ای در

۱. استادیار گروه باستان‌شناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

*s.khorashadi@modares.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0002-2085-5968>

۲. مربی گروه نمایش، مؤسسه غیرانتفاعی فردوس، مشهد، ایران.

<https://orcid.org/0009-0002-2141-4029>



چارچوبی تطبیقی - تحلیلی، با رویکرد نشانه‌شناسی ساختاری و روایت‌شناسی کارکردی سامان یافته است. یافته‌ها مؤید آن است که فراتر از برابرنهادی ظاهری عناصر نمادین اسطوره با عناصر نشانه‌ای سریال، دو صحنه از هم‌ساختی روایی و کارکردی قابل توجهی برخوردارند؛ ساختاری که در آن، مرگ نمادین نیروی تاریکی (گاو/ پادشاه شب)، مقدمه‌ای بر زایش نظم، باروری زمین و نجات حافظه جمعی بشر است. سریال با بهره‌گیری از نظریه‌های بینامتنی، ساختار سه‌کارکردی هندواروپایی دومزیل (کاهنگی، جنگاوری و کشاورزی) را در شخصیت «برن استارک» بازآفرینی کرده و قهرمان انسان‌تبار آسیب‌پذیر مدرن را جایگزین قهرمان خداتبار جنگجوی کلاسیک می‌کند. این جستار نشان می‌دهد که میتراپیسم ورای اسطوره‌ای محض، به‌عنوان زبان مشترک نمادین توانسته در بستر رسانه مدرن، به‌روزرسانی معنایی خود را برای مخاطب امروزی باز یابد و بر عمق تاریخی و روان‌شناختی ژانر فانتزی بیفزاید.

واژه‌های کلیدی: «بازی تاج‌وتخت»، میتراپیسم، اسطوره قربانی، نشانه‌شناسی ساختاری، روایت‌شناسی کارکردی.

۱. مقدمه

ژانر فانتزی در صنعت سینما و رسانه‌های تصویری همواره از اقبال برخوردار بوده است. تکنیک‌های خام‌دستانه سینمای خیال‌انگیز در زمانی نه‌چندان طولانی جایش را به جلوه‌های ویژه‌ای بخشیده که به تخیل، رنگ واقعیت زده است؛ چندان‌که تماشای ازدهایان سریال «بازی تاج‌وتخت»^۱ بر فراز آسمان یا لشکر «مردگان برف‌پیما» به‌رغم هیجان‌انگیزی، دیگر شگفتی‌ساز نیست، اما ابزاری مناسب برای روایت متن فراهم می‌کند. این سریال وامدار متون افسانه‌ای و اسطوره‌ای است که به‌دلیل کارکرد نمادین اسطوره‌ها و شباهتی که به‌خاطر خاستگاه مشترک دارند، به بینندگان جهانی امکان پیوند ناخودآگاه با اثر را می‌دهد. در شمار مناسک نمادین، آیین قربانی در بیشتر اسطوره‌ها و

ادیان ابراهیمی وجود دارد؛ در این میان اسطوره دیرین قربانی گاو نخستین در میترایسم مورد توجه مقاله حاضر است تا در مطالعه‌ای تحلیلی با صحنه‌ای مرتبط با کشتن شخصیت پادشاه شب در سریال «بازی تاج‌وتخت» مطابقت داده شود. قربانی گاو (گاوکُشی) مهم‌ترین رسم دینی در کیش مهری است (ورمازن، ۱۳۸۷، ص. ۹۸). پرده نمادین کشتن گاو نخستین که در بسیاری از مهرکده‌های اروپایی نقش بسته است، نشان از خویشکاری میترا دارد؛ شیوه کشتار گاو، حیوانات همراه میترا، مشعل‌داران او و حتی دم گاو در بسیاری از این نگاره‌ها، نشانگر زنده شدن زمین به گیاهان و غلات و نوشیدن خون گاو توسط حیوانات است که نشان می‌دهد قربانی گاو نخستین با هدف باروری زمین و آفرینش صورت پذیرفته است (همان، صص. ۸۱-۸۴). در آن‌سو، صحنه کشتن پادشاه شب که با حضورش یخبندان، سرما و مرگ را به‌همراه آورده بود، با حضور «برن استارک»^۲ رهبر معنوی و فرمانروای آینده هفت‌اقلیم، دو یار همراه وی، شرکت جستن حیوانات در میدان نبرد، نشانگانی روشن از وجوه همانندی با پرده نمادین قربانی گاو نخستین دارد. اهمیت این موضوع، توجه به بستر خلق هنرهای مدرن با مطالعه متون نمادین به‌مثابه گنجینه‌ای از موقعیت‌های دراماتیک است. هدف نگارندگان، بررسی وجوه هم‌ارزی در دو داستان یادشده است که با پاسخ‌گویی به این پرسش ممکن می‌شود: ساختار روایی و کارکرد اسطوره‌ای صحنه «کشتن پادشاه شب» در «بازی تاج‌وتخت» تا چه میزان با الگوی «قربانی گاو نخستین» در میترایسم قرابت دارد؟ بنابراین مقاله پیش‌رو، نخست به بازگفت میترایسم می‌پردازد، سپس پرده قربانی کردن گاو نخستین و پیامدهای نمادین آن را معیاری برای بررسی و هم‌نهادی با صحنه کشتن پادشاه شب و پیامدش در نظر می‌گیرد تا میزان همگرایی و واگرایی دو متن را دریابد. روش پژوهش در این جستار میان‌رشته‌ای، کیفی، گردآوری داده‌ها به روش

کتابخانه‌ای و هدف آن بنیادین است؛ این پژوهش تطبیقی، با رویکرد تحلیل نشانگان دو متن فرهنگی (اسطوره مهر/ میترا و سریال «بازی تاج‌وتخت») سامان یافته است؛ واکاوی که بر تلفیق رویکردهای «نشانه‌شناسی ساختاری»^۳، «روایت‌شناسی کارکردی»^۴ و نظریه‌های بینامتنی (بینامتنیت^۵ و فرامتنیت^۶) استوار است.

۲. پیشینه پژوهش

طبق جست‌وجوی نگارندگان، تاکنون پژوهشی که به‌طور هم‌زمان با رویکردهای «نشانه‌شناسی ساختاری»، «روایت‌شناسی کارکردی»، «نظریه‌های بینامتنی» و «فرضیه سه‌کارکردی»^۷ ژرژ دومزیل، به تطبیق تحلیلی پیامدهای «قربانی گاو نخستین» میترا و نابودی «شخصیت پادشاه شب» در سریال «بازی تاج‌وتخت» پرداخته باشد، یافت نشد. باین‌همه، پیشینه موضوعی مقاله در چهار محور روش‌شناختی صورت‌بندی می‌شود که هر یک، ظرفیت‌ها و خلاهای خود را در نسبت با پرسش این جستار آشکار می‌سازد.

۲-۱. پژوهش‌های بنیادین درباره میترایسم و آیین گاوکشی

این محور، رکن توصیفی - تحلیلی جستار حاضر را تشکیل می‌دهد: شناخت اساطیر ایران (هینلز، ۱۹۷۵، ترجمه آموزگار و تفضلی، ۱۳۹۱)؛ اوستا؛ یشت‌ها (پورداود، ۱۳۹۴)، تاریخ اساطیری ایران (آموزگار، ۱۳۷۴)، آیین میترا (ورمازن، ۱۹۶۰، ترجمه نادرزاده، ۱۳۸۷)، میترا- آیین و تاریخ (مرکلباخ، ۱۹۸۴، ترجمه گلی‌زاده و کرباسیان، ۱۳۹۴)، دین مهر در جهان باستان (ثاف‌فر، ۱۳۸۵)، اسطوره‌شناسی ایزدان ایرانی (وکیلی، ۱۳۹۵)، *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and* «Mithra en Asie و (Ulansey, 1991) *Salvation in the Ancient World*

”Mineure“ (Cumont, 1939). این آثار، هرچند برای شناسایی عناصر نمادین و رمزگان ضروری‌اند، ولی در سطح توصیف و تحلیل تاریخی - هنری متوقف مانده و کمتر به لایه روایی و ساختار کارکردی اسطوره پرداخته‌اند؛ به‌ویژه آنکه در اغلب آن‌ها، قربانی گاو چون یک صحنه ایستای تجسمی تحلیل شده است تا روایتی با کنش‌گران، توالی کنش و پیامدهای ساختاری.

۲-۲. مطالعات تطبیقی اسطوره و روایت‌شناسی ساختاری

این محور پژوهش‌هایی را دربرمی‌گیرد که با ابزارهای صورت‌گرایانه و ساختاری به مقایسه اسطوره‌ها و روایت‌ها پرداخته‌اند. در سطح جهانی، لوی استروس (Lévi-Strauss, 1963) در *Structural Anthropology* با رویکرد ساختارگرایانه و مفهوم «هم‌ساختی اسطوره‌ای»، پراپ (Propp, 1968) با *Morphology of the Folktale* و دومزیل (Dumézil, 1958, 1988) با *L'Idéologie tripartite des Indo-Européens* و *Mitra-Varuna: An Essay on Two Indo-European Representations of Sovereignty* سه چارچوب اثرگذار تحلیل تطبیقی را بنیان نهادند که این جستار، به‌ویژه از الگوی «سه‌کارکردی هندواروپایی» بهره‌جسته است. در سطح فارسی، دوانی و همکاران (۱۳۹۴) در مقاله «بازتاب نمادین قربانی میتراپی، اسطوره کشتن گاو نخستین در هفت‌پیکر نظامی»، نزدیک‌ترین کار تطبیقی به جستار حاضر را انجام داده‌اند؛ با این تفاوت بنیادین که متن مقصد آن‌ها یک متن کلاسیک فارسی است. تطبیق‌های این محور، عمدتاً درون سنت ادبی - اسطوره‌ای مانده و تطبیق میان اسطوره و ژانر فانتزی معاصر کمتر صورت‌بندی شده است. افزون بر این، در برخی از این تطبیق‌ها، تمایز میان «شبهات نمادین» و «هم‌ساختی ساختاری» کمتر مورد توجه قرار

گرفته و تحلیل‌ها بیشتر بر اشتراکات مضمونی تکیه دارند؛ خلأیی روش‌شناختی که جستار حاضر با تفکیک سه‌سطحی «هم‌ساختی اسطوره‌ای»، «شباهت نمادین» و «بینامتنیت روایی»، بدان می‌پردازد.

۳-۲. نظریه‌های بینامتنیت و اقتباس

این محور، چارچوب‌های نظری را دربر می‌گیرد که امکان تحلیل رابطه میان دو متن کهن و مدرن را فراهم می‌سازند؛ در سنت بینامتنیت، کریستوا (Kristeva, 1980, 1986) و ژنت (Genette, 1982)؛ بلوم (Bloom, 1973) با نظریه «اضطراب تأثیر»^۸ و بازخوانی خلاقانه متن پیشین و درنهایت، هاجن (Hutcheon, 2006) و سندرز (Sanders, 2006) در سنت «اقتباس»^۹ از مهم‌ترین چارچوب‌های نظری این حوزه به‌شمار می‌روند. کاربرست این نظریه‌ها در تحلیل ژانر فانتزی تلویزیونی، به‌ویژه در سنت پژوهشی فارسی، بسیار اندک است و بخش عمده مطالعات بینامتنیت، بر متون مکتوب ادبی متمرکز است؛ از همین‌روی، کاربرست توأمان این مفاهیم برای تحلیل یک سریال فانتزی، نوآوری روش‌شناختی جستار حاضر است.

۴-۲. مطالعات اسطوره در ژانر فانتزی معاصر و پژوهش‌های مرتبط با «بازی

تاج‌ونخت»

درحالی که محور دوم بر روش‌های تطبیق ساختاری اسطوره‌ها تمرکز داشت، این محور به بستر رسانه‌ای و ژانری بازآفرینی اسطوره در فانتزی معاصر می‌پردازد و به دو شاخه تقسیم می‌شود:

الف) مطالعات نظری فانتزی و بازآفرینی اسطوره: تالکین (Tolkien, 1947, 1964) با *"On Fairy-Stories"* و مفهوم «زیرآفرینی»،^{۱۰} کمپبل (Campbell, 1949) با *The Hero with a Thousand Faces*، فرای (Frye, 1957) با *Anatomy of Criticism*، آتربری (Attebery, 1992) با *Strategies of Fantasy* و مندلسون (Mendlesohn, 2008) با *Rhetorics of Fantasy*، در فهم ژانر فانتزی به مثابه بستری برای بازخوانی و بازآفرینی روایت‌های اسطوره‌ای نقش مهمی داشته‌اند. در سطح فارسی اما، پژوهش‌هایی که به‌طور خاص به بازآفرینی اسطوره‌های ایرانی در ژانر فانتزی بپردازند، همچنان بسیار اندک‌اند.

ب) پژوهش‌های مرتبط با «بازی تاج‌وتخت»: در میان پژوهش‌های فارسی، مقاله «سریال بازی تاج‌وتخت در سنجۀ میتراایسم؛ تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترای» (خراشادی و خراشادی، ۱۴۰۳)، نزدیک‌ترین کار موجود به این جستار است که به تطبیق سیروسلوک هفت‌پایگانی رهرو میترای با سفر معنوی شخصیت «برن» پرداخته است؛ بااین‌حال، تفاوت‌های بنیادینش با جستار حاضر این است که تمرکز آن بر سیر فردی قهرمان است، نه بر یک صحنه مشخص؛ ابزار تحلیل آن الگوی هفت‌پایگانی رازآموزی است، نه الگوی سه‌کارکردی دومزیل و به لایه نمادین - ساختاری صحنه قربانی گاو نخستین هم نپرداخته است. دو مقاله فارسی دیگر، یکی «مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی در سریال‌های تلویزیونی (با نگاهی به سریال‌های مختارنامه و بازی تاج‌وتخت)» (عباسی و حبیب‌پور، ۱۳۹۵) و دیگری، «پایان‌بندی سریال بازی تاج‌وتخت؛ از پیوستگی تا گسست گفتمانی» (بدری، ۱۳۹۹) است که هیچ‌یک ورودی به میتراایسم ندارند. در سطح جهانی نیز اندک مقاله‌هایی درباره سریال «بازی تاج و تخت»، به واکاوش نشانه‌شناختی و هم‌نهادی آن با مسیحیت، با مطالعه یک

یا چند شخصیت اصلی سریال دست زده‌اند که می‌توان به مقاله «Religious Aesthetics in Game of Thrones» (Wells-Lassagne, 2014) و کتاب *Game of Thrones; Versus History: Written in Blood* (Pavlac, 2017) اشاره کرد؛ هرچند در میان آن‌ها نیز، نامی از میتراایسم و گاو نخستین به میان نیامده است.

مرور چهار محور یادشده مبین آن است که پژوهش‌های پیشین یا در سطح توصیف و تحلیل تاریخی - هنری مانده‌اند، یا تطبیق‌ها درون سنت ادبی - کلاسیک بوده، یا بر صحنه‌هایی متفاوت و یا اسطوره‌هایی غیر از میترا متمرکز بوده‌اند. تمایز جستار حاضر از موارد پیش‌گفته، در این است که با تلفیق هم‌زمان چهار محور و با بهره‌گیری از الگوی سه‌کارکردی دومزیل، نشانه‌شناسی ساختاری و نظریه‌های بینامتنی، به تحلیل نمادین قربانی گاو نخستین میتراپی در تطبیق نشانه‌شناختی با صحنه نابودی پادشاه شب سریال «بازی تاج‌وتخت» دست زده تا در سنجه دین مهری و روایت‌شناسی تطبیقی. تحلیلی، به بررسی توأمان یک متن اسطوره‌ای نمادین با یک متن نوین نشانه‌ای در هنر رسانه پردازد.

۳. چارچوب نظری

این جستار بر پایه تلفیق سه رویکرد اصلی «نشانه‌شناسی ساختاری»، «روایت‌شناسی کارکردی» و «نظریه‌های بینامتنی» استوار است؛ رویکردهایی که در تفکیک سه سطح تحلیلی تطبیق میان دو متن به کار گرفته می‌شوند: «هم‌ساختی اسطوره‌ای» با الهام از رویکرد ساختارگرایانه لوی استروس (Lévi-Strauss, 1963)، به وجود روابط ساختاری مشابه در سازمان معنایی دو روایت اشاره دارد؛ «شباهت نمادین» (Eliade, 1961)، به

قربانیت در سطح تصویر، مضمون یا خویشاوندی فرهنگی، بدون لزوم تقارن ساختاری معطوف است؛ «بینامتنیت» (Kristeva, 1980) و «فرامتنیت» (Genette, 1982) نیز به رابطه متنی میان آثار می‌پردازند. این تفکیک، معیاری روشن برای تشخیص تطبیق‌های ساختاری از قربانیت‌های تصویری و روابط بینامتنی فراهم می‌سازد و در جدول ۱، مبنای طبقه‌بندی عناصر متناظر قرار گرفته است. معیار «هم‌ساختی» آن است که دو عنصر، جایگاه یکسانی در ساختار روایی دو متن ایفا کنند؛ معیار «شباهت نمادین» وجود قربانیت تصویری یا فرهنگی بدون تقارن کارکردی است و معیار «روابط بینامتنی»، وجود شواهدی از ارجاع، اقتباس، دگرگونی یا پیوندهای قابل ردیابی میان دو متن است.

گام نخست، مبتنی بر چارچوب نظری بارت در دو ساحت نشانه‌شناسی است؛ ساحت نخست،^{۱۱} به شناسایی نشانگان سطحی و دلالت‌های اولیه می‌پردازد و ساحت دوم،^{۱۲} به واکاوی لایه‌های معنایی عمیق، ایدئولوژیک و فرهنگی نمادها در بسترهای تاریخی و مدرن معطوف است (Barthes, 1972؛ بارت، ۱۴۰۰). گام سپسین، برای واکاوی کارکردهای اسطوره‌ای و ساختار روایی، از فرضیه «سه‌کارکردی هندواروپایی» دومزیل بهره می‌جوید؛ الگویی که ساختار ایدئولوژیک و اسطوره‌ای هندواروپایی را در سه عنصر کنشمند «کاهنگی.شهریاری»، «جنگاوری مرزداری» و «باروری.کشاورزی» می‌داند (دومزیل، ۱۴۰۳؛ Dumézil, 1958, 1988). بررسی بازتاب این سه کارکرد در شخصیت «برن استارک» و صحنه «کشتن پادشاه شب»، می‌تواند به تبیین نقش قهرمان مدرن و جایگاه او در بازآفرینی اسطوره مهر بینجامد. درنهایت، این جستار با بهره‌گیری از نظریه‌های بینامتنی (Kristeva, 1980, 1986; Genette, 1982)، رابطه میان متن کهن نمادین (میتراایسم) و متن مدرن نشانه‌ای («بازی تاج‌وتخت») را همچون فرایندی پویا از انتقال و بازآفرینی معنا می‌کاود؛ با این توضیح که به دلیل نبود شواهد متنی دال بر

آگاهی فیلمنامه‌نویسان از میترایسم، رابطه دو متن در سطح هم‌ساختی ساختاری و نه ارجاع آگاهانه متنی ارزیابی می‌شود. این تلفیق نظری، چارچوبی منسجم برای پاسخ به این پرسش می‌آفریند که چگونه ساختارهای کهن اسطوره‌ای در بستر رسانه مدرن، بازتولید و به‌روزرسانی می‌شوند.

۴. میترایسم

آیین میتراپی حدود سده یکم پیش‌از‌میلاد از ایران به اروپا راه یافت (دوانی و همکاران، ۱۳۹۴، ص. ۲). ورمازرن از الواح خاک‌رسی می‌گوید که در سال ۱۹۰۷ در ناحیه بغازکوی، پایتخت سرزمین هیتی‌ها در شمال‌غربی آسیای صغیر به‌دست آمد که روی آن‌ها برای نخستین‌بار نام میترا دیده می‌شود؛ این لوح‌های گلی محتوی بر پیمانی است که در آن از میترا و خدای آسمان برای پایداری این پیمان استعانت شده است. تاریخ پیمان را چهارده قرن پیش‌از‌میلاد دانسته‌اند، اما آخرین مدرکی که حاوی نام میتراست و از غرب یافت شده، مربوط به قرن پنجم میلادی است؛ پس قرونی متمادی، شاهد احترام مؤمنان نسبت به این خدا بوده است. پیمان مذکور میان هیتی‌ها و میتانی‌ها ناظر بر این واقعیت است که نیاکان هندواروپایی ما، میترا را می‌شناختند و بنابراین شگفت نیست که نام او را میان مردمان هند و ایران می‌یابیم. در ود، کتاب مقدس هندیان باستان نام مهر به‌صورت میترا تکرار می‌شود و معنای پیمان می‌دهد. در اوستا، کتاب مقدس ایرانیان باستان نیز نام میترا آمده و سرودی به نام مهریشت به وی اختصاص دارد (ورمازرن، ۱۳۸۷، صص. ۱۵ و ۱۶). این تداوم تاریخی مبین آن است که میترایسم در گذار از سنت‌های گوناگون، صرفاً به پرستش یک ایزد محدود نمانده است، بلکه نظامی از رمزگان، مضامین و کارکردهای اسطوره‌ای را نیز با خود منتقل کرده است؛

از این رو در تحلیل تطبیقی، آنچه بیش از استمرار شخصیت میترا اهمیت می‌یابد، تداوم ساختارهای معنایی و کارکردهای نمادینی است که در بسترهای فرهنگی و تاریخی گوناگون، صورت‌های تازه می‌یابند.

رسوخ کیش مهر به دیگر کشورها از راه رم بود. این کیش افزون بر اروپا، شمال آفریقا را نیز درنوردید و با آنکه بارها شکست خورد، ولی باز هم بن‌مایه‌ای برای آیین‌های دیگر شد و کیش‌های دیگر بسی از ترادادها و راه و روش‌های خود را از مهریان به‌عاریت گرفتند (بختورتاش، ۱۳۸۰، ص. ۱۹۵). درمورد خاستگاه میترایسم رومی، سه فرضیه اصلی در جریان است؛ اولی به سرکردگی کومون، بر اشاعه مهرپرستی ایرانی به روم اذعان دارد (Cumont, 1939, pp. 67-76)؛ دومی به رهبری ویکاندر، مهرپرستی رومی را برخاسته از حوزه اقوام سکایی در کرانه‌های دانوب می‌داند (Wikander, 1951, pp. 5-56) و سومی به پیشگامی اولانسی، میترایسم رومی را عاری از ایرانیت دانسته و خاستگاه بومی آن را در حوزه تمدن یونانی - رومی قلمداد می‌کند (Ulansey, 1991, pp. 2-14). به باور برخی محققان، به‌رغم غیاب نمادهای گاوکشی و صریح در ایران، ولی حضور برخی رمزگان ایرانی در میترایسم حاکی از آن است که باید خاستگاه ایرانیت را برای آن قائل بود؛ هرچند به‌شکلی سراسر است و مستقیم به روم وارد نشده است (وکیلی، ۱۳۹۵، ص. ۲۸۰). از این منظر، اهمیت میترایسم برای جستار حاضر، وراى اثبات یک انتقال مستقیم از سنت ایرانی به روایت‌های مدرن، در شناسایی مجموعه‌ای از رمزگان و ساختارهای روایی است که در بسترهای تاریخی گوناگون بازتفسیر شده‌اند؛ بنابراین بهره‌گیری از عناصر میتراپی در تحلیل روایت معاصر، بر مبنای «هم‌ساختی اسطوره‌ای» صورت می‌گیرد، نه بر فرض اقتباس مستقیم یا رابطه بینامتنی آگاهانه.

رمزگان به‌کاررفته در میترایسم، با وجود یونانی بودن زبان رسمی این دین، رنگ‌وبوی ایرانی‌شان را به‌خوبی حفظ کرده است. پیکره‌های مهر درست به تأسی از توصیفات مهریشت، به هیئت جوانی پانزده‌ساله، بدون ریش و سبیل ساخته شده است که لباسی ایرانی بر تن دارد و کلاه نمدی شکسته‌ای بر سر نهاده است؛ کلاهی که مشابه‌اش را در تخت‌جمشید بر سر سکاها و سایر اقوام ایرانی می‌توان دید (همان، صص. ۲۶۹-۲۶۸)؛ ازسویی، گویی مهرپرستان رومی با اینکه شهروند کشوری بودند که با پارت/پارس در حال جنگ بود، ولی خود را پارسی و وارث پارس‌ها می‌دانستند؛ دوگانگی که در وهله نخست ناسازگار می‌نماید، اما با اتکا به موقعیت اجتماعی بسیار مستحکم و محترم مهرپرستان رومی، می‌توان چنین گفت که این هویت‌طلبی غیرعادی و شرقی خدشه‌ای به نقش‌های هنجارین‌شان وارد نمی‌ساخت (همان، ص. ۲۹۹). این وضعیت دوگانه، یعنی بازتولید یک سنت شرقی در قالبی جدید و درون نظام فرهنگی متفاوت، الگویی را آشکار می‌سازد که در انتقال اسطوره‌ها نیز قابل رصد است؛ بدین معنا که اسطوره‌ها در فرایند جابه‌جایی، عناصر بنیادین خود را حفظ می‌کنند، اما متناسب با نظام نشانه‌ای جدید دچار بازآرایی می‌شوند.

۴-۱. قربانی گاو نخستین

رازآلودترین و شگفت‌ترین ماجرای میترا، پیکار او با گاو نخستین است. میترا با کشتن گاو نخستین و ریختن خونسش به آفرینش سودمند زمین و شکوفایی آن کمک می‌کند (دوانی و همکاران، ۱۳۹۴، ص. ۱). تقریباً در تمام معابد مهری، میترا در حال کشتن گاو تصویر شده است و آفریدگانی چون سگ، مار و کژدم در اطرافش دیده می‌شوند که از چشمه خون گاو بهره می‌جویند (هینلز، ۱۳۹۱، ص. ۱۳۲). ماجرا از این قرار

است که میترا به گاو حمله می‌کند، گاو ناتوان می‌شود، میترا به پشت گاو می‌نشیند و درحالی‌که شاخ‌هایش را گرفته، او را به غار می‌برد، گاو می‌گریزد و میترا از محل او آگاه نیست، خورشید پیک خویش یعنی کلاغ را سوی میترا رهسپار می‌کند تا محل گاو را به او بنماید. میترا برخلاف میل خویش و به تشویق خورشید، گاو را گرفته و او را می‌کشد. کشتن گاو به خواست خورشید و به واسطه‌گری کلاغ صورت می‌گیرد و این، کنایه‌ای است از غلبه بهار و تابستان بر زمستان (صمدی، ۱۳۶۷، ص. ۱۴۱). از منظر ساختاری، اهمیت این روایت صرفاً به حضور عنصر گاو یا عمل قربانی تقلیل نمی‌یابد، بلکه در نقش این کنش از گذار از وضعیت پیشین به نظامی نوین است. قربانی گاو در منطق اسطوره میتراپی، کنشی ویرانگر به معنای متعارف نیست، بلکه عملی زاینده است که از طریق مرگ یک موجود خاص، امکان تداوم حیات و بازآرایی جهان را فراهم می‌کند؛ بنابراین محور معنایی این روایت را باید در پیوند میان مرگ، بازآفرینی و استقرار نظم کیهانی جست‌وجو کرد.

به باور شورتهایم، در *ودا* و *اوستا* ذکری از مهر به عنوان کشنده گاو به میان نیامده است؛ پس بایستی این عمل و مجسم ساختن آن با پیکره‌ها، زائیده زمانی باشد که کیش مهر در آن پیدایش و گسترش یافته است. جالب اینکه در میان همه خویشکاری‌های مهر، صحنه اصلی و میانی همواره به کشتن گاو اختصاص یافته و برخلاف صحنه‌های دیگر، کشتن گاو هیچگاه در حاشیه و به صورت پیکره جانبی مجسم نشده است؛ این خود می‌رساند که همه صحنه‌های دیگری که نشانگر اعمال مهراند، به این نقطه اوج زندگی او اشاره می‌کنند (شورتهایم، ۱۳۷۱، صص. ۸۴-۸۵). دو شخص یعنی «کوتس»^{۱۳} و «کوتوپاتس»^{۱۴} در صحنه‌های قربانی گاو مقدس غالباً حضور دارند؛ یکی نشان از طلوع خورشید دارد و دیگری نشان از غروب آن و میترا در میانه، کنایه‌ای

است از خورشید نیمروز. «کوتس» اغلب زیر تمثال خدای ماه و «کوتوپاتس» زیر تمثال خدای خورشید قرار دارد؛ هر یک مشعلی به‌دست گرفته که یکی رو به زمین و دیگری رو به آسمان است (تصویر ۱). چهره «کوتس» شادمان و چهره «کوتوپاتس» حزن‌آلود است. گاه حالت‌های شادی و اندوه با رنگ‌های نارنجی و آبی نمادپردازی شده است. در یکی از نقوش، خدای ماه به زمین می‌نگرد و خدای خورشید سر به آسمان دارد؛ شاید در اینجا به رابطه ماه با جهان اعماق خاک که در اساطیر یونانی موجود است، اشاره می‌شود (صمدی، ۱۳۶۷، ص. ۱۴۳). به باور برخی محققان، خاستگاه ایرانی میترایسم به دورانی بسیار دیرینه و سستی پیشازردشتی بازمی‌گردد. میترایسم یا همان مهرپرستی رومی، تلفیقی از ترکیب آیین مهر آریایی کهن و سنت بابلی است و ازهمین‌روی، نمادهای جانوری چون عقرب، شیر و مار در مهرپرستی رومی اهمیت دارند؛ چون این‌ها در مراسم پرستش «نرگال»^{۱۵} بابلی نیز به ایفای نقش پرداخته‌اند و نرگال در ماد با مهر ایرانی ترکیب شده و یکی گشته است (وکیلی، ۱۳۹۵، ص. ۲۶۴). با وجود تفاوت تفسیرها و اختلاف نظرها، اما همگی بر این باورند که «تاروکتونی»^{۱۶} (قربانی و ذبح کردن) صحنه رستگاری است و به هرگونه که توجیه شود، واقعیتی که مورد توجه و اعتقاد مؤمنان بوده، همان دستیابی به نجات به‌وسیله قربانی و بهره گرفتن از خون ازلی و همسان شدن با خدا و ابدیت است (اولانسی، ۱۳۸۰، ص. ۲۰). بر این اساس، تاروکتونی را نمی‌توان صرفاً تصویری آیینی از کشتن یک حیوان دانست، بلکه دارای کارکرد روایی است که جایگاه میترا را در فرایند گذار از وضعیت پیشین به نظم مطلوب تثبیت می‌کند.



تصویر ۱: مشعل‌داران میترا در صحنه قربانی (کومون، ۱۹۵۶).

Figure 1: Mithra's Torchbearers in the Sacrifice Scene (Cumont, 1956).



تصویر ۲: قربانی گاو نخستین (ورمازرن، ۱۳۸۷، ص. ۷۹).

Figure 2: The Sacrifice of the Primordial Bull (Vermaseren, 2008, p. 79).

۲-۴. نمادشناسی قربانی گاو نخستین در غارنگاره‌های اروپایی

شورتهایم به نقل از پروفیریوس آورده که گاو به معنی ماه است و ماه، مراقب آفرینش هرچیز زنده‌ای است؛ پس روان‌هایی که زاده می‌شوند، متولد گاو بوده و خدای گاودزد

آن کسی است که این پیدایش را پنهانی می‌شنود؛ از این‌روی گاو، آفریننده و مهر، ایزد آفرینش است؛ پس پیکار با گاو و پیروزی بر او، پیروزی ایزد آفرینش بر آفریننده است و یا به دیگر سخن، از آنجا که ماه با آفریننده که گاو باشد همتانگاری شده، بنابراین همانند غلبه روز بر شب، آفتاب بر ماه پیروز می‌شود؛ پس تصادفاً همین آفتاب است که با مهر، برابر و یکی می‌شود (شورتهایم، ۱۳۷۱، ص. ۸۴). ماه به‌خاطر نیروی تصفیه‌کننده‌اش درمورد منی گاو و نیز نظارت او بر پیدایش حیات و رویش گیاهان در تمام داستان‌های گاوکشی حضور دارد؛ چه کشتن گاو به‌دست میترا در آیین میتراپی، چه کشتن سوما به‌دست میترا در آیین ودایی و چه کشتن گاو به‌دست اهریمن در آیین زردشتی (صمدی، ۱۳۶۷، ص. ۱۴۴)؛ از این‌رو، گاو نماینده ماه است (صمدی، ۱۳۶۷، ص. ۱۴۵) و به‌همین قیاس، با شب هم مرتبط است. نیروی نمادین صحنه کشتن گاو به‌وسیله جانداران و اجسام گوناگون از قبیل سگ، مار، شیر، عقرب و خمره یا چشمه در پیوند با هم مفهومی را می‌سازند که ایدئولوژی میترایسم را بازتاب می‌دهد؛ برای درک بهتر این پیوندها ناگزیر باید هر عنصر را به‌مثابه یک نماد واکاوی و آنگاه در شمایی کلی پیوند آن‌ها را بازجست. گزینش نمادهای پیش‌رو، بر مبنای تداعی‌های ذهنی نیست، بلکه براساس سه معیار نظام‌مند است؛ تکرار در غارنگاره‌های مهری به‌عنوان عناصر اصلی صحنه، دلالت بر یکی از سه کارکرد دومزلی و امکان سنجش تطبیقی با عناصر متناظر در سریال. بر این اساس، تحلیل این عناصر فراتر از معنای مستقل هر نماد، با توجه به جایگاه آن‌ها در کل نظام روایی صحنه صورت می‌گیرد؛ زیرا در خوانش ساختاری، ارزش یک نماد از نسبت آن با سایر عناصر و نقشی که در سازماندهی روایت ایفا می‌کند، حاصل می‌شود؛ بنابراین گاو، حیوانات همراه آن و

ابزارهای حاضر در صحنه، و رای مجموعه‌ای از نشانه‌های منفرد، اجزای یک ساختار معنایی واحد تلقی می‌شوند.

نماد گاو: آریاییان گاو را مقدس و نماینده قدرت و نیرو می‌دانستند (یاحقی، ۱۳۸۶، ص. ۶۹۱). سر گاو نر - مهم‌ترین بخش آن که نیروی حیات در آن جاری است - به مفهوم قربانی و مرگ است. کشتن گاو نر در سال نو، نمادی از مرگ زمستان و زایش نیروی زندگی‌بخش آفریننده است (کوپر، ۱۳۸۰، ص. ۳۰۱). در ایران، گاو در میان چهارپایان از همه مفیدتر تلقی می‌شده است. اسطوره گاو نخستین در آیین میترا و مذهب مانئی باقی مانده، با این تفاوت که در آیین مهری، گاو نخستین موجودی اهریمنی بود که به‌ترتیبی خاص، مهر با او به جنگ پرداخت و پس از چیرگی بر او، با دست دشنه‌ای بر پهلویش فرو برد. در این لحظه، از اعضای بدن و خون گاو نخستین کلیه گیاهان و انواع چارپایان پدید آمدند (دادور و منصوری، ۱۳۸۵، ص. ۱۶)؛ بنابراین در آیین قربانی میترا، گاو نقش شخص رابط را بازی نمی‌کند که از خون او نیروی تازه به‌وجود آید، بلکه این مهر است که با عملش جان‌بخشی می‌کند؛ او گاو را برای آدمیان می‌کشد تا به آنان ایمنی بخشد؛ پس مهر به‌عنوان پیروز گاو را می‌کشد؛ بدین‌سان پلیدی اهریمنی کشتن گاو نزد ایرانیان به نیکی درمان‌بخشی و نجات آدمی از راه ریخته شدن خون جاودان‌کننده بدل می‌شود (شورتهایم، ۱۳۷۱، صص. ۹۰-۹۲). از این منظر، گاو در ساختار میترا، صرفاً موضوع یک قربانی نیست، بلکه نقطه ثقل فرایندی است که در آن، تضاد میان نابودی و آفرینش به‌صورت هم‌زمان عمل می‌کند؛ همین ویژگی، صحنه گاوکشی را از یک تصویر آیینی فراتر برده و آن را به الگویی روایی بدل می‌کند که در آن، حذف یک عنصر بنیادین، شرط پیدایش نظم و استمرار حیات است.

نماد سگ: سگ وابسته به سه عنصر آب، خاک و ماه است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲، ج ۳ / ص. ۶۰۱). در عرف جوامع مسلمان، سگ را کثیف‌ترین صورتی می‌دانند که پدید آمده است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲، ج ۳ / ص. ۶۱۱)؛ در میان سلتی‌ها، سگ همراه جنگجویان و در ژاپن مورد احترام است؛ در اسطوره‌های اقیانوسیه مفهوم جنسی سگ را به فتح آتش ارتباط می‌دهند و در جاهای مختلف دنیا نمادپردازی سگ دو وجه روشن و تاریک دارد؛ بنابراین به‌طور کلی سگ شامل نمادهایی با وجوه متناقض است که این تناقض در تمامی فرهنگ‌های جهان دیده می‌شود (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲، ج ۳ / صص. ۶۱۶-۶۰۹)؛ باین‌حال سگ حیوان همراه میتراست و چون ایزد مهر «فراخ‌چراگاه و «رام» بخشنده چراگاه خوب» است (دوستخواه، ۱۳۷۱، ص. ۳۵۳)، همراهی سگ با او دور از انتظار نیست؛ از سویی «سگ نزد ایرانیان بسیار گرامی شمرده می‌شد و مؤمنان به‌جز سگ و انسان به کشتن همه جانداران مجاز بودند. سگ است که بنا به تأیید بسیاری از پیکره‌های مقدس همراه باوفای مهر در شکارگاه است. سگ هنگام کشتن گاو به حیوان نیمه‌جان برخاسته و خون وی را در جای بریدگی می‌لیسد» (شورتهایم، ۱۳۷۱، ص. ۹۲)؛ بنابراین وقتی در تصاویر دیگر می‌بینیم که سگ چون یاری باوفا، میترا را در شکار همراهی می‌کند، امکان اینکه بخواهد با پلید کردن خون گاو مقدس به عمل آفرینش گزندگی وارد کند، کاملاً متفی می‌شود. سگ خون گاو را به این دلیل می‌لیسد که خواص نیکوی آن را جذب بدن خویش کند (ورمازرن، ۱۳۸۷، ص. ۸۴).

نماد کلاغ: کلاغ، نخستین گام از رازآموزی میتراپی است (کوپر، ۱۳۸۰، صص. ۱۷۸-۱۷۹). در این گام، نوآموز مهری برای پاکی گناهانش می‌بایست به‌صورت نمادین می‌مرد و زنده می‌شد. نوآموز با فشاری روی شانه‌هایش بر زمین می‌افتاد، اما شخصی

دیگر او را پیش از افتادن می‌گرفت (خراشادی و خراشادی، ۱۴۰۳، ص. ۶۶). نام کلاغ گاهی به صورت «کلاغ مقدس» نیز به کار می‌رفت که صفت «مقدس» به دیگر پایگان‌های رازآموزی میتراپی، به‌ویژه به والاترین‌شان در مقام «پیر یا پدر» هم قابل اطلاق بود (ورمازن، ۱۳۸۷، ص. ۱۷۲). در میترایسم، کلاغ خبررسان و پیک انجمن مهری است (قلی‌زاده، ۱۳۸۷، ص. ۳۲۷)؛ همان خبرچین گماشته‌ای که پیغام قربانی گاو را به میترا رساند (مرکلباخ، ۱۳۹۴، ص. ۱۵۳)؛ ردپای خبرچینی کلاغ تا به امروز نیز باقی مانده است، چنان‌که در ادبیات فارسی، قارقار کلاغ را بارها به خبرچینی و پیام بردن نسبت داده‌اند (وکیلی، ۱۳۹۵، ص. ۳۱۳). پیوند کلاغ با مرگ، در ایران‌زمین از قدمتی دیرینه برخوردار است و در اساطیر عامیانه اروپایی نیز چنین پیوندی برپاست (همان، ص. ۳۲۵). کلاغ در یونان به سبب نیروی غیب‌گویی‌اش مورد پرستش بود؛ کلاغ سیاه (غراب) پیام‌آور سُل، خدای خورشید برای میترا بود؛ «اودین»^{۱۷} خدای اقوام شمالی هنگام جنگ بر روی هر شانه‌اش یک کلاغ سیاه داشت که پیام‌آوران او به‌شمار می‌رفتند (هال، ۱۳۸۷، صص. ۸۳-۸۴).

نماد شیر: شیر چهارمین گام از هفت پایگان سیر و سلوک میترایسم و نخستین گام والا در رازآموزی بود؛ مرحله‌ای که همتای آتش دانسته می‌شد (خراشادی و خراشادی، ۱۴۰۳، ص. ۶۷). شیر مظهر آتش و جهان مینویی است که در مراسم قربانی گاو، با مار یعنی نماد خاک و جهان گیتیانه درآمیخته است (وکیلی، ۱۳۹۵، ص. ۲۷۲). نکته قابل توجه دیگر، اینکه در اساطیر مهری، شیر نماد مهر است (سلطان‌کاشفی و هادوی‌نیا، ۱۳۹۴، ص. ۲۰). شیر ذات مطلق آتش است؛ بنابراین آتش (شیر) و آب (گودال یا چشمه) به صورت دو عنصر رقیب با این دو نماد ظاهر شده‌اند^{۱۸} (شورتهایم، ۱۳۷۱، ص. ۹۲)؛ همچنین شیر را نماد رستاخیز دانسته‌اند (هال، ۱۳۸۷، ص. ۶۴).

نماد مار / اژی: در ایران، چنین به نظر می‌رسد که همراه باور کهن به خدای بانوان باروری و فراوانی، پرستش خدای مار هم از هزاره چهارم تا هزاره اول پیش از میلاد رایج بوده است (گدار، ۱۳۷۷، ص. ۱۵). مار نزد اقوام بسیاری چون ایلامیان و سومریان، مظهر حیات و دیرزیوشنی است. در اغلب نقوش برجسته ایلامی، مار مظهر زندگی است (خسروی، ۱۳۸۳، ص. ۸۷). از تپه چغامیش، اثر مهری متعلق به هزاره سوم پ.م کشف شده که مزین به نقش انسانی ایستاده بر روی شیری است و ماری در دست دارد. نقش مار بر آبخوری‌های چغامیش، حاکی از پیوند عمیق آن با ایزدبانوان آب‌هاست. بسیاری از سفالینه‌های سیلک II نیز منقش به مارهایی است که روی نوک دم ایستاده‌اند (گیرشمن، ۱۳۷۹، ص. ۵۶). نقش مار بر کوزه‌های آب، نشان از پیوند دیرینه‌اش با بارش و برکت دارد. درحالی‌که ما مار را نگاهبان گنج‌ها می‌دانیم، در ایران کهن مار را حافظ و نگاهبان زندگی و آب‌ها می‌دانستند. دیگر بازنمود پیوند مار با آب‌ها را می‌توان در اندیشه مردمان جیرفت بازیافت؛ آنجا که بارش ابرهای بارانی را چون مارهایی پیچان بر زمین و بر دوش گاو که مظهر و نماینده زمین است، نقش کرده‌اند؛ نقشی که می‌توان آن را سندی محکم در فهم معنای نمادین مار انگاشت (طاهری، ۱۳۹۴، صص. ۳۱-۳۲)؛ با این وصف می‌بینیم که در نگاره‌های مهری، «سگ و مار با همدیگر خون گاو را می‌لیسند و چیزی که حاکی از خصومت و نفاق میان این دو جانور باشد، به چشم نمی‌خورد» (ورمازرن، ۱۳۸۷، ص. ۸۴). به نظر می‌رسد مار کارکردی چندگانه و کاملاً متضاد داشته است؛ گاه بخشی از بدن یا گیسوان الهه‌های باستانی را تشکیل می‌داده و جنبه ایزدی داشته، گاه زهرش برای درمان به کار می‌رفته و زمانی برای انتقام و گاه بر دوش و کتف ضحاک^{۱۹} می‌نشسته و مغز سر جوانان را طلب می‌کرده است (فردوسی، ۱۳۶۶، دفتر یکم/ صص. ۵۵-۸۶). به باور شورتهایم، مار در

آیین میتراپی نماد زمین است که خون گاو را از گودال زخم می‌نوشت تا جانی تازه بگیرد (شورتهایم، ۱۳۷۱، ص. ۹۲).

نماد کژدم: کژدم را بازماندهٔ باور حملهٔ اهریمن به آفرینش می‌دانند چنان‌که به گفتهٔ ورمازن محتمل است که بقایای این اسطوره در نقوش عقربی که بیضهٔ گاو را در چنگال خود می‌فشرد، بازمانده باشد. عقرب با چنگ زدن در بیضهٔ گاو می‌خواهد منی یعنی منبع زایندهگی و حیات را از بن درآورد. گویی منی به کرهٔ ماه صعود می‌کند و در آن‌جا پالایش شده و در مراجعت، زایندهٔ انواع بی‌شمار جانوران می‌شود. در بندهشن عقرب، مارمولک، مار و وزغ جانورانی بدکار معرفی شده‌اند؛ این جانوران از جانب اهریمن‌اند که نابود کردن‌شان عملی خیر تلقی می‌شود (ورمازن، ۱۳۸۷، صص. ۸۳-۸۴).

نماد چشمه (گودال آب) / خمره: گودالی که سگ و مار از خون جمع‌شدهٔ گاو در آن می‌نوشتند، در پیوند با پرستش مهر، نماد چشمه دانسته شده است؛ چشمه‌ای که فزون بر مار، شیر نیز در سنگ‌نگاره‌های گوناگون از آن می‌نوشتند؛ هرچند که شیر به فراوانی مار و سگ در این سنگ‌نگاره‌ها نیست (شورتهایم، ۱۳۷۱، ص. ۹۲). در برخی نگاره‌ها فزون بر گودال، کوزه یا خمره‌ای نیز در صحنهٔ قربانی گاو نخستین دیده می‌شود؛ هال، کوزه یا ظرف را اگر مدور باشد، نمادی زنانه، نشان باروری و زهدان می‌داند. به باور وی، کوزه نزدخدایان هندو و بودایی بر آب حیات دلالت می‌کند و در هنر مسیحی، بر جایگاه روح متوفی دلالت دارد (هال، ۱۳۸۷، صص. ۱۶۲-۱۶۳)؛ اما در نگاهی دیگر، خمره بیش از هر چیز نماد نعمت بی‌پایان است که از آن آب می‌تراود. خمره متعلق به خدایان رودخانه‌های جاری است؛ همچنین نماد شراب جاودنگی (امرته) و در نتیجه، مظهر زندگی است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲، ج. ۳، صص. ۱۱۴-

(۱۱۵)؛ این نمادشناسی مؤید سخنی است که قربانی گاو را نوعی حیات‌بخشی به زمین و آدمیان می‌داند.

نماد درخت: انسان بدوی اعصار کهن و عصر حاضر بر این گمان بوده و هست که درختان نیز چون جانوران و انسان‌ها دارای روان‌اند؛ اما این تنها وجود روان درگذشتگان یا استقرار خدایان در درختان نیست که آن‌ها را مقدس می‌کند. به باور آنان، این سکونت روان یا خدا در درخت یا یکی بودن روان یا خدا با درخت، باران می‌آورد، خورشید را به درخشش وامی‌دارد، گله‌ها را فزونی می‌بخشد و زنان را به باروری و زایش یاری می‌دهد (بهار، ۱۳۷۶، صص. ۴۳-۴۴). در بسیاری از پرده‌های قربانی گاو، درخت سرو یا کاج به چشم می‌خورد که همراهان میترا یعنی «کوتس» و «کوتوپاتس» در کنار آن ایستاده‌اند؛ درخت سرو وقف خورشید است (ورمازرن، ۱۳۸۷، صص. ۹۰). درخت به دلیل تغییر دائمی خود، مظهر زندگی است؛ نمادی که وضعیت دوره‌ای تغییرات کیهانی را نشان می‌دهد؛ درخت از یک کلیت فرامی‌گذرد و به یک وسیله آیینی تبدیل می‌شود. درخت سه سطح جهان را به هم پیوند می‌دهد؛ زیر زمین را با ریشه‌اش که در عمق می‌کاود، روی زمین را با ساقه‌اش و شاخه‌های پایین‌تر و ارتفاعات را با شاخه‌های بالایی و نوکش که با نور آسمان به بالا کشیده می‌شود؛ پس درواقع زیر زمین را به آسمان و به سوی نور پیوند می‌دهد. درخت با شهریارانی که واسطه زمین و خورشیدند، مرتبط است؛ همچنین یکی از موضوعات رایج در نقاشی ایران درخت زندگی است؛ در یک رسم باستانی که از هند تا مدیترانه گسترده بوده، تک‌درختی که از سایر درختان جدا و در کنار آب می‌روییده، برای ابطال سحر و جادو مناسب بوده است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲، ج. ۳، صص. ۱۸۷-۱۹۵). درختی که در صحنه «نابودی پادشاه شب» سریال «بازی تاج‌وتخت» دیده می‌شود، هم در کنار آب

رویتده و هم جایگاه خدایان است و هم با دست ساییدن به آن، حال، گذشته و بخشی از آینده نمایان می‌شود.

نماد خنجر: خنجر ابزاری جنگی است که گاه به‌مثابه چاقو برای ذبح و قربانی مورد استفاده قرار می‌گیرد؛ در مصر به‌عنوان سلاحی جادویی برای نابودی بدی به‌کار می‌رفت و در ادیان ابراهیمی در ماجرای قربانی اسحق به دست ابراهیم، به‌چشم می‌خورد؛ اما نزد مسیحیان یکی از ابزارهای عزاداری است (هال، ۱۳۸۷، صص. ۱۳۱-۱۳۲). در چین، چاقو ابزار ماه است؛ چون وابسته به کاهش هلال ماه است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۲/ص. ۴۸۲). در ارتباط با میترایسم، توجه به این نکته که میترا خدای جنگ است (دوستخواه، ۱۳۸۵، صص. ۳۵۳-۳۸۴)، به‌همراه داشتن کمان، نیزه، شمشیر و خنجر را توجیه می‌کند.

نماد مشعل: در غارنگاره‌های میترای دو مشعل‌دار حضور دارند؛ یکی با مشعل افراخته در دست، زیر تمثال لونا، خدای ماه و دیگری زیر تمثال سل، خدای خورشید. نام این دو شخص «کوتس» و «کوتوپاتس» است که اولی را مظهر طلوع خورشید و فلق می‌دانند و دیگری را نشانه شفق و غروب خورشید. تضاد میان شادمانی «کوتس» و اندوه «کوتوپاتس» محسوس و مشهود است؛ دوگانگی احساس میان این دو شخص حتی در دو محراب آنان در معبد سنت‌پریسک نیز هویداست (ورمازن، ۱۳۸۷، صص. ۸۸-۸۹). در تمام سنت‌ها، شعله نمادی است از تزکیه، اشراق و عشق معنوی (شوالیه و گرابران، ۱۳۸۵، ج. ۴/ص. ۶۵).

نماد کمان: کمان نمونه‌ای است از ساختاری با نظم سه‌وجهی؛ سه‌وجهی‌گری که از طریق عناصر سازنده‌اش یعنی کمان، زه، تیر و نیز عملکردش یعنی کشیدن، نگهداشتن و پرتاب کردن حاصل می‌شود و پیوندی خاص با شکار و جنگ دارد. در جوامعی با

سلسله‌مراتب مذهبی، گستره نمادگرایی کمان از عمل خلاق شروع می‌شود و تا جست‌وجوی کمال می‌رسد. تیر برای جنگیدن با دشمن است و از نظر آیینی، برای مبارزه با حیوان تمثیلی است؛ پس عمل اول، نابودی نیروهای ظلمانی و مشوم است و عمل دوم، برقراری نظم جهان؛ از همین رو تیر کمان با صاعقه و رعدوبرق همذات است. تیر آپولون یکی از شعاع‌های خورشید است (همان، صص. ۶۰۳-۶۰۰). کمان هم مثل خنجر از جمله جنگ‌افزارهای میتراست و او در پرده‌ها و غارنگاره‌هایی در حال کمان کشیدن و تیر انداختن تصویر شده است (ورمازن، ۱۳۸۷، صص. ۱۱۰-۱۱۲).

نماد کلاه فریگی: جامه‌ای که میترا بر تن دارد شامل شلوار، پیراهنی چین‌خورده و شنلی بر دوش است. «مهر تنزیبی کوتاه با آستین دراز و با شلواری بلند پوشیده است و رودوشی دارد که روی شانه راستش با قلابی زرین بسته شده است. جامه او سرخ پررنگ با دست‌دوزی راه‌راه سبز و نقش زرین و کفش او زرد است» (مقدم، ۲۵۳۷، صص. ۷۸-۷۹). بخش نمادین لباس میترا یعنی کلاه، به باشلق می‌ماند. باشلق، کلاهی مادی است که انواع مختلف آن در میان مادها، پارت‌ها، آرامنه و مردم قفقاز رایج بود (غیبی، ۱۳۸۵، ص. ۸۹). کلاه در ایران، ابزاری برای تفکیک افراد و رفتارشناسی‌شان بوده و در میان یونانیان و هنرمندان‌شان همواره حکم نماد شرقی را داشته است (ثاقب‌فر، ۱۳۸۵، صص. ۱۴۸-۱۵۴). کلاه مهر که برجسته‌ترین نماد مهری است، از کلاه سکاه‌ها چنان‌که در پیکرتراشی‌های بیستون و تخت‌جمشید دیده می‌شود، اقتباس شده است (مقدم، ۲۵۳۷، ص. ۸۰)؛ یعنی نمادی شرقی که بر سر یک ایزد شرقی دیده می‌شود و ریشه فرهنگی او را می‌نمایاند. غربیان این نوع کلاه را ویژه ساکنان تروآ و سایر مردمان غرب آسیا می‌دانند؛ کلاه مخروطی فروگیایی پوشش سر مغان مزدایی ایرانی در دوران هخامنشی و ساسانی، کلاه میترا نیز بوده است (هال، ۱۳۸۷، ص. ۲۶۳).

تمامی این نمادها در کنار هم، ساختار روایی منسجم با توالی چهارمرحله‌ای می‌سازند: فرمان الهی خورشید از طریق پیک کلاغ، اکراه اولیه میترا، اجبار مقدس و زایش حیات از مرگ. اهمیت این توالی در آن است که روایت گاوکشی را از مجموعه کنش‌های پراکنده، به یک الگوی روایی بدل می‌کند؛ الگویی که در آن نیروی فراتر از فرد، قهرمان را به انجام کنشی وامی‌دارد که پیامد آن نابودی نیست، بلکه بازآفرینی نظم جهان است. این شاکله، مبنای سنجش تطبیقی با صحنه «نابودی پادشاه شب» در بخش‌های سپسین قرار می‌گیرد.

۵. هم‌تندگی سه کارکرد دومیلی در ساختار روایی اسطوره میتراپی

دومزیل از سه عنصر کنشمند سخن می‌گوید که ساختار ایدئولوژی هندواروپایی است: شهریاری، جنگاوری و کشاورزی (اوالد، ۱۳۸۰، ص. ۸). وی بر پایه این سه ساحت، اسطوره را نمایانگر ساخت سه طبقه «پادشاه - دین‌یار»، «جنگاور - مرزدار» و «زمین‌دار - کشاورز» می‌داند (همان، صص. ۱۸-۱۹). براساس توصیفات اوستایی - ودایی و آثار برجای‌مانده مهرکده‌ها، می‌توان گفت که میترا ایزد هر سه طبقه و خود، شهریاری دین‌یار، دارای دشت‌های فراخ و جنگاور است؛ همچنین با توجه به دیدگاه دومزیل می‌توان گفت هویت میترا در صحنه قربانی گاو به مثابه آفریننده‌ای است که طبیعت را از نو می‌زاید؛ رهاونده‌ای که با مداخله در نظام طبیعت، خیر و سعادت معنوی را برای آدمیان به ارمغان می‌آورد (ورمازن، ۱۳۸۷، صص. ۸۴-۸۵)؛ بنابراین نمادهایی که در تصاویر و غارنگاره‌های قربانی گاو نخستین دیده می‌شود و ذکرشان گذشت، متناسب با خویشکاری‌های میترا بازنمون شده است. بر پایه این نکته، درخصوص نمادهای متناقضی چون مار، سگ و حتی کژدم می‌توان گفت که حضور و همراهی این آفریده‌ها

در راستای هدف شهریاری و تأمین خیر و سعادت آدمیان است. سه کارکرد دومزیل با هم‌تنیدگی ساختاری، معنای اسطوره را چنین می‌سازند:

۱-۵. کارکرد کاهنگی - شهریاری

میترا در مهریشت «ایزد پیمان» و در الواح هیتی - میتانی ضامن پیمان سیاسی دو امپراتوری است ((ورمازرن، ۱۳۸۷، صص. ۱۵ و ۱۶)؛ این پیوند با «نظم کیهانی و حقوقی»، او را در جایگاه شهریار - دین‌یار قرار می‌دهد. از این منظر، فرمان انجام قربانی نیز صرفاً یک دستور روایی نیست، بلکه نشانه‌ای از پیوند میان اراده ایزدی و برقراری نظم مشروع است؛ یعنی قربانی زمانی معنا می‌یابد که در چارچوب نظمی برتر و تأییدشده انجام شود. خود عمل قربانی، رویدادی خشونت‌آمیز نیست، بلکه آیینی مقدس با ساختاری دقیق است که توسط دو مشعل‌دار - نمادهای طلوع و غروب خورشید - تأیید و حراست می‌شود. افزون بر این، جایگاه میترا در رأس «هفت‌پایگان رازآموزی» (خراشادی و خراشادی، ۱۴۰۳)، او را به مرجع نهایی مشروعیت آیینی بدل می‌کند.

۲-۵. کارکرد جنگاوری

میترا «خدای دشت‌های فراخ» و جنگاوری است؛ او با کمان، نیزه، شمشیر و خنجر تصویر می‌شود. کشتن گاو، فراتر از ذبح صرف، نبرد با نیروی اهریمنی تفسیر می‌شود؛ به همین دلیل است که این عمل، تنها با «تشویق خورشید» و به‌رغم میل اولیه میترا صورت می‌گیرد؛ ساختاری که بر بُعد تراژیک و حماسی عمل تأکید دارد. صحنه اصلی پرده‌های مهری نیز همواره «لحظه اوج نبرد» است، نه لحظه پسین آن.

۳-۵. کارکرد باروری - کشاورزی

پیامد کشتار، زایش حیات از مرگ است؛ بدین ترتیب مرگ در این ساختار اسطوره‌ای پایان کنش نیست، بلکه لحظه انتقال است؛ ویژگی که سبب می‌شود قربانی گاو در سطح روایت، ورای نقش آیینی، نقشی مولد بیابد. خون گاو، زمین را بارور می‌کند، گندم از دم گاو در حال احتضار می‌روید، و حیواناتی از چشمه خون می‌نوشند و نیرو می‌گیرند. این کارکرد در چرخه فصلی نیز بازتاب می‌یابد؛ کشتن گاو، پیروزی بهار و تابستان بر زمستان است و همین ساختار نمادین، مبنای تفسیر اخروی میتراپی، یعنی چیرگی بر مرگ و رستگاری از طریق همسان شدن با خدا را فراهم می‌سازد.

۴-۵. هم‌تندگی سه کارکرد

آنچه اسطوره میتراپی را از یک روایت ساده قربانی متمایز می‌کند، «هم‌زمانی» این سه کارکرد در یک صحنه است؛ میترا هم‌زمان کاهن قربانی‌گزار، جنگاور پیروز و واسطه باروری زمین است. این هم‌تندگی، اسطوره را به یک متن ایدئولوژیک فشرده بدل می‌کند که در آن، نظم کیهانی، ارزش نظامی و حاصلخیزی طبیعت، سه روی یک حقیقت‌اند. بر این اساس است که هر عنصر نمادین صحنه - از مشعل گرفته تا کژدم - را می‌توان در خدمت دست‌کم یکی از این سه کارکرد تحلیل کرد؛ به گونه‌ای که معنای آن فراتر از یک دلالت منفرد، از جایگاهش در کل ساختار اسطوره‌ای صحنه حاصل می‌شود.

۶. معرفی سریال «بازی تاج‌وتخت»

«بازی تاج‌وتخت» یک مجموعه تلویزیونی در ژانر درام - فانتزی است که طی سالیان ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۹ توسط «دیوید بنیاف»^{۲۰} و «دی بی وایس»^{۲۱} برای شبکه «اچ. بی. یو» ایالات متحده آمریکا در ۸ فصل و ۷۳ قسمت ساخته شد. فیلمنامه آن برگرفته از اولین جلد از

رمان فانتزی - حماسی «نغمه یخ و آتش»^{۲۲} به قلم نویسنده آمریکایی «جرج آر. آر. مارتین»^{۲۳} است؛ این اثر یکی از بهترین سریال‌های تلویزیونی تمام دوران نام گرفته است. سریال به‌خاطر فیلمنامه، شخصیت‌های پیچیده داستان، بازی‌های درخشان، جلوه‌های بصری و دامنه و ارزش‌های تولید آن تحسین سینماگران، مخاطبان و ناقدان را برانگیخته است (خراشادی و خراشادی، ۱۴۰۳، ص. ۵۹).

۱-۶. خلاصه داستان سریال «بازی تاج‌وتخت»

سال‌ها پیش سران هفت‌اقلیم مقابل پادشاهی از خاندان «تارگرین»^{۲۴} به‌پا می‌خیزند و او را که دیوانه‌وار همه مخالفان را در آتش می‌سوزاند، سرنگون می‌کنند. خود پادشاه به دست محافظش، «جیمی لنیستر»^{۲۵}، از پشت خنجر می‌خورد و کشته می‌شود. با تصمیم سران خاندان‌های بزرگ، «رابرت باراتیون»^{۲۶} به شاهی می‌رسد، اما سال‌ها بعد، «دنریس تارگرین»^{۲۷}، دختر شاه مخلوع با گردآوری سپاهی برای بازپس‌گیری تاج‌وتخت اقدام می‌کند. هم‌زمان مشاور «شاه رابرت»، با توطئه‌ای می‌میرد؛ پس پادشاه با آمدن به اقلیم «ند استارک»^{۲۸} او را به مقام «دست پادشاه» منصوب می‌کند. در این میان، پسر استارک به پیوند پنهانی ملکه «سرسی»^{۲۹} با برادر دوقلویش پی می‌برد؛ بنابراین «جیمی لنیستر» او را از فراز برج به پایین می‌افکند تا بمیرد، اما پسرک^{۳۰} زنده می‌ماند و فقط در پی آسیب‌دیدگی شدید کمر و پاها به بیهوشی نامعلومی وارد می‌شود. «ند استارک»، ناچار برخلاف خواست همسرش، همراه پادشاه و درباریان از «ویتترفل»^{۳۱} به پایتخت می‌رود؛ در این سفر، دخترانش او را همراهی می‌کنند. پادشاه در پایتخت با نیرنگ ملکه کشته می‌شود و «ند» به جرم خیانت به شاه جدید گردن زده می‌شود. دختر بزرگ که قرار بود همسر شاهزاده و ملکه آینده شود، نزد دربار به گروگان نگه داشته می‌شود؛ دختر

کوچک‌تر فرار می‌کند و در نهایت فنون رزمی می‌آموزد؛ پسر بزرگ و مادرش به خون‌خواهی پدر به‌پا می‌خیزند، اما با خیانت متحدانشان کشته می‌شوند. «جان اسنو»^{۳۲}، فرزند نامشروع «ند استارک»، برای رهایی برادر کوچک و بازپس‌گیری اقلیم خانوادگی، سوگند خدمت به نگهبانان شب را زیر پا می‌گذارد و به جنگ می‌رود تا بازماندگان خانواده را دوباره گرد آورد. آن‌سوی داستان، پس از قیام پسر بزرگ «استارک»، قلعه خانوادگی‌شان بی‌حفاظ و به‌دست پسران کوچک خانواده می‌افتد، اما مورد هجوم دشمنان قرار می‌گیرد؛ بنابراین آن‌ها به‌ناچار همراه دو خدمتکارشان به‌سوی برادر ناتنی‌شان فرار می‌کنند؛ بدین‌سان سفر «برن استارک» آغاز می‌شود که او را به بیش فراگیری و خدایگانی می‌رساند. پس از سال‌ها دوری از خانه، با بازگشت برن به «وینترفیل»، بیشتر اقلیم‌ها در آتش‌بس ناپایدار برابر «وایت‌واکرها»^{۳۳} و سپاه مردگان قرار می‌گیرند و در نهایت، با راهنمایی و روشن‌بینی «برن پاشکسته» و دلیری خواهرش «آریا»^{۳۴} به‌همراهی دیگر رزم‌آوران نور، بر «سپاه تاریکی»^{۳۵} چیره می‌شوند؛ از اینجا به بعد، داستان به نبرد میان اقلیم‌ها برای بازپس‌گیری تاج‌وتخت برای «دنریس تارگرین»، کشته‌شدن ملکه اژدهایان، تبعید «جان اسنو» که حالا دیگر «جان تارگرین»^{۳۶} است و در نهایت، شورای سران اقلیم‌ها و انتخاب «برن پاشکسته» به مقام پادشاه می‌گذرد. او که پسری کوچک و ناتوان بود، با انجام خویشکارهایی که از سوی «کلاغ سه‌چشم»، خداوندگار درون درخت به او واگذار شد، اینک به مقام روشن‌بینی و شاهی می‌رسد (Game of Thrones, 2011-2019).

۲-۶. توصیف صحنه «کشتن پادشاه شب»

قسمت سوم از فصل هشتم سریال جهانی «بازی تاج‌وتخت»، به نبرد بزرگ میان ارتش تاریکی و رزم‌آوران نور اختصاص دارد؛ در این قسمت، شاهد صحنه رویارویی «پادشاه

شب» با «برن استارک» - که حالا حکم رهبر معنوی اقلیم‌ها را دارد - هستیم. در بخشی چسبیده به ویتترفیل اما مجزا از میدان رزم، کنار «دریاچه» و زیر «درخت مقدس»، برن منتظر رسیدن «پادشاه شب» است. او روی صندلی چرخدارش نشسته و با بینش فرابشری و قوه ذهنی‌اش، «پادشاه شب» را به‌سوی خود می‌خواند و به‌واقع، او را به دامگه مرگ می‌کشاند. «تیون»^{۳۷}، کمانداری است که با چند تن از یارانش محافظ شخصی «برن» است؛ تا آخرین تیر^{۳۸} ترکش ایستادگی می‌کند و درنهایت کشته می‌شود. «پادشاه شب» به‌سمت «برن» می‌رود تا او را نابود کند، چراکه با مرگ وی، حافظه تاریخی بشر از بین خواهد رفت و کل قاره «وستروس»^{۳۹} برای همیشه یخ زده و قلمرو تاریکی می‌شود. درست هنگامی که گمان می‌رود همه‌چیز به پایان رسیده، «آریا استارک» از پشت درختان بیرون آمده، با یک جهش خودش را به «پادشاه شب» می‌رساند تا او را با خنجر والریایی^{۴۰} نابود کند؛ در جدالی کوتاه، «آریا» خنجر را به قلب «پادشاه شب» فرو می‌برد و با نابودی او، کل لشکریان تاریکی همچون دومینو فرو می‌ریزند. در این صحنه، دو همراه «برن» که یکی از بین رفته و دیگری، اعتلا یافته دیده می‌شود؛ آن‌سوتر، انسان‌هایی که نشانگان اژدها، گرگ، کلاغ، شیر و ... را دارند، پس از جنگی طاقت‌فرسا، با از بین رفتن لشکر تاریکی، پیروز و زنده برجای مانده‌اند؛ اکنون زمستان به پایان رسیده است و بهار از راه می‌رسد.

۳-۶. نمادشناسی اژدها در سریال «بازی تاج‌وتخت»

اژدها در بیشتر فرهنگ‌ها کارکردی منفی دارد، اما در چین معمولاً نمادگرایی منفی نداشته و بر آسمان، روح باران، طلوع خورشید، پاسداری معنوی، ثروت، اصالت، الوهیت، انرژی مردانه و باروری، سروری و ... دلالت می‌کند (کلانتر و همکاران، ۱۳۹۸،

ص. ۲۵۵). اساساً اژدها همچون نگهبانی سختگیر یا چون نماد شر و گرایش‌های شیطانی است؛ درواقع اژدها به‌عنوان نمادی شیطانی با مار همسان می‌شود (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج. ۱ / صص. ۱۲۳-۱۲۴)؛ اما نمادشناسی اژدها چندوجهی است؛ این نماد را در علوم خفیه مسلمانان و مسیحیان بازمی‌یابیم (همان، ص. ۱۲۵)؛ در مبحث اخترشناسی هم نماد اژدها به محور سرنوشت معروف است (همان، ص. ۱۳۲). اژدها در اساطیر، هم خزنده و هم پرنده است و بال‌های عقاب، چنگال شیر، دُم مار و دُم آتشین دارد که این تصویر در اغلب کشورهای جهان نیز دیده می‌شود. در برخی موارد نیز مار و اژدها را یکی دانسته‌اند (رستگارفسای، ۱۳۷۹، ص. ۳۷). در سریال «بازی تاج‌وتخت»، اژدهایان هم به نجات انسان‌ها کمک کرده‌اند و هم موجب مرگ آنان شده‌اند؛^{۴۱} بنابراین در این جستار، نماد اژدها با مار و نمادگرایی دوگانه‌اش همسانی دارد و این تناظر، به‌دلیل جایگاه مشابه آنان در سازمان‌دهی نیروهای متعارض روایت و نه یکسانی معنایی کاویده می‌شود.

۷. واکاوی یافته‌های هم‌بسته و گسسته دو متن

خدای مهر برای حمایت و بقای پیروان خویش، شخصاً از جایگاهش فرود می‌آید تا در زمین با کشتن گاو، نعمت و نجات را به مردم ارزانی دارد (بهار، ۱۳۹۱، ص. ۲۲۷). «برن» هم برای نبرد سرنوشت، شخصاً خود را طعمه می‌کند تا پادشاه شب را به محل نابودی بکشاند و با این کار، مردم را نجات دهد. تفاوت این صحنه با تصویر قربانی گاو، در این است که اولاً میترا جنگ‌آور است، ولی «برن» رزمنده نیست؛ اگرچه سیاست جنگ را می‌داند و طراح نبرد اصلی است؛ دوم اینکه برخلاف میترا، «برن» قربانی‌کننده نیست، اما با سپردن خنجر والریایی به خواهر رزم‌آورش، آمر و عامل آن

است؛ بدین‌سان اختلاف دو روایت در شخصیت‌ها نیست، بلکه در چگونگی توزیع خویشکاری‌هاست؛ آنچه در روایت میتراپی یکسره بر عهده میتراست، در «بازی تاج‌وتخت» میان «برن»، «آریا» و دیگر کنش‌گران توزیع شده است؛ از همین‌روی، مبنای تطبیق در این جستار، لزوماً همانندی شخصیت‌ها نیست، بلکه هم‌ارزی نقش‌های روایی آن‌هاست.

همچنان‌که در آیین مهر «رویش گندم از دم گاو در حال احتضار» نشان‌دهنده ارتباط قربانی با رویش و آبادانی است و «تزئین حاشیه معبد با گل و گیاه هم‌گویای تأثیر شگفت‌انگیز عمل قربانی گاو است» (ورمازن، ۱۳۸۷، ص. ۸۲)، با نابودی پادشاه شب و لشکریانش، زمین بار دیگر زنده می‌شود و گیاهان حتی در سرزمین‌های برهوت شمالی می‌رویند.^{۴۲} ازجمله عناصر تصویری صحنه قربانی، مشعل‌داران میترا هستند؛ مشعل رو به بالا و مشعل رو به پایین در دست اطرافیان میترا، زندگی و مرگ را تداعی می‌کند (همان، ص. ۸۸)؛ مشابه این را در مرگ و زنده ماندن یاران «برن» نیز شاهدیم. درخصوص حضور نمادین حیوانات صحنه قربانی در آیین میترا، می‌توان متناظر با آن، از این افراد نام برد: «جیمی لنیستر»^{۴۳} که از خاندان لنیستر با نشان «شیر» است؛ فرزندان «استارک» که نشان خانوادگی‌شان «گرگ»^{۴۴} است و البته حضور «گوست»^{۴۵}، گرگ «جان اسنو» که پایه‌پای دیگران می‌جنگد؛ ازدهایان این سریال، هر دو نشان نیکی و بدی را دارند؛ هم در شمار یاران «برن» هستند و هم در شمار لشکریان پادشاه شب. کلاغ، خود «برن» است؛ او همان «کلاغ مقدس» است ضمن آنکه از طریق کلاغ‌های واقعی همه‌جا را رصد می‌کند و می‌بیند و بسان میترا چشم‌های زیادی دارد؛ اوستا (اوستا، ۱۳۸۵، ص. ۳۵۵)، میترا را «هزارگوش ده‌هزار چشم» توصیف می‌کند. «درختی» که برن زیر آن نشسته و «آبگیر یا چشمه‌ای» کوچک که آنجاست، در صحنه قربانی گاو نیز به چشم می‌خورد. درختان مقدس سریال «بازی تاج‌وتخت» هم جایگاه خدایان قدیم‌اند؛

در فرهنگ نگاره‌ای نمادها، درخت مظهر کیهان، نماد دانش و جاودانگی، جایگاه خدایان و نماد غیب‌گویی برشمرده شده است (هال، ۱۳۸۷، صص. ۲۸۵-۲۸۶). نمادهای کمان، خنجر و غلبه بر تاریکی، در متن سریال نشانگان همانند دارند، اما نشانه‌ای از کلاه در صحنه دیده نمی‌شود؛ از سویی «برن» روی صندلی چرخدار نشسته که طبعاً در تصویر قربانی گاو چنین نمادی دیده نمی‌شود. باین‌همه، در این جستار، ارزش تطبیقی عناصر از صرف حضور یا غیاب نمادها ناشی نمی‌شود، بلکه به جایگاه‌شان در ساختار روایی و کارکرد اسطوره‌ای صحنه وابسته است؛ ازاین‌رو سنجۀ تطبیق، هم‌ساختی کارکردی عناصر است نه همانندی ظاهری یا فراوانی نمادها. بر این اساس و با توجه به جدول شماره ۱، میزان همگرایی دو صحنه بیش از واگرایی آن‌هاست؛ هرچند برخی تناظرها در حد «شبهات نمادین» متوقف می‌مانند یا فاقد متناظر مستقیم‌اند.

جدول ۱: تطبیق سه‌ساختی نمادهای میتراپی و نشانگان سریال «بازی تاج و تخت»

Table 1: A Three-Dimensional Correspondence between Mithraic Symbols and the Signifiers of the Series “Game of Thrones”

ردیف	نماد میتراپی	سطح تحلیلی	نشانگان سریال
۱	گاو نخستین	هم‌ساختی اسطوره‌ای	پادشاه شب
۲	کلاغ	هم‌ساختی اسطوره‌ای	کلاغ / کلاغ سه چشم
۳	چشمه	هم‌ساختی اسطوره‌ای	دریاچه
۴	درخت سرو	هم‌ساختی اسطوره‌ای	درخت مقدس
۵	خنجر	شبهات نمادین	خنجر والریایی

۶	شیر	شباهت نمادین	شیر
۷	کمان	شباهت نمادین	کمان
۸	سگ	شباهت نمادین	گرگ
۹	مار	شباهت نمادین	اژدها
۱۰	کلاه فریگی	واگرایی ساختاری	صندلی چرخدار
۱۱	کژدم	فاقد تطبیق	-
برآیند		از میان یازده عنصر بررسی‌شده، چهار مورد در سطح «هم‌ساختی اسطوره‌ای» قرار دارند و نشان‌دهنده تقارن ساختاری عمیق دو روایت‌اند؛ پنج مورد در سطح «شباهت نمادین» باقی می‌مانند و بیشتر بیانگر قرابت‌های تصویری یا فرهنگی‌اند تا تقارن کارکردی؛ دو مورد نیز فاقد تطبیق‌اند یا واگرایی آشکار دارند؛ بدین ترتیب، همگرایی دو صحنه بیش از واگرایی آن‌هاست؛ اما این همگرایی در وهله نخست، بر هم‌ساختی‌های اسطوره‌ای استوار است تا شباهت‌های ظاهری. افزون بر این، از آنجا که هیچ شاهد متنی دال بر آگاهی یا ارجاع مستقیم فیلمنامه‌نویسان به میتراپیسم ارائه نشده، نمی‌توان از وجود رابطه بینامتنی مستند میان دو متن سخن گفت؛ آنچه مقاله بر آن اذعان دارد هم‌ساختی ساختاری است نه وام‌گیری متنی آگاهانه.	

منبع: نگارندگان

۸. واکاوی نشانه‌شناختی و کارکردی صحنه‌های قربانی: از اسطوره کهن تا روایت

مدرن

۱-۸. ساحت نشانه‌شناسی ساختاری

برای گذار از کشف و توصیف صرف عناصر نمادین و نشانه‌ای، از چارچوب نشانه‌شناسی ساختاری بهره خواهیم جست تا نشان دهیم که «قربانی گاو نخستین» و

«کشتن پادشاه شب»، دو متن با ساختار عمیق مشترک‌اند. در این ساحت، عناصر روایی دو متن، هرچند در قالب‌های متفاوت (غارنگاره‌های باستانی در برابر تصویر تلویزیونی)، هم‌ارزی‌های ساختاری دقیقی به شرح ذیل دارند که فراتر از شباهت‌های سطحی است:

۱-۱-۸. مرگ نجات‌بخش

محوریت اصلی هر دو روایت، مرگ یک «موجود مقدس» یا «تهدیدکننده وجود» است که مقدمه‌ای برای زایش و تولدی دوباره است. در میترایسم، گاو نخستین، نماد ماه و ماده خام حیات است که توسط میترا، نماد نظم و آفتاب کشته می‌شود. در سریال، پادشاه شب نماد «مرگ مطلق و فراموشی تاریخی» است که توسط «برن»، نماد «زندگی و حافظه» و خواهر جنگجویش، «آریا» نابود می‌شود. بر این اساس، تطبیق گاو نخستین و پادشاه شب در سطح «هم‌ساختی اسطوره‌ای» قرار دارد، زیرا هر دو، در موقعیت ساختاری قربانی‌شده کیهانی ایفای نقش می‌کنند که مرگشان، آغاز نظم نوین است؛ با این تفاوت که در میترایسم، گاو در برآیند نبرد و اسارت، قربانی می‌شود، اما در سریال، پادشاه شب به‌مثابه دشمن سرسخت و تهدید وجودی نابود می‌گردد. همان‌طور که خون گاو زمین را بارور می‌کند، نابودی پادشاه شب نیز یخبندان را می‌شکند و زمین را از مرگ‌آلودگی می‌رهاند؛ بنابراین مبنای تطبیق، همانندی ماهوی دو عنصر نیست، بلکه تقارن جایگاه روایی و کارکرد اسطوره‌ای آن‌هاست؛ ازاین‌رو پادشاه شب کارکردی معکوس، اما جایگاهی هم‌ساخت با گاو نخستین دارد.

۲-۱-۸. نقش یاران و همراهان

در ساختار روایی میترایسم، حضور حیواناتی چون سگ، مار، شیر و کژدم صرفاً جنبه تزئینی ندارند، بلکه هرکدام کارکرد خاصی در فرایند تبدیل انرژی حیات دارند؛ برای

مثال، سگ خون را می‌لیسد (جذب انرژی)، مار خون را می‌نوشد (پیوند با زمین) و شیر (آتش) عنصر مقابل آب است. در سریال، این نقش‌ها به شخصیت‌های انسانی منتقل شده‌اند، اما باید میان سطوح تطبیق تمایز نهاد:

کلاغ (برن استارک) - هم‌ساختی ساختاری: در میترایسم، کلاغ خبرسان میتراست. در سریال، «برن» افزون بر اینکه کلاغ‌های واقعی (چشم‌های فراوان) را تحت کنترل دارد، خود نیز «کلاغ سه‌چشم» است که نقش رهبر و راهنما را ایفا می‌کند. این تطبیق، کارکرد خبررسانی و بصیرت را در سطح ساختاری حفظ کرده است.

شیر (جیمی لنیستر) - شباهت نمادین: «جیمی» که نماد خاندان لنیستر است، اگرچه در ابتدا خیانتکار بود، اما در نبرد نهایی، نقش شیر را که نماد آتش و شجاعت در اسطوره مهر است، بازی می‌کند و در کنار «برن» می‌جنگد و جان خود را فدا می‌کند. اگرچه این فداکاری با کارکرد شیر در میترایسم همخوانی مضمونی دارد، اما این تطبیق در سطح «شباهت نمادین» باقی می‌ماند و به تقارن ساختاری نمی‌رسد.

گرگ (فرزندان استارک) - شباهت نمادین: گرگ‌های خانواده «استارک» که نماد سگ وفادار همراه میترا هستند، در میدان نبرد حضور دارند و وفاداری و شکارچی بودن را تداعی می‌کنند؛ هرچند این قرابت در حد «شباهت نمادین» (خویشاوندی زیست‌شناختی سگ و گرگ) باقی می‌ماند.

۳-۱-۸. ابزارهای مرگ (خنجر) و زندگی (درخت)

خنجر میترا در کشتن گاو، ابزار تبدیل حیات به برکت است. در سریال، خنجر والریایی که توسط آریا استفاده می‌شود، ابزار تبدیل مرگ به حیات است؛ بنابراین دو خنجر در سطح «شباهت نمادین» با یکدیگر همخوانی دارند اما کارکرد ساختاری آن‌ها یکسان

نیست؛ خنجر میترا ابزار قربانی‌سازی مقدس است و خنجر والریایی ابزار نابودسازی نیروی شیطانی.

همچنین درخت مقدس در صحنه‌های مهرکده‌ها که نماد محور جهان و پیوند زمین و آسمان است، در سریال نیز در کنار دریاچه و صحنه کشتن قرار دارد. درخت در هر دو متن، نقطه تقاطع جهان مادی و ماورائی است که در آن، زمان متوقف شده و عمل سرنوشت‌ساز رخ می‌دهد؛ بنابراین در هر دو روایت، در سطح «هم‌ساختی اسطوره‌ای» قرار دارد.

۲-۸. ساحت نشانه‌شناسی تفسیری (کارکرد اسطوره‌ای)

پس از واکاوی ساختارهای پنهان و هم‌ارزی‌های صوری، در این ساحت به لایه عمیق‌تر معنایی و کارکردی نشانه‌ها می‌پردازیم تا آشکار سازیم که چگونه عناصر روایی، فراتر از شباهت‌های ظاهری، در بستر «کارکرد اسطوره‌ای» با یکدیگر پیوند می‌خورند. در این رویکرد، تفسیر از دل فرم بیرون می‌آید و نشان می‌دهد که سریال «بازی تاج‌وتخت» در سطح «هم‌ساختی اسطوره‌ای»، ساختار بنیادین «نابودی نیروی تاریک توسط قهرمان» را باز می‌آفریند، اما کارکرد آن را از یک «بازآفرینی صرفاً طبیعی» به یک «بازآفرینی هستی‌شناختی» ارتقایی دهد؛ چراکه در اینجا، «زمستان» تنها یک پدیده جوی نیست، بلکه نمادی از «پوچی وجود» و «حذف تاریخ» است؛ بنابراین نبرد نهایی، تلاشی برای «معنادار کردن هستی» در برابر «فراموشی مطلق» است که در آن، زایش زمین در گرو زایش «حافظه جمعی» است. در ادامه، سه محور اصلی این تفسیر واکاوی می‌شود:

۸-۲-۱. گذار از زمستان به بهار (چرخه زمانی)

مهم‌ترین کارکرد اسطوره‌ای آیین مهر، تبیین چرخه‌های فصلی است. کشتن گاو، پایان زمستان، یعنی پلیدی و تاریکی و آغاز بهار، یعنی نور و زندگی است. در سریال، پادشاه شب نماد زمستان ابدی است. نابودی پادشاه شب، صرفاً یک ظفرمندی نظامی نیست، بلکه یک تغییر فاز کیهانی است؛ همان‌طور که خون گاو در میتراپیسم به رویش غلات می‌انجامد، مرگ پادشاه شب نیز آب شدن برف‌ها و رویش گیاهان را در پایان سریال سبب می‌شود (نمای نهایی سریال از جوانه زدن گیاه)؛ زایش طبیعی که پیامد زایش هستی‌شناختی است. این تناظر، نشانگر بازآفرینی «کارکرد باروری» اسطوره مهر در رسانه مدرن است.

۸-۲-۲. تقابل نور و تاریکی به مثابه نظم در برابر آشوب

در اسطوره‌شناسی دومزیل، سه کارکرد هندواروپایی شامل کاهنگی (شهریار - دین‌یار)، جنگاوری (مرزدار) و کشاورزی (زمین‌دار) است. میترا دارای هر سه کارکرد و «برن استارک» نیز ترکیبی از این کارکردهاست؛ چنان‌که کاهنگی در بینش فراانسانی او و ارتباطش با درخت سه‌چشم تجلی می‌یابد؛ جنگاوری در هدایت سپاه نور؛ هرچند خودش جنگجو نیست، اما طراح راهبرد نبرد است و کشاورزی، در رسالت حیات‌بخشی‌اش؛ چراکه او نماد زندگی در برابر مرگ است. درواقع، ساختار روایی «بازی تاج‌وتخت» در این بخش، هم‌ساختی معناداری با الگوی سه‌کارکردی دومزیل دارد و کارکردهای اسطوره‌ای را در قالب قهرمانی مدرن بازآفرینی می‌کند.

۸-۲-۳. کارکرد نجات بخشی

در میترایسم، قربانی گاو به معنای نجات روح و ورود به جهان نور است. در سریال، نابودی پادشاه شب به منزله نجات حافظه جمعی بشر است. پادشاه شب می خواهد تاریخ را با مرگ حافظه پاک کند، اما «برن» با فداکاری و تسلیم کردن جسم خود، از طریق نشستن در دامگه و فرستادن آریا، حافظه بشر را نجات می دهد. این تطبیق گویای آن است که «کارکرد رستگاری» در اسطوره کهن، به «حفظ هویت و تاریخ» در روایت مدرن تغییر شکل داده است.

۹. بینامتنیت و کارکرد فرهنگی: چرایی بازآفرینی الگوهای میترای؟

پرسش این است که چرا روایت های فانتزی معاصر، با وجود جهان های داستانی خودمختار، به الگوها و نمادهای اسطوره ای کهن نزدیک می شوند و آن ها را در قالبی نو بازمی آفرینند؟ برای پاسخ، از سه چارچوب نظری مکمل بهره می جویم. ژنت (Genette, 1982) چگونگی رابطه ساختاری دو متن را با مفهوم «فرامتنیت» توضیح می دهد، بلوم (Bloom, 1973) چرایی دگرگونی قهرمان را با نظریه «اضطراب تأثیر» بازمی نمایاند و هاچن (Hutcheon, 2006) سازوکار بازآفرینی و دگرگونی الگوهای پیشین را در قالب نظریه «اقتباس» توضیح می دهد. در ادامه، هر سه چارچوب در پیوند با دو گونه کارکرد فرهنگی، «جهانی سازی نمادین» و «بازتعریف قهرمان» به کار گرفته می شود.

۹-۱. جهانی سازی رنج و امید از طریق زبان مشترک نمادین

میترایسم آیینی بود که در سراسر امپراتوری روم رواج داشت و مرزهای قومی را درنوردید. کاربست نمادهای کهن و جهان شمولی چون کلاغ، شیر، درخت و خنجر در

«بازی تاج‌وتخت»، به مخاطب جهانی این امکان را می‌دهد که بدون نیاز به تسلط تخصصی بر اسطوره‌شناسی خاص، با زبان مشترک ناخودآگاه جمعی ارتباط برقرار کند. این تکنیک بینامتنی، به سریال عمق تاریخی و اتمسفری فراتر از یک داستان فانتزی صرف بخشیده و آن را به روایتی جهان‌شمول بدل کرده است.

از منظر ژنت (Genette, 1982)، سریال در مقام «فرامتن»، ساختار روایی «قربانی گاو» را در خود جذب و دگرگون می‌سازد؛ دگرگونی که در سطح توالی کنش‌ها، پیکربندی مکانی چون درخت، چشمه، یاران و تعلیق عاطفی صحنه قابل ردیابی است. از دیدگاه هاچن (Hutcheon, 2006) نیز اقتباس‌ها، کنش‌هایی از حافظه فرهنگی‌اند؛ ساختارهای میتراپی در تخیل جمعی فعال‌اند و در روایت‌های نو، شاید بدون آگاهی آفرینندگان سر برآورند؛ از این رو جهانی‌بودن زبان نمادین را نمی‌توان تأثیری آگاهانه انگاشت، چراکه محصول یادآوری فرهنگی است.

۹-۲. بازتعریف قهرمان در اخلاق انسانی مدرن

اسطوره کلاسیک، قهرمانی خداتبار و رزم‌آور را در هیئت میترا می‌نمایاند که با زور بازو و خنجرش بر دشمن غلبه می‌کند، اما در رسانه مدرن «بازی تاج‌وتخت»، قهرمان داستان که «برن» باشد، انسانی با محدودیت‌های فیزیکی و غیرجنگجوست که ظفرمندی را نه به زور بازو، بلکه از طریق فداکاری، درایت راهبردی و همیاری دیگرانی چون آریا محقق می‌سازد. این دگرگونی نشان می‌دهد که چگونه رسانه مدرن، در عین حفظ ساختار اسطوره‌ای نبرد نور و تاریکی، شکل ظاهری و اخلاقی قهرمان را با ارزش‌های انسانی مدرن مبتنی بر همدلی و فداکاری بازآفرینی کرده است.

از منظر بلوم (Bloom, 1973)، هر متن قدرتمند، محصول سوءخوانش متن پیشین است؛ متن نو نمی‌تواند تمام و کمال میراث‌بر الگوی کهن باشد و ناگزیر آن را بازنگری می‌کند تا هویت خود را تثبیت کند. می‌توان این فرایند را در تفاوت میان الگوی میتراپی و شخصیت «برن» دید؛ قهرمان خداتبار و رزم‌آور کهن به انسانی محدود و غیرجنگاور سوءخوانش می‌شود که خشونت را به جنگاور زن وامی‌نهد. این سوءخوانش، به معنای گسست از الگوی کهن نیست، بلکه شیوه تداوم آن در بستر ارزش‌های مدرن است، زیرا روایت معاصر برای حفظ نسبت خود با مفاهیمی چون آسیب‌پذیری، بازتوزیع جنسیتی نقش‌ها و فداکاری اخلاقی به جای توان رزمی، ناگزیر از بازنگری در کهن‌الگوهاست.

۱۰. نتیجه

پژوهش حاضر گستره نفوذ فرهنگی یک ملت را ورای مرزهای جغرافیایی، کاربست زبان و استقرار آیین‌های نمادین نشان می‌دهد و اذعان دارد که این آیین‌ها طی سده‌ها و هزاره‌ها، در فرایندی پیچیده از انتقال و بازخوانی فرهنگی، به تولید متن‌های نوین می‌انجامند و نشانه‌ها و ساختارهای فرهنگ مادر را در متون زایشی برجای می‌نهد. درواقع، این جستار تأثیر پایدار مضامین اسطوره‌ای را بر هنر و فرهنگ رسانه معاصر برجسته می‌کند و بر تداوم نقوش و مفاهیم نمادین کهن در بیان‌های هنری مدرن تأکید می‌ورزد. مهربدینی و شمایل اروپایی‌اش، میترایسم به عنوان یک ایدئولوژی، تأثیر هنری و معنایی خود را از دیرباز تاکنون، به انحای گوناگون برجای نهاده و میراثش امروزه نیز الهام‌بخش تخیل در هنر و رسانه معاصر است؛ چنان‌که حتی اثر مشهور و جهانی «بازی تاج‌و تخت» نیز در لایه‌های نهان خود، پژواک برخی ساختارها و نمادهای مهربدینی

است؛ بدین‌سان که این بازآفرینی، محصول واکنش ناخودآگاه ساختارهای ذهنی جمعی به کهن‌الگوهای دیرینه است، نه لزوماً تقلیدی آگاهانه یا مستقیم از متون کهن. در اسطوره مهر و آیین میتراپی، کشتن گاو نخستین نمادی از پایان زمستان، آغاز بهار، فراوانی، برکت، سور و شادمانی است؛ خوراندن گوشت گاو به مردمان و نوشاندن خورش به زمین، نشان از باروری و جان‌بخشی است؛ همین مسئله، یعنی پایان زمستان، رویش، شکفتن و نوزایی نیز پیامد نابودی پادشاه شب در متن سریال «بازی تاج‌وتخت» است. در این جستار میان‌رشته‌ای که در آن مقایسه نشانه‌شناختی و روایت‌شناختی دو صحنه «نابودی پادشاه شب» و «قربانی گاو نخستین» مطمح‌نظر بود، معیار، همسانی عین‌به‌عین متون نمادین و نشانه‌ای نبود؛ اگرچه درنهایت هم‌ارزی قابل‌توجهی در آن‌ها دیده شد و میزان همگرایی را بیش از واگرایی تشخیص داد؛ چنان‌که حدود نیمی از گزینه‌ها چون شیر، کلاغ، خنجر، کمان و درخت در دو متن، انطباق کامل را نشان می‌دهند؛ مواردی چون گاو نخستین با پادشاه شب، سگ با گرگ، مار با اژدها و چشمه با دریاچه، همانندی محتوایی و کارکردی دارند؛ تنها برای نماد کژدم همتای نشانه‌ای در سریال یافت نشد؛ هرچند شاید با احتیاط بتوان آن را به «پادشاه شب» به‌عنوان نیروی ویرانگر جان‌مایه حیات یا «درختان خشکیده شمال» به نشان مرگ باروری تعبیر کرد؛ کلاه میترا نیز با صندلی چرخدار برن ناسازگار است.

فراتر از این برابرنهادی سطحی، یافته‌های پژوهش به حقیقتی ژرف‌تر در روان‌شناسی جمعی بشر اذعان دارند؛ تداوم «ساختار فداکاری» با تحول ماهوی. این جستار می‌گوید اگرچه در میترایسم، فداکاری از طریق «خسونت مقدس» و «گاوکشی» تحقق می‌یابد، اما در «بازی تاج‌وتخت»، این ساختار به «فداکاری اخلاقی» و «پذیرش رنج» برای حفظ جان و نجات حافظه بشریت تحول یافته است. «برن استارک» قهرمان

که بازآفرین ساختار سه‌کارکردی هندواروپایی دومی‌ل است، با تبدیل شدن به بازمانده‌ای که درد و رنج را تاب می‌آورد تا دیگران زنده بمانند، نسخه انسانی‌شده میترا را بازمی‌نمایاند. این است‌حاله بیانگر آن است که رسانه مدرن، اسطوره را ورای بازتولید باورهای دینی کهن، برای بازآفرینی «امید و معنا» در دنیای پست‌مدرن به خدمت گرفته است؛ بنابراین میترایسم در «بازی تاج‌وتخت» دیگر یک آیین منسوخ نیست، بلکه یک «کهن‌الگوی جاوید نجات‌بخش» است که با به‌روزرسانی معنایی خود، به مخاطب امروزی رخصت می‌دهد تا در تقابل نور و تاریکی، غلبه «حیات بر مرگ» و «حافظه بر فراموشی» را تجربه کند.

افزون بر این، چنین بازآفرینی اسطوره‌ای، حامل یک تغییر پارادایم اجتماعی است، چراکه در اسطوره کهن، قهرمان نجات‌بخش، هیئتی مردانه، خداتبار و مستقیماً جنگجو دارد، اما در «بازی تاج‌وتخت»، این نقش بازتوزیع می‌شود؛ «برن» به‌عنوان رهبر معنوی و طراح راهبرد جنگ با کارکرد کاهنگی عمل می‌کند و آریا، زنی انسان‌تبار با کارکرد جنگاوری است که ضربه نهایی را وارد می‌سازد. این واگرایی جنسیتی و رفتاری، مؤید آن است که رسانه مدرن، صرفاً به بازتولید اسطوره اکتفا نکرده، بلکه آن را نقد و به‌روزرسانی می‌کند تا با ارزش‌های برابری‌خواهانه قرن حاضر همسو شود. درنهایت، این جستار تأکید می‌ورزد که اسطوره‌ها با تغییر فرم روایی خود، به‌عنوان میراثی پویا، قابلیت بی‌نهایت برای تطبیق با ارزش‌های انسانی هر عصر دارند و در بستر رسانه مدرن، از یک باور دینی به ابزاری برای بازتعریف الگوهای قهرمانی و مناسبات قدرت بدل می‌شوند.

پی‌نوشت‌ها

1. Game of Thrones
2. Bran Stark

3. Structural Semiotics
4. Functional Narratology
5. Intertextuality
6. Hypertexte
7. Tripartite Ideology
8. The Anxiety of Influence
9. Adaptation Theory
10. Sub-creation
11. Denotation
12. Connotation
13. Cautes
14. Cautopates
15. Nirgal
16. Tauroctony
17. Odin

۱۸. نام رمانی که سریال «بازی تاج و تخت» از آن اقتباس شده، «نغمه یخ و آتش» است؛ در جای جای کتاب و سریال به جدال میان نور و تاریکی، آب و آتش، خدای روشنایی، انجمن برادری که نام یکی از انجمن‌های مهری است و بسیاری نشانگان دیگر وابسته به میترایسم اشاره می‌شود.
۱۹. ضحاک در *اوستا* به صورت اژی‌دهاک آمده است؛ اژی به معنای مار و اژدهاست؛ موجودی اهریمنی که آفریده اوست (حسین‌زاده، ۱۳۸۴، ص. ۱۶).

20. David Benioff
21. D.B.Weiss
22. A Song of Ice and Fire
23. George R.R.Martin
24. Targaryen
25. Jaime Lannister
26. Robert Baratheon
27. Daenerys Targaryen
28. Ned (Edard) Stark
29. Cersei

۳۰. برندون (برن) استارک؛ همان‌کسی که به «برن پاشکسته» معروف است و در نهایت «حکیم - حاکم» اقلیم‌ها می‌شود (نک به: خراشادی و خراشادی، ۱۴۰۳).

۳۱. Winterfell قلعه خاندن استارک؛ به معنای «براندختن زمستان».

32. Jon Snow

۳۳. White Walkers موجودات خیالی که چندهزاره قبل، به دست فرزندان جنگل با فروبردن یک تکه شیشه اژدها به درون قلب یک انسان و قدرت یافتن فرابشری و تکثیر این گونه به وجود آمدند.

34. Ariya Stark

۳۵. سپاه تاریکی یا لشکر تاریکی نامی است که برای یاران پادشاه شب به کار می‌بریم؛ باتوجه به نام «وایت‌واکر» که برفرو معنا می‌شود و نیز اشاره مستقیم در متن سریال به شعار خاندان استارک یعنی «زمستان می‌آید»، می‌توان به آن‌ها لشکر زمستان هم گفت؛ به‌ویژه که نام قلعه و قلمرو خاندان استارک وینترفیل است (نک شماره ۲۸).

36. Jon Targaryen

37. Theon

۳۸. جنس پیکان تیرها از ماده‌ای موسوم به شیشه اژدهاست؛ یکی از دو سلاح کشنده در برابر وایت‌واکرهاست.

۳۹. Westeros نام قاره‌ای خیالی که داستان سریال در آن می‌گذرد.

۴۰. فلز والریایی مانند شیشه اژدها، سلاح دیگریست که وایت‌واکرها را نابود می‌کند.

۴۱. بارها در متن سریال، اژدهایان به نجات افراد مؤثر در پایان بخشی به سیطره تاریکی کمک کرده‌اند، اما در قسمتی از سریال، جسد یکی از اژدهایان به دست پادشاه تاریکی افتاده و با نیروی سپاه زنده می‌شود و به لشکر مردگان می‌پیوندد؛ در قسمت پنجم از فصل هشتم با عنوان «ناقوس‌ها» هم اژدها به فرمان ملکه‌اش موجب قتل عام اهالی پایتخت می‌شود. هرگاه ملکه بر شخصی خشم می‌گیرد، او را به آتش اژدها می‌سپارد؛ بنابراین کارکرد اژدها در متن سریال با اندیشه مالکش همخوان است.

۴۲. آخرین پلان از قسمت ششم فصل آخر، گیاهی از لابه‌لای برف‌های در حال آب شدن، در شرف جوانه زدن است.

۴۳. همان کسی که برن را از برج پرتاب کرد و موجب شد فلج شود، اما بعد یکی از رزم‌آوران هفت اقلیم علیه لشکر زمستان شد.

۴۴. خصوصیات گرگ اهلی شده همانند سگ است؛ گرگ‌های فرزندان استارک اهلی شده بودند.

45. Ghost

منابع

- آموزگار، ژ. (۱۳۷۴). *تاریخ اساطیری ایران*. تهران: سمت.
- اوالد، ف. (۱۳۸۰). ژرژ دومزیل در *اسطوره و حماسه در اندیشه ژرژ دومزیل (جهان اسطوره‌شناسی V)*. ۵-۱۰. ترجمه ج. ستاری. تهران: مرکز.
- اوالد، ف. (۱۳۸۰). پیک خدایان در *اسطوره و حماسه در اندیشه ژرژ دومزیل (جهان اسطوره‌شناسی V)*. ۱۰-۳۵. ترجمه ج. ستاری. تهران: مرکز.
- اوستا؛ پشت‌ها (۱): نامه زرتشت (۱۳۹۴)*. گزارش ا. پورداوود. به کوشش ب. فره‌وشی. ویراسته ف. مرادی. جلد دوم. تهران: نگاه.
- اولانسی، د. (۱۳۸۰). پژوهشی نو در *میتراپرستی: کیهان‌شناسی و نجات و رستگاری در دنیای باستان*. ترجمه م. امینی. تهران: چشمه.
- بارت، ر. (۱۴۰۰). *درآمدی بر تحلیل ساختاری روایت‌ها و کشتی با فرشته*. ترجمه م. راغب. تهران: ققنوس.
- بختورتاش، ن. (۱۳۸۰). *نشان رازآمیز (گردونه خورشید یا گردونه مهر)*. تهران: مؤسسه انتشاراتی فرهنگی فروهر.
- بدری، م. (۱۳۹۹). *پایان‌بندی سریال بازی تاج‌وتخت؛ از پیوستگی تا گسست گفتمانی*. جامعه، فرهنگ و رسانه. ۹ (۳۷)، ۸۵-۱۰۴.
- بهار، م. (۱۳۷۶). *از اسطوره تا تاریخ*. تهران: چشمه.
- بهار، م. (۱۳۹۱). *پژوهشی در اساطیر ایران*. تهران: آگه.
- بی‌نا (۱۳۸۵). *اوستا کهن‌ترین سرودها و متن‌های ایرانی*. گزارش و پژوهش ج. دوستخواه. تهران: مروارید.
- ثاقب‌فر، م. (۱۳۸۵). *دین مهر در جهان باستان*. تهران: توس.
- حسین‌زاده، ح. (۱۳۸۴). *ضحاک از اسطوره تا واقعیت*. تهران: ترفند.

خراشادی، ع.، و خراشادی، س. (۱۴۰۳). سریال بازی تاج و تخت در سنجۀ میتراایسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت گانۀ میتراپی). *رسانه‌های دیداری و شنیداری*. ۱۸ (۲)، ۵۷-۸۸.

خسروی، ی. (۱۳۸۳). انوشکی در ایران باستان. کتاب ماه هنر، ۷۵ و ۷۶، ۸۴-۹۷.
دادور، ا.، و منصوری، ا. (۱۳۸۵). *درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان*. تهران: کله‌ر.

دوانی، ف.، فشارکی، م.، و خراسانی، م. (۱۳۹۴). بازتاب نمادین قربانی میتراپی، اسطوره کشتن گاو نخستین در هفت پیکر نظامی. *متن‌شناسی ادب فارسی*، ۵۱ (۲)، ۲۰-۱.
دومزیل، ژ. (۱۴۰۳). *خدایان هند و اروپایی*. ترجمۀ م. کی‌فرخی. اصفهان: پرسش.
رستگارفسایی، م. (۱۳۷۹). *ازدها در اساطیر ایران*. تهران: توس.
سلطان‌کاشفی، ج.، و هادوی‌نیا، ع. (۱۳۹۴). نگاهی به وجه اساطیری - آیینی شیر و گاو در دو نسخه از کلیله و دمنه (دورۀ ایلخانی و تیموری). *جلوه هنر*، (۱۴)، ۱۷-۲۵.
شوالیه، ژ.، و گربان، آ. (۱۳۸۴). *فرهنگ نمادها*. ترجمۀ س. فضایی. جلد اول. تهران: جیحون.

شوالیه، ژ.، و گربان، آ. (۱۳۸۴). *فرهنگ نمادها*. ترجمۀ س. فضایی. جلد دوم. تهران: جیحون.
شوالیه، ژ.، و گربان، آ. (۱۳۸۲). *فرهنگ نمادها*. ترجمۀ س. فضایی. جلد سوم. تهران: جیحون.

شوالیه، ژ.، و گربان، آ. (۱۳۸۵). *فرهنگ نمادها*. ترجمۀ س. فضایی. جلد چهارم. تهران: جیحون.

شوالیه، ژ.، و گربان، آ. (۱۳۸۷). *فرهنگ نمادها*. ترجمۀ س. فضایی. جلد پنجم. تهران: جیحون.

شورتهایم، ا. (۱۳۷۱). *گسترش یک آیین ایرانی در اروپا*. ترجمۀ ن. درخشانی. تهران: مهر.
صمدی، م. (۱۳۶۷). *ماه در ایران از قدیمی‌ترین ایام تا ظهور اسلام*. تهران: علمی و فرهنگی.

طاهری، ص. (۱۳۹۴). باژگونی مفهوم یک نماد (بررسی کهن‌الگوی مار در ایران و سرزمین‌های همجوار). نشریه هنرهای زیبا - هنرهای تجسمی، ۲۰ (۳)، ۳۴-۲۵.

عباسی، ع.، و حبیب‌پور، ج. (۱۳۹۵). مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی در سریال‌های تلویزیونی (با نگاهی به سریال‌های مختارنامه و بازی تاج‌وتخت). مطالعات فرهنگ-ارتباطات، ۱۷ (۳۶)، ۲۰۳-۲۳۲.

غیبی، م. (۱۳۸۵). هشت‌هزار سال تاریخ پوشاک اقوام ایرانی. تهران: هیرمند.
فردوسی، ا. (۱۳۶۶). شاهنامه. طبع انتقادی شاهنامه فردوسی به تصحیح ج. خالقی‌مطلق و کوشش ا. یارشاطر. دفتر یکم. نیویورک: Bibliotheca Persica.

قلی‌زاده، خ. (۱۳۸۷). فرهنگ اساطیر ایرانی بر پایه متون پهلوی. تهران: پارسه.
کلانتر، ن.، صادقی‌تحصیلی، ط.، حسنی‌جلیلیان، م.، و حیدری، ع. (۱۳۹۸). نمادینگی اژدها در عرفان و دین و بن‌مایه‌های اساطیری آن. فصلنامه علمی کاوش‌نامه، ۲۰ (۴۱)، ۲۸۴-۲۴۹.
کوپر، ج. (۱۳۸۰). فرهنگ مصور نمادهای سنتی. ترجمه م. کرباسیان. تهران: فرشاد.
گدار، آ. (۱۳۷۷). هنر ایران. ترجمه ب. حبیبی. تهران: شهید بهشتی.
گیرشمن، ر. (۱۳۷۹). سیلک کاشان. ترجمه ا. کریمی. جلد اول. تهران: سازمان میراث فرهنگی کشور.

مرکلباخ، ر. (۱۳۹۴). میترا-آیین و تاریخ. ترجمه ت. گلی‌زاده و م. کرباسیان. تهران: اختران.
مقدم، م. (۲۵۳۷). جستاری درباره مهر و ناهید. تهران: مرکز ایرانی مطالعه فرهنگ‌ها.
ورمازن، م. (۱۳۸۷). آیین میترا. ترجمه ب. نادرزاده. تهران: چشمه.
وکیلی، ش. (۱۳۹۵). اسطوره‌شناسی ایزدان ایرانی (مجموعه اسطوره‌شناسی ایرانی ۲). نسخه الکترونیکی.

هال، ج. (۱۳۸۷). فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. ترجمه ر. بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.

هینلز، ج. (۱۳۹۱). شناخت اساطیر ایران. ترجمه ژ. آموزگار و ا. تفضلی. تهران: نشر چشمه.

یا حقی، م. (۱۳۸۶). فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی. تهران: فرهنگ معاصر.

References

- Abbasi, A., & Habibpour, J. (2016). The Elements of Religious Script in TV series (Case study *Game of Thrones* and *Mokhtar Nameh*). *Culture-Communication Studies*, 17(36), 203–232. [in Persian].
- Amoozgar, J. (1995). *Mythological History of Iran*. Samt [in Persian].
- Anonymous. (2006). *Avesta: The Oldest Hymns and Iranian Texts*. Reported and researched by J. Dustkhah. Morvarid [in Persian].
- Anonymous. (2015). *Avesta: Yashts (1): Zoroaster's Letter*. Reported by E. Pourdavoud, compiled by B. Farahvashi, and edited by F. Moradi. Vol. 2. Negah [in Persian].
- Attebery, B. (1992). *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press.
- Badri, M. (2020). The *Game of Thrones* Series Ending from Continuity to Discourse Break. *Society, Culture Media*, 9(37), 85–104. [in Persian].
- Bahar, M. (1997). *From Myth to History*. Cheshmeh [in Persian].
- Bahar, M. (2012). *A Study of Iranian Myths*. Agah [in Persian].
- Bakhturtash, N. (2001). *The Enigmatic Sign (The Sun Wheel or the Mithraic Wheel)*. Fravahar Cultural Publishing Institute [in Persian].
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Trans. A. Lavers. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Barthes, R. (2021). *Introduction to the Structural Analysis of Narratives and the Struggle with the Angel*. Translated by M. Ragheb. Qoqnoos [in Persian].
- Benioff, D & D. B. Weiss (2011-2019). *Game of Thrones*. U.S.A HBO Com. (2019, Apr 28). *Game of Thrones*. series8. episod3. Benioff, David. Sapochnik, Miguel.
- Bloom, H. (1973). *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*. New York: Oxford University Press.
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2005). *A Dictionary of Symbols*. Translated by S. Fazayeli. Vol. 1. Jeyhoon [in Persian].
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2005). *A Dictionary of Symbols*. Translated by S. Fazayeli. Vol. 2. Jeyhoon [in Persian].

- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2003). *A Dictionary of Symbols*. Translated by S. Fazayeli. Vol. 3. Jeyhoon [in Persian].
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2006). *A Dictionary of Symbols*. Translated by S. Fazayeli. Vol. 4. Jeyhoon [in Persian].
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2008). *A Dictionary of Symbols*. Translated by S. Fazayeli. Vol. 5. Jeyhoon [in Persian].
- Cooper, J. C. (2001). *An Illustrated Dictionary of Traditional Symbols*. Translated by M. Karbasian. Farshad [in Persian].
- Cumont, F. (1939). Mithra en Asie Mineure. In *Anatolian Studies in Honour of W.H. Buckler*. Manchester. 67-76.
- Cumont, F. (1956). *The Mysterious of Mithra*. New York: Dover Publications.
- Dadvar, A., & Mansouri, A. (2006). *An Introduction to the Myths and Symbols of Iran and India in Antiquity*. Kalhor [in Persian].
- Davani, F., Fesharaki, M., & Khorasani, M. (2015). Iconic Reflection of Mithraic Sacrifice- Myth of Slaying the First Bull, in Nizami's *Haft Peykar*. *Textual Criticism of Persian Literature*, 51(2), 1–20 [in Persian].
- Dumézil, G. (1958). *L'Idéologie tripartite des Indo-Européens*. Bruxelles: Latomus.
- Dumézil, G. (1988). *Mitra-Varuna: An Essay on Two Indo-European Representations of Sovereignty*. Translated by D. Coltman. New York: Zone Books.
- Dumézil, G. (2024). *Indo-European Gods*. Translated by M. Keyfarrokhi. Porsesh [in Persian].
- Eliade, M. (1961). *Images and Symbols: Studies in Religious Symbolism*. Translated by P. Mairet. London: Harvill Press.
- Ewald, F. (2001). Georges Dumézil. In *Myth and Epic in the Thought of Georges Dumézil (The World of Mythology V)* (pp. 5–10). Translated by J. Sattari. Markaz [in Persian].
- Ewald, F. (2001). The Messenger of the Gods. In *Myth and Epic in the Thought of Georges Dumézil (The World of Mythology V)* (pp. 10–35). Translated by J. Sattari. Markaz [in Persian].
- Ferdowsi, A. (1987). *The Shahnameh*. Critical edition of Ferdowsi's *Shahnameh*, edited by J. Khaleghi Motlagh with the Collaboration of E. Yarshater. Vol. 1. Bibliotheca Persica [in Persian].
- Frye, N. (1957). *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

- Genette, G. (1982). *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Gheybi, M. (2006). *Eight Thousand Years of the History of Iranian Peoples' Clothing*. Hirmand [in Persian].
- Ghirshman, R. (2000). *Sialk, Kashan*. Translated by A. Karimi. Vol. 1. Cultural Heritage Organization of Iran [in Persian].
- Godard, A. (1998). *The Art of Iran*. Translated by B. Habibi. Shahid Beheshti [in Persian].
- Hall, J. (2008). *Dictionary of Subjects and Symbols in Art*. Translated by R. Behzadi. Farhang-e Moaser [in Persian].
- Hinnells, J. R. (2012). *Persian Mythology*. Translated by J. Amoozgar and A. Tafazzoli. Cheshmeh [in Persian].
- Hosseinzadeh, H. (2005). *Zahhak: From Myth to Reality*. Tarfand [in Persian].
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Kalantar, N., Sadeghi Tahsil, T., Hassani Jalilian, M., & Heidari, A. (2019). Dragon Symbolism in Mysticism and Its Mythological Material. *Kavoshnameh in Persian Language and Literature*, 20(41), 249–284. [in Persian].
- Khorashadi, A., & Khorashadi, S. (2024). “Game of Thrones” in Mithraism Scale: Adaptation of the Spiritual Journey of “Bran, the Broken” with the Mithraic Septet. *Visual and Audio Media*, 18(2), 57–88. [in Persian].
- Khosravi, Y. (2004). Anushagi in Ancient Iran. *Book of the Month: Art*, (75–76), 84–97 [in Persian].
- Kristeva, J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Ed. L. S. Roudiez. Translated by T. Gora, A. Jardine, L. S. Roudiez. New York: Columbia University Press.
- Kristeva, J. (1986). *Semiotics: A Critical Science and/or a Critique of Science*. In *The Kristeva Reader*. Translated by S. Hand. T. Moi (Ed). Oxford: B. Blackwell. 75-88.
- Lévi-Strauss, C. (1963). “The Structural Study of Myth.” In *Structural Anthropology*. Translated by C. Jacobson and B. Grundfest Schoepf. New York: Basic Books. 206–231.
- Mendlesohn, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Merkelbach, R. (2015). *Mithras: Cult and History*. Translated by T. Golizadeh and M. Karbasian. Akhtaran [in Persian].

- Moghadam, M. (1978). *A Study of Mithra and Anahita*. Iranian Center for the Study of Cultures [in Persian].
- Pavlac, B. A. (2017). *Game of Thrones Versus History: Written in Blood*. Publisher. Wiley-Blackwell. Online ISBN: 971119249450/ doi: 10.1002/9781119249450.
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. 2nd ed. Translated by L. Scott. Austin: University of Texas Press.
- Qolizadeh, K. (2008). *A Dictionary of Iranian Mythology Based on Pahlavi Texts*. Parseh [in Persian].
- Rastgar Fasaei, M. (2000). *The Dragon in Iranian Mythology*. Toos [in Persian].
- Samadi, M. (1988). *The Moon in Iran from the Earliest Times to the Advent of Islam*. Elmi & Farhangi [in Persian].
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge.
- Saqebfar, M. (2006). *The Religion of Mithra in the Ancient World*. Toos [in Persian].
- Shwerrtheim, E. (1992). *The Spread of an Iranian Cult in Europe*. Translated by N. Derakhshani. Mehr [in Persian].
- Soltan Kashefi, J., & Hadavi Nia, A. (2015). The Study of Mythological and Ritualistic Aspect of Lion and Bull in Two Manuscripts of *Kalila and Dimna* (Ilkhanid and Timurid Eras). *Jelve-ye Honar*, (14), 17–25. [in Persian].
- Taheri, S. (2016). The Inversion of a Symbol Concept: A Study of the Serpent Archetype in Iran and Neighboring Lands. *Journal of Fine Arts: Visual Arts*, 20(3), 25–34. [in Persian].
- Tolkien, J. R. R. (1947). *On Fairy-Stories*. In *Essays Presented to Charles Williams*. London: Oxford University Press.
- Tolkien, J. R. R. (1964). *Tree and Leaf*. London: George Allen & Unwin.
- Ulansey, D. (1991). *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and Salvation in the Ancient World*. Oxford University Press.
- Ulansey, D. (2001). *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and Salvation in the Ancient World*. Translated by M. Amini. Cheshmeh [in Persian].
- Vakili, Sh. (2016). *Mythology of Iranian Gods (Iranian Mythology Series 2)*. Electronic edition [in Persian].
- Vermaseren, M. J. (2008). *Mithras, the Secret God*. Translated by B. Naderzadeh. Cheshmeh [in Persian].

- Wells-Lassagne, Sh. (2014). Religious Aesthetics in Game of Thrones. Tvseries (5). 3-18. <https://doi.org/10.4000/tvseries.438>.
- Wikander, S. (1951). Études sur les mystères de Mithras. Å. E. Will (Ed). *Vetenskaps-societeten i Lund*. pp. 5-56. Paris. Le relief cultuel greco-romain.
- Yahaqi, M. J. (2007). *A Dictionary of Mythology and Literary References in Persian Literature*. Farhang-e Moaser [in Persian].