

بررسی ساختار در هفت‌خان رستم: نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان

دکتر محمودرضا قربان صباغ^۱

چکیده

در سال ۱۹۴۹، جوزف کمبل^۲ (۱۹۰۴-۱۹۸۷) اسطوره‌شناس امریکایی، در کتاب *قهرمان هزار چهره*^۳ دیدگاه خود را دربارهٔ اسطورهٔ یگانه^۴ طرح می‌کند: قهرمان به زندگی روزمره و روزمرگی زندگی پشت می‌کند؛ سفری مخاطره‌آمیز را به جان پذیرا می‌شود؛ به مقابله با موجودات متخاصم و نیروهای بازدارنده می‌پردازد؛ بر آن‌ها فایق می‌آید و سرانجام در بازگشت، فضل و برکتی را که ره‌آورد این سفر خطیر است، به یارانش ارزانی می‌دارد. در این الگو، کمبل به شیوهٔ رایج ساختارگرایان، در پی ارائهٔ نمایه‌ای بنیادین برای کهن‌الگوی سفر قهرمان است. به همین منظور، شواهد متعددی را از داستان‌های اقوام و ملل مختلف فراهم می‌آورد و طرحی جامع را در این زمینه پیشنهاد می‌کند. در مطالعهٔ حاضر، رابطهٔ بین دو حوزهٔ معین در نقد کهن‌الگویی^۵ - تصاویر ازلی^۶ و کهن‌الگوی سفر قهرمان^۷ - در روایت داستان هفت‌خان رستم از *شاهنامه*^۸ فردوسی بررسی شده و در پایان مزایا و کاستی‌های این الگو نقد شده است.

کلیدواژه‌ها: نقد اسطوره‌ای، اسطورهٔ یگانه، کهن‌الگو، *شاهنامه* فردوسی، هفت‌خان رستم.

مقدمه

شکل مدون‌گرایش به کشف و تدوین نظام‌های موجود در زیرساخت فلسفه و ادبیات در قرن بیستم در بارزترین شکل آن در مکتب ساختارگرایی که پایه‌گذار آن را عموماً فردینان دوسوسور^۸، زبان‌شناس

۱- استادیار زبان و ادبیات انگلیسی دانشگاه فردوسی مشهد mrg-sabbagh@um.ac.ir

- 2- Joseph Campbell
- 3- *The Hero with a Thousand Faces*
- 4- monomyth
- 5- Archetypal Criticism
- 6- Archetypal Images
- 7- hero's journey
- 8- Ferdinand de. Saussure (1857-1913)

سوئسی می‌دانند مطرح شده است. تمایزی را که وی بین گفتار^۱ و زبان^۲ در کتاب *درس‌های زبانشناسی همگانی* قایل می‌شود (دوسوسور، ۱۳۷۸: ۲۸)، می‌توان شالوده اصلی تفکرات ساختارگرایان به شمار آورد. تأکید سوسور بر «زبان» (مجموعه قوانین حاکم بر نظام زبانی و ساختارهای بنیادین متون) در مقابل «گفتار» (تحقق عینی قابلیت‌های «زبان») هسته اصلی ساختارگرایی را شکل می‌دهد. ساختارگرایان برای پدیده ادبی هویتی خودبسنده^۳ قایل نمی‌شوند بلکه معنا را حاصل نظام‌های فرامتنی تلقی می‌کنند. اکثر ساختارگرایان تجربه ادبی را در بستر گفتمان‌های وسیع‌تر فرهنگی جستجو می‌کنند که خود دربرگیرنده سنت‌ها و قراردادهای مشترک ادبی بین خوانندگان اثر است و در حکم قراردادهای نانوشته‌ای است که این امکان را به خواننده می‌دهد تا با استفاده از توانش ادبی^۴ خود به رمزگشایی متن بپردازند. از این رو منتقد ساختارگرا بیش از آن که به درک معنی متن بیندیشد، در مقیاس وسیع‌تر، به کشف الگوهای کلان‌تری می‌پردازد که درک آثار ادبی را ممکن می‌سازد.

نگرش ساختارگرایانه وجوه مشترک متعددی با دیگر شیوه‌های نقد ادبی دارد؛ به عنوان نمونه، چنین نگرش کل‌گرا و «شبه علمی» را در حوزه روانشناسی جدید، در آثار زیگموند فروید (۱۹۳۹-۱۸۵۶) و تقسیمات سه گانه او از روان انسان به «نهاد»، «خود»^۵ و «فراخود»^۶ می‌توان یافت. اعتقاد به وجود ساختارهایی با دامنه شمول وسیع در آثار شاگردان فروید از جمله کارل گوستاو یونگ (۱۸۷۵-۱۹۶۱) نیز مشهود است. یونگ این الگوها را تحت نام کلی کهن‌الگو^۷ مورد بحث قرار می‌دهد. نقد کهن‌الگویی نیز، همان گونه که از نام آن پیداست، همین مضمون را مبنای کار خود قرار می‌دهد. از این منظر «کهن‌الگوها» - تصاویر، شخصیت‌ها، طرح‌های روایی و درون‌مایه‌های نوعی و دیگر پدیده‌های نوعی ادبیات - در تمامی آثار ادبی حضور دارند و به این ترتیب، شالوده‌ای را برای مطالعه ارتباطات متقابل اثر فراهم می‌آورند (مکاریک، ۱۳۸۴: ۴۰۱). یونگ درباره این

1- parole

2- langue

3- autotelic

4- literary competence

5- id

6- ego

7- superego

8- archetype

مفهوم می‌نویسد: «سال‌هاست که نتایج برآمده از ناخودآگاه در مفهوم وسیع کلمه را که عبارتند از رؤیاهای، تخیلات، الهامات و هذیان‌های مجانین مورد تفحص قرار داده‌ام و به‌وضوح وجود نظام‌ها یا الگوهایی را دریافته‌ام؛ الگوهای تکرارشونده موقعیتی و شخصیتی که دارای معانی یکسانی هستند (Jung, 1990: para. 309).

یکی از رایج‌ترین مضمون‌های تکرارشونده^۱ در ادبیات، اسطوره قهرمان است. چهره قهرمان در هر زمان و هر مکان و در ادبیات هر قوم و ملتی چهره‌ای آشناست. جوزف هندرسن در مقاله مبسوطی با عنوان «اساطیر باستانی و انسان امروز» می‌نویسد: «اساطیر قهرمانی از حیث جزئیات بسیار متفاوتند، اما هر قدر بیشتر به بررسی آن‌ها می‌پردازیم، بیشتر به شباهت ساختمانیشان پی می‌بریم. همه آن‌ها یک الگوی جهانی دارند، هر چند که توسط گروه‌ها یا افرادی ابداع شده‌اند که هیچ‌گونه تماس مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند» (۱۳۵۹: ۱۶۷). وی در ادامه در توصیف شخصیت قهرمان می‌گوید: «این شخصیت‌های شبه خدا در حقیقت نمایندگان سمبولیک تمامی روان بودند، یعنی هویت بزرگتر و جامع‌تری که فراهم‌کننده قدرتی است که «من» فاقد آن است» (همان: ۱۶۸). پس قهرمان فرد نیست، بلکه انسانی جمعی است که فعل و قولش تجلی آمال و آرزوها و تمنیات یک قوم است و در ابعادی وسیع‌تر، (صرف نظر از صبغه‌های متفاوت قومی و قبیله‌ای) آمال و آرزوهای تمام انسان‌ها. آنچه بر قهرمان می‌گذرد، آیین تمام‌نما و تجلی نمادین محتوای روان جمعی بشر است که با زبانی رمزی دغدغه‌ها و چالش‌های روزمره‌اش را به تصویر می‌کشد. چنین تعریفی اگرچه نسبتاً جدید و متأخر می‌نماید، در واقع قدمتش به گذشته‌های دور بازمی‌گردد و می‌توان گونه‌هایی از آن را در آثار افلاطون^[۱]؛ برای توضیح شماره‌های درون قلاب به بخش یادداشت‌های انتهای مقاله مراجعه شود^[۲] ردیابی کرد.

جوزف کمبل اسطوره‌شناس آمریکایی که موضوع محوری این جستار است، آثار خود را تحت تأثیر فروید و به‌خصوص یونگ به وجود آورده است [۲] (Campbell, 1990: 121). کمبل در کتاب *قهرمان هزار چهره* به بسط و تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان می‌پردازد؛ مضمونی که پیش از او افراد دیگری نیز از جنبه‌های مختلف بدان پرداخته بودند [۳]. کمبل هدف از نگارش کتاب را

1- motif

«بازگویی بعضی از حقایق» می‌داند که «زیر اشکال مذهبی و اسطوره‌ای پنهان شده‌اند» (۱۳۸۶: ۱۱). به همین منظور وی مجموعه مفصلی از داستان‌ها و اساطیر مختلف را از گوشه و کنار دنیا گرد می‌آورد تا بدین «حقایق» دست یابد. از نظر او هنگامی که لایه نمادین داستان را به کناری می‌نهیم درمی‌یابیم «که چطور داستان‌ها معادل و موازی یکدیگرند و همین داستان‌ها بیانیه‌ای عظیم و بی‌انتهای از حقایق بنیادین را شکل و گسترش می‌دهند که انسان در طول هزاران سال زندگی بر روی این کره خاکی بر اساس آن‌ها زندگی کرده است» (همان). وی اذعان می‌دارد که نادیده گرفتن پاره‌ای از اختلافات ظاهری ضروری می‌نماید و مطالعه خود را از این حیث به علم آناتومی شبیه می‌داند که هدفش «شباهت‌های عمومی بدن انسان» است و «تفاوت‌های فیزیکی ناشی از نژاد» (همان) را در مطالعات خود لحاظ نمی‌کند.

کمبل در راستای این نوع نگرش، مفهومی به نام «اسطوره یگانه» را معرفی می‌کند که به گفته او آن را از کتاب *بیداری فینیگانها*^۱ اثر جیمز جویس (۱۹۴۱-۱۸۸۲) برگرفته است. هسته اصلی اسطوره یگانه از نظر کمبل سه مرحله *جدایی*، *تشریف و بازگشت* است. قهرمان ابتدا انتخاب شده، سپس از دنیای عادی و روزمره جدا می‌شود و با عبور از مراحل صعب و پشت سر گذاشتن آزمایش‌هایی طاقت‌فرسا صلاحیت خود را به اثبات می‌رساند و در مرحله پایانی دستاوردی را که تنها چنین فردی لایق آن است برای دیگران به ارمغان می‌آورد. نمونه‌های متعددی از این نوع داستان‌ها را می‌توان در زندگی قهرمانانی چون *بودا*، *مسیح* (ع)، *موسی* (ع)، *هرکول*، *گیلگمش*، *بیوولف*، *اولیس* و ... یافت. از نظر کمبل «قهرمان، زن یا مردی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی یا بومی‌اش فایق آید، از آن‌ها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد» (همان: ۳۰).

کمبل بخش آغازین سفر قهرمان یعنی «*عزیمت*» را به پنج مرحله تقسیم می‌کند: ۱- دعوت به آغاز سفر ۲- ردّ دعوت ۳- امدادهای غیبی ۴- عبور از نخستین آستان ۵- شکم نهنگ. در بخش بعد که «*تشریف*» نام دارد، قهرمان قدم در مسیر آزمون می‌گذارد و در هر مرحله آن، با چالش‌هایی دشوارتر روبرو می‌شود و اندک اندک پختگی لازم را برای درک نیروهای بالقوه خود به دست می‌آورد. این بخش شامل شش مرحله است که عبارتند از: ۱- جاده آزمون ۲- ملاقات با خدایانو ۳-

1- *Finnegans Wake*

زن در نقش وسوسه‌گر ۴- آشتی و یگانگی با پدر ۵- خداگونگی [۴] ۶- برکت نهایی. مرحله سوم «بازگشت» است که خود می‌تواند مشکلاتی را برای قهرمان به همراه داشته باشد. این مرحله شامل شش بخش است: ۱- امتناع از بازگشت ۲- فرار جادویی ۳- دست نجات از خارج ۴- عبور از آستانه بازگشت ۵- ارباب دو جهان ۶- آزاد و رها در زندگی.

کمیل علاوه بر تدوین این طرح روایی جامع برای سفر قهرمان، تلاش می‌کند نقش نمادها و کهن‌الگوهای مختلفی چون پدر، پیر فرزانه، سایه، آنیما و... را به عنوان اجزای سازنده داستان و رابطه و کنش آنها را در تقابل با هم مورد بررسی قرار دهد.

این جستار بر آن است تا کارآیی الگوی فوق را در گذر رستم از هفت‌خان و آزادی کیکاووس مورد نقد و بررسی قرار دهد و در ضمن نشان دهد چگونه نمادها و کهن‌الگوها (اجزای سازنده روایت) با یکدیگر و با ساختار کلی اثر ارتباطی تنگاتنگ پیدا می‌کنند.

بحث و بررسی

زال: پیک، پیر فرزانه، زمان

بارزترین خویشکاری زال نه تنها در داستان هفت‌خان بلکه در تمامی بخش‌های شاهنامه فرزاندگی و خردمندی اوست. زال در این نقش شباهت جالبی به لائودزو، بنیان‌گذار آیین تائوئیسم دارد که «هفتاد و دو سال در زهدان مادر خود ماند و سرانجام هنگامی متولد شد که موهایش سفید شده بود» (کویاجی، ۱۳۵۳: ۱۴). واژه «زر» نیز که معمولاً در توصیف نام زال بدان افزوده می‌شود به مفهوم پیر و سپیدموی است (معین، ۱۳۷۷: ۱۷۲۸/۲). چیستا (در پهلوی «فرزانک») ایزدبانوی دانش و خرد، غالباً با جامه‌ای سپید توصیف می‌شود (مهریشت، بند ۱۲۶؛ رک: دوستخواه، ۱۳۸۸). هنگام مرگ منوچهر و زمانی که فرّاز نوذر گسسته است این تدبیر و چاره‌گری زال است که فرّه ایزدی را دوباره به ایرانشهر بازمی‌گرداند (فردوسی، ۱۳۸۸: ۳۲۳/۱-۳۲۲).

شخصیت زال علاوه بر خردمندی با مفهوم زمان نیز در ارتباط است. خردمندی و فرزاندگی به طور معمول با گذر زمان و نشستن گرد پیری بر سر به دست می‌آید. رابطه زال و زروان (خدای زمان در نوشته‌های پهلوی) زمانی آشکارتر می‌شود که زال در بارگاه منوچهر شاه به پرسش‌هایی که موبدان

طرح کرده‌اند پاسخ صحیح می‌دهد. این چیستان‌ها هر یک به گونه‌ای با مفهوم زمان در ارتباط است و زال به‌خوبی از عهده پاسخگویی به آن‌ها برمی‌آید (همان: ۲۵۳-۲۴۷). آر. سی. زنر در تحلیل این بخش می‌نویسد: «تمام عناصر لازم و ضروری در طرح زروانی از واپسین اوضاع در این قطعه وجود دارد: سرای باقی و دار فانی که قطعاً همان زروان بی‌کرانه و کرانه‌مند است، روز و شب که همان روشنایی و تاریکی‌اند و هر دو زمان، روز و ماه و سال تقسیمات زمانه کرانه‌مند، ... کل این قطعه در تمام تجلیات متنوع و همیشه بدشگون خود، به حول محور زمان می‌چرخد» (۱۳۷۴: ۳۶۹) [۵]. با این تفاسیر زال را می‌توان تجسمی از تقدیر دانست که لاجرم قهرمان را در مسیر آستانه سفر قرار می‌دهد و بدین سان آنچه مقدر است برای او رقم می‌خورد.

ذکر این نکته در آغاز ضروری است که کارکرد کهن‌الگو برای یک شخصیت خاص در طول داستان ثابت نیست. این کارکرد می‌تواند در طول داستان به تناسب موقعیت تغییر کند و فرد در خلال داستان صورتک‌های متفاوتی از کهن‌الگوهای مختلف را به نمایش گذارد. به عنوان نمونه، زال که در آغاز نمودی از کهن‌الگوی پیر فرزانه است، رستم را در ادامه مسیر همراهی نمی‌کند و این نقش به شخصیت‌های دیگری از جمله رخش و اولاد سپرده می‌شود. ولادیمیر پراپ در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان اظهار می‌دارد «که خویشکاری‌ها را باید جدا از شخصیت‌هایی که تصور می‌شود انجام‌دهنده آن‌ها هستند، تعریف و توصیف کرد» (۱۳۶۸: ۱۳۸). به عبات دیگر، در یک داستان، اغلب، کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده می‌شود و یا این که یک شخصیت در طول داستان کنش‌های مختلفی از خود بروز می‌دهد.

رخش: حامی قهرمان

از دیگر انواع کهن‌الگو که در طول داستان هفت‌خان به شکل‌های مختلف به چشم می‌خورد، کهن‌الگوی حامی است که بارزترین نمود آن را می‌توان در رخش جست. قهرمان در طول سفر به شکل‌های مختلفی حامی و دستیار اوست. نمونه این همراهی و همیاری در ادبیات به وفور یافت می‌شود؛ به عنوان نمونه گیلگمش، قهرمان بابلی، در نبرد با هوم بابا^۱، نگهبان جنگل سدر، انکیدو را

به همراه دارد. اولیس در سفر بازگشت به موطن خود، ایتکا^۱، از حمایت همراهانی برخوردار است که مخاطرات سفر جز اولیس بقیه را به کام مرگ می‌کشد. آتنا، ایزدبانوی خرد و تدبیر، نیز در طول سفر به شکل‌های مختلف یار و حامی قهرمان است.

در هفت‌خان نیز رخس هنگام عبور از موانع دشوار سفر رستم را یاری می‌کند. توفیق قهرمان در عبور از نخستین خان، مرحله‌ی مقابله با شیر، به تمام و کمال توسط رخس صورت می‌پذیرد و رستم نقش مهمی در دفع خطر ندارد (فردوسی، ۱۳۸۱: ۲۳/۲-۲۲). گذر از خان سوم، خان مقابله با اژدها، نیز بدون یاری رخس ممکن نیست. قهرمان با اژدها رویارو می‌شود و رخس به یاری خداوندگارش می‌آید و چون شیر دمان، کتف اژدها را با دندان می‌درد و رستم سر از تن اژدها جدا می‌سازد (همان: ۲۹-۲۶). در منزل پنجم هم که در آن رستم پهلوان مازندرانی، اولاد، را به بند می‌کشد، عبورش از معبر تاریک تنها با کمک رخس میسر می‌شود (همان: ۳۱).

رابطه‌ی بین رستم و رخس فراتر از رابطه‌ی سوار و مرکب است؛ با او می‌زید، با او می‌رزمند و با او می‌میرد. هر یک مکمل دیگری است و هیچ یک بی‌دیگری کامل نیست.

در خان نخستین رستم رخس را همچون انسانی خطاب قرار می‌دهد و می‌گوید [۶]:

چنین گفت با رخس که ای هوشیار	که گفتت که با شیر کن کارزار
اگر کشته‌گردی تو در چنگ اوی	مراین گرز و این مغفر کینه‌جوی
چگونه کشیدی به مازندران	کمند و کمان، تیر و گرز گران؟
سرم گرز خواب خوش آگه شدی	ترا رزم با شیر کوتاه شدی

(همان: ۲۳-۲۲)

شدت این نزدیکی را می‌توان در نام‌هایی در شاهنامه جستجو کرد که جزء دوم آن‌ها «اسپ» (پهلوی asp) است. از آن میان می‌توان به «گرشاسپ»، «گشتاسپ»، «لهراسپ»، «شیدسپ» و ... اشاره کرد (واحدوست، ۱۳۸۷: ۳۳۲).

نیروی حمایتگر غیبی

این کهن‌الگو به اشکال مختلفی در داستان‌ها و اساطیر خودنمایی می‌کند که لزوماً همواره هیأتی مشهود و ملموس ندارد و گاه به وجود آن در قالب روح یا فرشته‌ای محافظ اشاره می‌شود [۷]. در نگاه موحدی چون فردوسی هر آنچه قهرمان را در مسیر پر مخاطره و انجام هدف مقدسش یاری رساند، جلوه‌ای از مشیت الهی است و قهرمان در جای جای سفر دست به دعا بر می‌دارد و شکر یاری و التفات الهی را به جای می‌آورد. گرچه کمبل آن را در قسمت آغازین الگوی خود (عزیمت) آورده است، این عنایت و سپاسگزاری لزوماً تنها به این بخش از سفر محدود نمی‌شود و قهرمان وجود آن را پس از هر پیروزی و دفع شر خاطر نشان می‌سازد. برای مثال در خان دوم که در بخش «تشریف» در الگوی کمبل جای می‌گیرد، در حالی که گرمای بیابان رستم و مرکبش را به استیصال کشانده است، ناگاه غر می‌پدیدار می‌شود؛ قهرمان به دنبال او به راه می‌افتد و آبشخورش را می‌یابد. پس شکر ایزد را به جای می‌آورد:

تَهْمَتَن سَوی آسَمَان کَرْد رَوی	چَنین گَفْت کای داور راست گوی
هَر آن کَس که از دادگر یک خدای	بِیچَد، نَدارد خَرْد را بَه جَای
که این چشمه آبشخور میش نیست	هَمان غَرْم دشتی مرا خویش نیست
بَه جایی که تنگ اندر آمد سخن	پَناهِت بَه جَز پاک یزدان مکن

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۲۵/۲-۲۴)

نمونه‌هایی از این دست در هفت‌خان بسیار است و ذکر جداگانه هر یک موجب اطاله کلام می‌شود.

پیش از سفر

کیکاووس به رغم چاره‌اندیشی بزرگانی چون طوس، گودرز و گیو و اصرار زال آهنگ مازندران می‌کند، شهر را غارت کرده، بسیاری را هلاک می‌سازد. دیو سفید به حمایت از شاه مازندران با نیرنگ و جادو ابرهایی را بر سر لشگر ایران بر می‌انگیزد، نور چشم از شاه و دو بهره از سپاهیان زایل می‌کند، آن‌ها را به بند می‌کشد و به همراه ارزنگ دیو راهی دربار شاه مازندران می‌سازد. شاه پیکی را عازم سیستان می‌کند تا شرح گرفتاری او را نزد زال بازگوید و از او راه چاره بجوید.

بخش اول: عزیمت (Departure)

زال رستم را برای این امر خطیر برمی‌گزیند و بدین سان اولین مرحله از مراحل سفر قهرمان

یعنی «دعوت به آغاز سفر» رقم می‌خورد:

که شمشیر کوتاه شد اندر نیام	به رستم چنین گفت دستان سام
بر ایرانیان بر چه مایه بلاست	که شاه جهان در دم ازدهاست
بخواهی به کین جهان‌بخش کین	همی رخس را کرد بایدت زین
تو را پرورانیید پروردگار	همانا که از بهر این روزگار
که آسایش آری، و گردم زنی	نشاید بدین کار آهرمنی

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۱۸/۲)

در اینجا قهرمان از چند و چون راه می‌پرسد و این که چگونه بی‌سپاه قدم به چنین راه دشواری گذارد (همان: ۱۹). زال به رغم دشواری‌های راه، رستم را به بلندآوازی نوید می‌دهد. پاسخ رستم چنین است:

که من بسته دارم به فرمان کمر	چنین گفت رستم به فرخ پدر
بزرگان پیشین ندیدند رای	و لیکن به دوزخ چمیدن به پای
نیاید کسی پیش درنده شیر	هنوز از تن خویش نابوده سیر
نخواهم جز از دادگر دستگیر	کنون من کمر بسته و رفته گیر
طلسم و دل جادوان بشکنم	تن و جان فدای سپهبد کنم

(همان: ۲۰)

به پیشنهاد زال، رستم از دو راه پیش رو، مسیر کوتاه و پر مخاطره را برمی‌گزیند و عازم سفر می‌شود. در مرحله آغازین سفر، به کرات شخصیتی رخ می‌نماید که حضورش لازمه آغاز سفر است. کمال این فرد را «پیک»^۱ می‌خوانند. ندای پیک «ممکن است انسان را به پذیرش تعهدی بزرگ و تاریخی بخواند یا ممکن است نشانگر طلوع تفکری مذهبی باشد. چنان که اهل تصوف بیان می‌کنند، این ندا نشانگر

«بیداری خویشتن» است» (کمبل، ۱۳۸۶: ۶۱). موضوع پیام هرچه باشد، پیک چالشی را پیش روی قهرمان قرار می‌دهد که شاید وی همواره آماده رویارویی با آن نباشد. این تأمل و تعلل می‌تواند خود معلول وابستگی قهرمان به دنیای تعلقات عادی و روزمره باشد که جدایی از آن‌ها همواره کاری آسان نیست. برای نمونه در *منطق الطیر*، هدهد در بادی امر در مقام کهن‌الگوی پیک ایفای نقش می‌کند. مرغان که پیش از این در طلب شهریار ملک خویش سر از پا نمی‌شناختند، هنگامی که توسط پیک از دشواری‌های سفر آگاهی می‌یابند سر در گریبان فرو می‌برند و خاموشی می‌گزینند. هدهد بر آن‌ها نهیب می‌زند، زبان به شماتت ایشان می‌گشاید و یاران را جبان و سست‌اراده می‌خواند. پرندگان سپس هر یک عذر خویش را بیان می‌کنند و هدهد هر بار داستانی پندآموز در ردّ بهانه بازمی‌گوید تا این که سر انجام آن‌ها را به پای نهادن در این مسیر تحریض می‌کند:

چون شنیدند آن همه مرغان سخن نیک پی بردند اسرار کهن
جمله با سیمرخ نسبت یافتند لاجرم در سیر رغبت یافتند
(عطّار، ۱۳۴۸: ۶۶-۶۵)

خان نخست: عبور از آستان

رستم پس از شکار و خوردن گوری بریان، لگام از سر اسب بر می‌دارد و نیستانی را که از قضا پیشه شیران است، بستر خواب خود می‌سازد. به نظر می‌رسد برداشتن لگام از اسب (صورت مثبت ناخودآگاه)، به خواب رفتن او و متعاقب آن کشته‌شدن شیر به وسیله اسب همه قدمی رو به جلو در جهت تسلط بر نفس (محتوای غریزه‌مدار ناخودآگاه) و فرایند فردیت‌یابی^۱ قهرمان به شمار می‌آید. این خان را از نظر جایگاه می‌توان همان مرحله «عبور از نخستین آستان» به شمار آورد. ترک دنیای سنت‌ها و معیارهای آشنا همواره مخاطراتی را برای قهرمان به همراه دارد. شکل مجسم این مخاطرات را، آنچنان که کمبل نیز بدان اشاره می‌کند، در اساطیر آرکادی^۲ می‌توان در شخصیت پان^۳ جستجو کرد. در بدو ورود به دنیای اسرارآمیز جنگل و دشت، به دور از مرزهای آشنای دهکده و شهر، فرد را ترسی غریب

1- individuation

2- Arcadian

3- Pan

فرا می‌گیرد که یونانیان موجد آن را همان خدای نیمه‌انسان و نیمه‌حیوان می‌دانستند. «پان ایزد باروری و نیروی جنسی، در امیال خود وحشی بود و هنگام بروز آن بسیار مهیب و ترسناک می‌نمود» (اسمیت، ۱۳۸۴: ۱۳۱). کلمه انگلیسی **panic** نیز از نظر تبارشناسی واژه به نام همین خدا اشاره می‌کند.

ظاهراً مرحله «عبور از نخستین آستان» و «شکم نهنگ» در الگوی کمبل در خان اول در هم ادغام می‌شود. «شکم نهنگ» تعبیری استعاری از مرتبه‌ای است که قهرمان در آن تولدی دوباره می‌یابد (کمبل، ۱۳۸۶: ۹۶). به نظر او عبور از آستان «نوعی فنای خویشتن» است (همان: ۹۸) و آن را با ورود عابد به معبد مقایسه می‌کند:

معبد درون، شکم نهنگ و قلمرو ملکوتی‌ای که بالا، پایین و یا آن سوی دنیای عینی قرار دارد یکی هستند. به همین دلیل است که ورودی‌ها و راه‌های معابد از دو سو، توسط ناودان‌هایی که به صورت شخصیت‌ها و جانوران غریب ساخته شده‌اند، محافظت می‌شوند؛ موجوداتی همچون اژدها، شیر، قهرمانان دیوکش با شمشیرهای آخته، کوتوله‌های نفرت انگیز و گاوهای بالدار. آن‌ها نشان‌دهنده این واقعیتند که در لحظه ورود یک فدایی به معبد، او دچار دگرگونی و تحول می‌شود. شخصیت مادی‌اش در جهان بیرون باقی می‌ماند و او همچون ماری که پوست بیندازد، آن را پاره می‌کند (همان: ۹۸).

در تمام مدت نبرد رخس با شیر در این خان، رستم خفته است. اسب را می‌توان از جهاتی مثل وجه مثبت ناخودآگاه سوار دانست که بر جنبه سرکش ناخودآگاه غلبه می‌یابد: «یوحنا صلیبی ... شدت امیال خشمگنانه شیر را نماد خواسته‌های قهرآمیز و نیروهای لگام‌گسیخته می‌داند؛ بدین ترتیب شیر شکمبار، نماد حرص کورکورانه می‌شود، و تصویر شیوا هنگامی که پای خود را بر شیر گذاشته، در واقع به معنای مهار کردن این حرص است» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۱۴/۴). از سوی دیگر، شیر با توجه به مضامین نمادین مرتبط با اسب و ماهیت و ضرورت سفر قهرمان جنبه منفی به خود می‌گیرد. به نظر یونگ «شیر در شکل وحشی آن نمودار احساسات و امیال نهفته است و می‌تواند نشانه خطر بلعیده شدن توسط ناخودآگاه باشد» (Cirlot, 1971: 190) و غلبه بر آن به طبع می‌تواند به معنی غلبه بر این نوع امیال بازدارنده و ارتجاعی به شمار آید. فعل بلعیدن نیز به نوبه خود با مفهوم زمان مرتبط است [۸] و چیرگی بر اوبارنده بالقوه (شیر) در خان آغازین نوعی ورود به کرانه بی‌زمانی است که خود می‌تواند آغازی باشد بر روندی که سرانجام نام جهان‌پهلوان را جاودانه می‌سازد.

بخش دوم، تشرف (Initiation)

ورود به جاده آزمون

مرحله تشرف که به دنبال بخش آغازین می‌آید همان طور که پیش‌تر ذکر شد، خود به شش مرتبه تقسیم می‌شود. مرتبه نخست را کمبل «جاده آزمون» نام نهاده است. جز خان اول، بقیه خان‌ها در این قسمت جای می‌گیرند که از خان دوم آغاز می‌شود و با رهایی کیکاووس بعد از خان هفتم پایان می‌پذیرد. در ادامه ویژگی‌های نمادین هر یک از مراتب و نقش کهن‌الگوهای کلیدی به کار رفته در آن را مورد بحث و بررسی قرار می‌دهیم.

خان دوم، بیابان: عرصه اهریمن

خان دوم عبور از بیابان گرم و سوزان است که مرکب و سوار را درمانده کرده است. قهرمان که دیگر نمی‌تواند به زور بازو کاری از پیش برد، روی به درگاه ایزد (حمایتگر غیبی) می‌نهد و از او طلب یاری می‌کند. ناگاه میش کوهی فریبهی پدیدار می‌شود و راه آبخوروش را به قهرمان می‌نمایاند. رستم سر و روی بدان آب می‌شوید، رو به پیشگاه خداوند می‌کند و شکر رهایی به جای می‌آورد. سپس ساز نخچیر می‌کند، گوری می‌افکند، طعامی می‌خورد و آهنگ خواب می‌کند.

بیابان خشک اولین موقعیت دشواری است که قهرمان آگاهانه با آن رویارو می‌شود. آن‌چنان که از زمینه داستان بر می‌آید، بیابان عرصه نیروهای اهریمنی است. آپوش (در پهلوی اُپش، ظاهراً به معنی پوشاننده و از میان برنده آب) نام دیو خشکسالی است و در نقطه مقابل تشر (ایزد باران) قرار می‌گیرد (دوستخواه، ۱۳۸۸: ۹۰۳). درباره فلسفه وجودی بیابان در بندهشن چنین می‌خوانیم: «یکچند (از) گیتی را بدان روی بیابان بیش است که چون تاریکی، سرما و دیگر نیروهای دیوی را چون از ایزدان مینوی نابودی رسد، به ستوه به بیابان‌ها تازند و از گزند [رساندن به] آفریدگان [دور] گردند» (فرنغ دادگی، ۱۳۸۵: ۱۲۵).

بیابان و زمین خشک در کتاب مقدس کنام شیاطین است (متی ۴۳: ۱۲؛ لوقا ۸: ۲۹) و محل وسوسه مسیح (مرقس ۱: ۱۲). البته در همین جاست که زمینه درک وجود الهی بیشتر مهیا می‌گردد: یحیای تعمیددهنده در بیابان یهودیه مسیحای موعود و ملکوت خداوند را بشارت می‌دهد (متی ۳: ۱) و مسیح در بیابان بر وساوس شیطان پیروز می‌شود (مرقس ۱: ۱۳). «صحرا فضیلت رحمت را در مسیری

معنوی نشان می‌دهد و اثبات می‌کند که هیچ چیز بدون رحمت خداوندی وجود نمی‌یابد، همه چیز به رحمت اوست و تنها به رحمت او» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۴۱/۴).

تجلی این رحمت در این مرحله از داستان هفت‌خان، همان‌طور که قبلاً اشاره شد، در قالب میشی نمایان می‌شود. به هنگام تولد زردشت نیز زمانی که نیروهای اهریمنی تلاش کردند کودک را به هر حیلتی هلاک سازند و او را در لانه ماده گرگی که بچه‌هایش را کشته بودند، گذاشتند، «سروش مقدس و بهمن به سوی او رفتند و برای او میش بزرگی آوردند و آن میش او را سراسر شب دایگی کرد» (آموزگار، ۱۳۷۵: ۷۶). در داستان فرار گلنار و اردشیر، فره ایزدی در شکل میشی به دنبال آن‌ها روان می‌شود (فردوسی، ۱۳۸۸: ۱۵۴/۶). این حکایت از آن دارد که حمایتگر غیبی با استفاده از ابزار و علل طبیعی قهرمان را در ادامه مسیرش یاری می‌کند (برای اطلاعات بیشتر درباره فرّ به عنوان نمونه رجوع شود به: گنولی (۱۹۹۹)، اعتماد مقدم (۱۳۵۰) و قائمی (۱۳۹۰)).

خان سوم: خان اژدها

رستم در مرغزاری که مسکن اژدهایی بزرگ است خوابیده است. ناگاه اژدها از راه می‌رسد و سوار را خفته می‌یابد. پس رو به سوی رخس می‌نهد و اسب دو بار خواب رستم را آشفته می‌سازد و هر بار اژدها از نظر پنهان می‌گردد. رستم از این کار اسب به خشم می‌آید و تهدید می‌کند که اگر دیگر بار خواب او را بی‌جهت بر آشوبد، سر از تنش جدا می‌سازد. دیگر بار که اژدها روی می‌نماید به خواست خداوند مجال ناپدید شدن نمی‌یابد و رستم با یاری رخس (حمایتگر) اژدهای پلید را هلاک می‌سازد. اژدهای این خان گویا نگاهبان چشمه در خان پیشین است (نصرافهانی، ۱۳۸۸: ۱۴۲) و کشتن آن مضمونی تکرارشونده در ادبیات و اساطیر به شمار می‌آید:

... در اساطیر هندو ایرانی، ایندرا، خدای جنگاور و برکت بخشنده، اژدهایی به نام «ورتره» را که آورنده خشکی است، کشته است. در واقع، با نبرد خدای جنگاور و از میان رفتن آشفتگی که اژدها یا دیو مظهر آن است، سعادت و برکت به وجود می‌آید. در پی این الگوی نخستین، شاهان و پهلوانان هم همین را تکرار می‌کنند. گرشاسپ، رستم، اسفندیار و اکثر شاهان - حتی اردشیر بابکان که کرم «هفتواد» را می‌کشد - باید اژدهاکشی کنند تا در ازلی قرار گیرند که ایندرا چنین کرده و جهان را پر

برکت و مردم را سعادت‌مند گردانیده است. البته ایندرا در ایران فراموش می‌شود، ولی کهن‌الگوی اژدهاکشی بازمی‌ماند (بهار، ۱۳۷۳: ۱۹۸).

در روانشناسی یونگ، نبرد بین «من»^۱ و «سایه»^۲، در حیطه ادبیات گاه به شکل کشمکش بین قهرمان و اژدها رخ می‌نماید. «سایه» از نگاه یونگ دو وجه دارد: یک سوی آن یعنی «رویه تاریکی» که از کنترل بخش خودآگاه شخصیت خارج است «با تمایلات حیوانی فرد در ارتباط است. با وجود این، سایه به طور بالقوه می‌تواند منشأ عکس‌العمل‌های خودانگیخته، خلاقیت و درک بلاواسطه نیز باشد (Strickland, 2001: 47). این همان رویه تاریک سایه است که یونگ نبردش را با «من»، «نبرد نجات» می‌نامد (هندرسن، ۱۳۵۹: ۱۸۰). از نظر هندرسن «در کشمکش انسان ابتدایی برای نیل به خودآگاهی، این ستیز به شکل رقابت میان قهرمان کهن‌الگویی و نیروهای کیهانی شر، که به صورت اژدها و سایر عفريت‌ها در می‌آید، نمودار می‌شود. در خودآگاهی رو به رشد فرد، شخصیت قهرمان وسیله سمبولیکی است که بدان وسیله «من» رو به ظهور بر رکود ذهن ناخودآگاه چیره می‌شود و انسان بالغ را از هوس واپس‌گرایانه برای بازگشت به حالت سعادت بخش کودکی که سلطه مادر بر آن گسترده بود، آزاد می‌سازد» (همان).

جالب اینجاست که رستم از سوی مادرش رودابه نسب به ضحاک (اوستا: اژی دهاک) (آبان یشت، بند ۳۴ رک: دوستخواه، ۱۳۸۸) می‌برد و درفشش نقش اژدها را که همان نشان خاندان اوست، بر خود دارد [۹]. مقابله او با اژدها در این خان، به اعتباری تقابل با خود است؛ نوعی رهایی از محدودیت‌های ذاتی که پیش‌تر از آن با عنوان سویه ناخوشایند سایه یاد کردیم. این نوع گسست را می‌توان همان‌طور که در سطور پایانی بند پیشین نقل کردیم، «رهایی از سلطه مادر» تلقی کرد که به نوبه خود گامی مهم در فردیت‌یابی قهرمان به شمار می‌آید.

خان چهارم: زن در نقش وسوسه‌گر

در این خان، رستم به موضعی سرسبز و خوش می‌رسد و خوانی گسترده می‌بیند که بر آن طعام و شراب نیکو چیده‌اند. پس از اسب فرود می‌آید، تنبوری برمی‌گیرد و نوای بینوایی سر می‌دهد و از

1- ego

2- shadow

تقدیر خود به درگاه ایزد شکوه‌ها می‌کند. زن جادو به هیئت زیبارویی ظاهر می‌شود. رستم جام می‌در کفش می‌گذارد و نام خداوند را به شکرانه بر زبان می‌راند. چهره زن از شنیدن نام خدا دیگرگون و به عجزه‌ای تبدیل می‌شود. زبان رستم از نیایش بازمی‌ماند، کمند می‌افکند و عجزه را به بند می‌کشد و سپس او را با خنجر به دو نیم می‌کند.

این قسمت که در مدل کمبل در مکان سوم از تشریف قرار گرفته است، در داستان هفت‌خان بخشی از همان «جاده آزمون» است. زن جادو در این خان نمودی از جنبه تاریک آنیمای^۱ یونگ است که در ادبیات، کهن‌الگویی پر بسامد به شمار می‌آید و به آن «زن شوم»^۲ نیز می‌گویند (فون فرانتس، ۱۳۵۹: ۲۸۲). در اساطیر یونانی سیرن‌ها^۳ که سرود سحرانگیزشان ملوانان را به سوی صخره‌های مرگبار می‌کشاند، نمونه‌هایی از این کهن‌الگو هستند. البته قهرمانانی نیز بوده‌اند که چون رستم در برابر این وسوسه‌ها مقاومت کرده‌اند. اولیس در سفر بازگشت به موطنش هنگامی که از این نقطه می‌گذرد، دستور می‌دهد ملوانان گوششان را از موم پر کنند و او را به دکل کشتی ببندند تا بی آن که اسیر سحر این جادوزنان شود کنجکاویش را با شنیدن آواز آن‌ها ارضا کند [۱۰].

در اساطیر ایرانی همتای سیرن‌ها را می‌توان «جهی» دانست: «جه، جهی یا جهیکا، دیو مؤنث و مظهر زنان و دستیار اهریمن است که در اوستا، جادوگر، شهوت‌انگیز و پناه‌دهنده گناهکاران وصف شده و در متون پهلوی، به معنی روسپی و از یاران نزدیک اهریمن معرفی شده است» [۱۱] (یاحق، ۱۳۸۸: ۲۹۹).

خان پنجم: خان تاریکی

در این خان، رستم به معبری تاریک می‌رسد، عنان را به رخس می‌سپارد و به سلامت راه به روشنایی می‌برد. سپس به کشتزاری سرسبز می‌رسد، لگام از اسب برمی‌گیرد و او را در کشتزار رها می‌کند. بستری می‌گسترده و به خواب می‌رود. دشتبان که اسبی را در کشتزار یله می‌بیند، به سوی رستم می‌آید، چوبی بر پای او می‌زند و زبان به شکایت می‌گشاید. رستم بی آن که سخنی بگوید، دو گوش دشتبان را بر می‌کند و دوباره به خواب می‌رود. دشتبان سپس شکایت به اولاد، پهلوان آن خطه،

1- anima

2- Femme Fatale

3- Sirens

می‌برد و شرح موقوف بازمی‌گوید. اولاد با رستم رویارو می‌شود و اسیر کمند وی می‌گردد و از رستم می‌خواهد از کشتنش چشم‌پوشد تا در ادامه مسیر او را راهبر و راهنما باشد.

ورود قهرمان به تاریکی تجربه‌ی نوعی مرگ نمادین و بیرون آمدن از آن در حکم تولدی دیگر است (هندرسن، ۱۳۵۹: ۱۸۱). نقش حمایت‌گر اسب در آغاز این خان نیز شایان توجه است (مراجعه شود به بخش «رخش: حامی قهرمان» در همین مقاله). یکی از وجوه نمادینی که اسب متضمن آن است مفهوم «ناخودآگاه» یا «غریزه» است. از نظر یونگ «اسب بیانگر جنبه‌ی اسرارآمیز انسان است؛ «مادر درون ما»، و به عبارت دیگر، همان درک غریزی فرد است» (Cirlot, 1371: 152).

همان‌طور که پیش‌تر نیز اشاره شد، رابطه‌ی اسب و سوار، رابطه‌ی دو سویه است: «وسط ظهر اسب با آخرین قدرت دویدنش کشیده می‌شود، یورتمه می‌رود، کور است، اما اسب‌سوار با چشمان باز جلوی ترس‌هایش را می‌گیرد و اسب را به انتهای مسیر تعیین‌شده رهبری می‌کند؛ اما شب، وقتی اسب‌سوار به نوبه‌ی خود کور است، اسب می‌تواند ببیند و بلد راه باشد؛ اینک اسب است که فرمان می‌دهد، زیرا تنها او است که بی عقاب و عذابی می‌تواند از درهای راز که خارج از دسترس عقل است بجهد» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۳۷/۱-۱۳۶). در این خان نیز مانند خان نخست، رستم قبل از خوابیدن عنان از سر اسب برمی‌گیرد و بی هیچ مانعی به او اجازه‌ی گشت و گذار در کشتزار را می‌دهد. به نظر یونگ «کار اصلی قهرمان غلبه بر هیولای تاریکی است؛ همان پیروزی مطلوب خودآگاه بر ناخودآگاه. روز و روشنی نماد خودآگاه و تاریکی و شب نماد ناخودآگاه است» (Jung, 1990: para. 284).

اولاد که در این خان ابتدا صورتک دشمن را بر چهره دارد، پس از مغلوب شدن و وعده‌ی رستم دایر بر سپردن امارت مازندران به وی در صورت کمک به او، در یافتن کاووس و نابودکردن دیو سپید، صورتک همراه و حامی را بر چهره می‌گذارد.

خان ششم: نبرد با دیوان

رستم با راهنمایی اولاد به شهر مازندران می‌رسد. صبحدم، اولاد را به درختی می‌بندد، خود به جنگ ارزنگ دیو می‌رود و بی هیچ زحمتی سر از تنش جدا می‌کند و سپس به سوی بندگاه کاووس می‌رود. کاووس رستم را بلافاصله راهی نبرد با دیو سفید می‌کند زیرا رهایی خود و سپاهیان را در

گرو کشته شدن سالار دیوان می‌داند. پیش از عزیمت، رستم از خداوند طلب یاری می‌کند و اشاره می‌شود که رهایی شاه و بازیافتن تاج و تختش در گرو پیروزی رستم بر این دیو است.

ستیز شاهان و پهلوانان آن‌ها با دیوان مضمونی تکرارشونده است. سیامک پسر کیومرث به چنگ دیوی گرفتار و کشته می‌شود (فردوسی، ۱۳۸۸: ۲۳/۱). هوشنگ، پسر سیامک، به کین‌خواهی پدر با لشگری از حیوانات درنده و پریان به جنگ دیوان می‌رود و بر آن‌ها چیره می‌شود (همان). تهمورث دیوبند، سی سال اهریمن را باره‌خویش می‌سازد و از دیوان هنرها می‌آموزد (همان: ۳۶-۳۷/۱). فرزند تهمورث، جمشید، نیز دیوان و پرندگان و پریان را به فرمان می‌آورد (همان: ۴۱/۱). گرشاسب نریمان (نیای رستم) «صد اسب و هزار گاو و ده هزار گوسفند به پیشگاه اردویسور آناهیتا قربانی می‌کند تا وی را در به هلاکت رسانیدن دیوی به نام «گندرو» یاری کند. آناهیتا نیز او را کامروایی می‌بخشد (آبان یشت، بندهای ۳۷ تا ۳۹ رک: دوستخواه، ۱۳۸۸).

از جهاتی دیوها در ردیف اژدهایان و دیگر موجودات شریری هستند که مانع رفتن قهرمان و سدّ راه او می‌شوند. مسکن دیوها که معمولاً در درون غارها، زیر زمین و یا دخمه‌ها و جنگل‌های تاریک است، نمادی از ناخودآگاه به شمار می‌آید. آن‌ها موانعی جدی در مسیر قهرمان به شمار می‌آیند: «تمام راه‌های معطوف به ثروت، افتخار، شناخت، آموزش و جاودانگی حراست می‌شدند، و جز با عملی قهرمانانه، ممکن نبود بر آن‌ها مسلط شد. غول (دیو=monster) کشته شده، چه در بیرون و چه در درون ما، به معنای دسترسی به گنج است» (شوالیه، ۱۳۸۸: ۳۶۷/۴).

خان هفتم: نبرد رستم و دیو سپید

رستم هفت کوه دیگر را پشت سر می‌گذارد و به نزدیکی غار دیو سفید می‌رسد. به توصیه اولاد رستم گرمای روز را برای نبرد با دیو بر می‌گزیند و قدم در غار می‌گذارد. دیو با رویی چون «شبه» تیره و مویی چون «برف» سفید به سوی او می‌آید. در نخستین رویارویی رستم پای دیو را قطع می‌کند و سپس او را از بالا به زمین می‌افکند و در دم کمرگاهش را می‌شکافد و جگرش را بیرون می‌کشد. پس به همراه اولاد نزد شاه باز می‌گردد و با ریختن خون جگر دیو در دیدگان او تیرگی را از آن‌ها

می‌زداید. کاووس بر تخت می‌نشیند و پس از یک هفته رامش و سرور با سرداران سپاه، سلاح برمی‌گیرد و کمر به خونریزی و نابودی شهر می‌بندد.

عنوان این بخش در شاهنامه تصحیح خالقی مطلق «گفتار اندر رفتن رستم به جنگ دیو سپید» است و به تصریح اشاره‌ای به خان یا منزل هفتم نمی‌شود. در هر صورت، این مرحله مهمترین بخش از سفر قهرمان را شکل می‌دهد و در جایگاه هفتم قرار می‌گیرد. عدد هفت نماد تکامل است و در ماجرای رستم نمودار تکمیل رشته‌آزمون‌ها و پایان گرفتن آنچه کمبل «جاده‌آزمون» می‌نامد. در منطق‌الطیر نیز مرغان هفت وادی را پشت سر می‌گذارند تا به راز سیمرغ پی ببرند. در آیین مهر نیز تشریف‌یافتگان هفت مرحله را پشت سر می‌گذارند: «قداست هفت در آیین مهر سبب شده است مدارج رسیدن به کمال در این آیین، همانند تصوف دوره اسلامی و مذهب اسماعیلی، هفت باشد که بالاترین آن‌ها «پیر» یا «پدر» بوده است» (یاحقی، ۱۳۸۸: ۸۷۷-۸۷۶). سپیدی موی دیو لااقل از دو منظر با بحث ما مرتبط است: نخست آن که این سپیدی می‌تواند حکایت از «دیرند بودن» آن داشته باشد و از این جهت با زروان، خدای زمان، در ارتباط است (همان: ۱۲۳). به طبع، غلبه بر این خدا می‌تواند استعاره‌ای باشد از ماندگاری نام قهرمان پس از گذر از هفتمین خان. دیگر آن که، این پیروزی می‌تواند غلبه بر سویه سرکوبگر پدر (زال) و تصاحب جایگاه او به عنوان جهان‌پهلوان در نظام جدید پادشاهی کیکاووس باشد. این تعارض بین پدر و پسر را می‌توان در چارچوب نقد فرویدی نوعی تقابل اودیپی تلقی کرد که در آن پسر تلاش می‌کند با در هم شکستن ترس از پدر به نوعی استقلال و فردیت دست یابد [۱۲].

بررسی ادامه مسیر

در الگوی کمبل، مرحله دوم در بخش تشریف، «ملاقات با خدایانو» نام دارد که در سفر هفت‌خان معادلی برای آن نمی‌یابیم. مرحله بعد که «زن در نقش وسوسه‌گر» نام دارد، در واقع، همان طور که پیش‌تر اشاره شد، موضوع اصلی خان چهارم است و معادلی را برای آن در این بخش از سفر نمی‌توان یافت. مرحله بعد در مدل کمبل «آشتی و یگانگی با پدر» است. با کشتن دیو سفید، رستم در واقع جنبه کریه‌پدرانه را از میان برمی‌دارد و آماده می‌شود تا با شاه که به واسطه جایگاهی که دارد، سویه دیگری از

نماد پدری است، به یگانگی برسد [۱۳]. در واقع این یگانگی جز با اثبات عملی مراتب بندگی فرد در خدمت به «پدر» میسر نمی‌شود. در صورت توفیق و قبول این مجاهدت‌هاست که قهرمان سرافرازی، افتخار و عزت نفس را برای خود و هم‌گروهانش به ارمغان می‌آورد. این کیفیت‌ها با نوعی ویژگی «مسیحایی» (رهایی‌بخشی) که در نمادشناسی «پادشاه» یافت می‌شود ارتباطی تنگاتنگ پیدا می‌کند (Cirlot, 1971: 169). کمبل خود در این باره می‌گوید: «به صورت ایده‌آل، کسی که قدرت به او منتقل می‌شود کسی است که از حالت بشریت مطلق خارج شده و نماینده نیروی کیهانی است که ورای فردیت است. اکنون خود یک پدر است و توان آن را دارد که خود نقش یک کاهن یا راهنما را به عهده گیرد...» (۱۳۸۶: ۱۴۲). همین حالت برای قهرمان «ایده‌آل» هم پیش می‌آید؛ قهرمان نیز پس از یگانگی با روح پادشاه آرمانی خود می‌تواند نقش راهنما را برای دیگران ایفا کند [۱۴].

مرحله نهایی این بخش در الگوی کمبل که «برکت نهایی» نام دارد در همین مضمون یگانگی با پدر مستتر است و چیزی جدا از آن نیست. حاصل این یگانگی افزایش منزلت و قرب قهرمان است: او که تا دیروز بنده خداوندگار خویش بود، امروز سرنوشت کشور را به دست می‌گیرد و زوال و بقای حکومت و نظام به توفیق یا شکست او بستگی دارد. رستم پیش از مقابله با دیو سپید خطاب به شاه و دیگر ایرانیان در بند می‌گوید:

گر ایدونک پشت من آرد به خم شما دیر مانید خوار و دژم
و گریار باشد خداوند هور دهد مرا اختر نیک زور
همه بوم را باز یابید و تخت به بار آید آن خسروانی درخت
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۱/۲)

از مهمترین پیامدهای این پیوند، فردیت‌یابی در شخصیت رستم بعد از ماجرای هفت‌خان است که می‌توان نشانه‌های آن را در داستان نبرد با اسفندیار جستجو کرد. در اینجا رستم دیگر خادم بی‌چون و چرای امر پادشاه نیست و تن به بند اسارت افراسیاب نمی‌دهد، بلکه خواهان آن است تا با حفظ عزت نفس، خود به پای خویش در پیشگاه گشتاسپ حاضر شود. دیگر رستم راهنمایی پیر فرزانه، زال، را نیز که در آغاز از او می‌خواهد حتی اگر لازم شد تا رسیدن به نزد شاه گردن به بند اسفندیار بسپارد، به چیزی نمی‌گیرد زیرا گذر ایام جوهرش را آبدیده کرده است:

بدو گفت رستم که ای مرد پیر	سخن‌ها بر این گونه آسان مگیر
به مردی مرا سال بسیار گشت	بد و نیک چندی به سر بر گذشت
رسیدم به دیوان مازندران	بسه رزم سواران هاماوران
همان رزم کاموس و خاقان چین	که لرزان بدی پیش ایشان زمین
اگر من گریزم ز اسفندیار	تو در سیستان کاخ و گلشن مدار!

(همان: ۳۷۳/۵-۳۷۲)

رستم که در پایان هفت‌خان با چکاندن قطرات خون جگر دیو سپید، روشنی‌بخش چشم‌های خداوندگار تخت و کلاه ایران زمین بود، چشمان بی‌بصیرت این شاهزاده طماع را که چشم طمع به اریکه پادشاهی دوخته است، هدف قرار می‌دهد و بدین سان سرنوشت محتوم خود و خاندانش را رقم می‌زند.

بخش سوم: بازگشت (Return)

پس از بخش «تشریف» که با رهایی شاه و همراهانش به انجام می‌رسد، مرحله پایانی سفر فرامی‌رسد. کاووس نامه‌ای را توسط فرهاد از پهلوانان سپاه برای شاه مازندران می‌فرستد و از او می‌خواهد تسلیم و خراج‌گزار ایران شود. فرهاد با پاسخی نامساعد باز می‌گردد. این بار رستم قدم پیش می‌گذارد تا پیام تهدیدآمیز کاووس را نزد شاه مازندران ببرد. علی‌رغم توصیه نزدیکان، شاه مازندران از تسلیم و باج‌دهی سر باز می‌زند و رستم غضبناک نزد کاووس باز می‌گردد و تنها راه چاره را نبرد با دیوان می‌بیند. نبرد گروهی آغاز می‌شود و یک هفته به طول می‌انجامد. در روز هشتم کاووس شاه روی نیاز به درگاه خداوند می‌ساید و از او در نبرد با دیوان یاری می‌طلبد. بعد از آن است که در کشاکش جنگ، رستم با نیزه‌ای شاه مازندران را از اسب سرنگون می‌سازد و شاه به جادویی خود را به پاره‌سنگی بدل می‌کند و سپاه ایران را به حیرت و اوست می‌دارد. رستم پاره‌سنگ را بر دوش می‌گیرد، به سراپرده کاووس می‌برد، او را با تهدید از سنگ بیرون می‌کشد و به دست دژخیم قطعه قطعه می‌کند. کاووس آن‌گاه یک هفته به شکرانه پیروزی به پیشگاه ایزد نیایش می‌کند و سپس اولاد را آنچنان که رستم بدو وعده کرده بود به سلطنت مازندران می‌گمارد. کاووس و سپاهیان در

میان استقبال گرم مردم به ایران باز می‌گردند و رستم با هدایا و خلعت‌های فاخر به سرزمین خود بازمی‌گردد. تصویر پایانی این بخش، تصویری از یک حکومت آرمانی با پادشاهی دادگر است:

جهان چون بهشتی شد آراسته پسر از داد و آگنده از خواسته
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۶۵/۲)

با پایان یافتن خان هفتم و آزادی کیکاووس، رستم وارد چرخه سفری می‌شود که شاه پیش از او با هدف نابودی دیوان و تسلط بر سرزمین مازندران آغاز کرده بود. اینجاست که رشته روایت شاه و قهرمان به هم گره می‌خورد. در این چرخه مشترک، شاه دوباره صورتک قهرمان را به چهره می‌زند و رستم در نقش حامی ادامه سفر را پی می‌گیرد. حامی دیگری که هم در روایت رستم و هم اینجا حضور غایب ملموس است، آفریدگار دادگر است که شاه در جای جای این قسمت بدو توسل می‌جوید.

در هر دو مورد، چه روایت سفر رستم و چه وقایع مرتبط با کیکاووس، با آنچه کمبل آن را «امتناع از بازگشت» می‌خواند برنمی‌خوریم؛ برعکس، ظاهراً هر دو مشتاقند مأموریت خودخواسته را به پایان رسانند و به ایران بازگردند. همان طور که قبلاً نیز اشاره شد، رستم از شاه می‌خواهد حکومت مازندران را به اولاد بسپارد و خود هیچ رغبتی به این کار نشان نمی‌دهد. کاووس نیز پس از توفیق در آخرین مرحله از «جاده آزمون»، بدون «ملاقات با خدایانو» و مواجهه با زن اغواگر، عزم ایران می‌کند. شایان توجه است که در روایت شاه، وجود سه مرحله «یگانگی با پدر»، «خداگونگی» و «برکت نهایی» را می‌توان مشاهده کرد. در سفر شاه، یگانگی با پدر مفهومی فراتر از مورد مشابه در روایت رستم پیدا می‌کند: درباره رستم این یگانگی با خود شاه در نقش پدر صورت می‌گیرد؛ حال آن که در روایت کاووس این یگانگی با ذات الهی صورت می‌پذیرد. پس از کشتن شاه مازندران، کاووس رو به درگاه خداوند می‌کند:

وزان پس بیامد به جای نماز همی گفت با داور پاک راز
به یک هفته بد پیش یزدان پاک همی با نیایش بیمود خاک
(همان: ۶۱)

دست‌آورد شاه از این سفر («برکت نهایی» در الگوی کمبل) دوگانه است: از یک سو با به بند کشیدن و هلاک ساختن دیوان پلشت، راستی و پاکی را تقویت می‌کند و از دیگر سو با غنایم و زر و زیوری که از این رهگذر به دست آورده، زیردستان و نیازمندان را بهره‌مند می‌سازد:

به هشتم در گنج‌ها کرد باز ببخشید بر هر که بودش نیاز
همی گشت یک هفته زین گونه نیز ببخشید آن را که بایست چیز
(همان: ۶۱-۶۲)

بخشندگی و بنده‌نوازی نمود همان صفات ربوبی است که شاه در اتصال و التجا به خداوند بدان متصف شده است و این همه چیزی نیست جز حاصل و میوه یگانگی با خالق.

در مسیر سفر رستم، مراحل «فرار جادویی» و «دست نجات از خارج» آنچنان که کمبل به آن اشاره می‌کند مشهود نیست؛ گرچه همان طور که پیش‌تر نیز اشاره شد، حضور یاریگری چون خداوند، البته بدون دخالت مستقیم، به صراحت بیان می‌شود. در داستان کاووس این «دست نجات»، همان دست رستم است که از جهان بیرون آمده تا شاه را در ادامه مسیرش یاری رساند.

به نظر کمبل قهرمان معمولاً در بازگشت، خود را با دنیایی مواجه می‌بیند که نمی‌تواند دستاوردهای او را آنچنان که شایسته است پذیرا باشد. چه بسا قهرمان تمایل دارد دوباره به همان دنیای پیشین بازگردد: برای او «آسان‌ترین راه، سپردن جامعه به دست شیطان و بازگشت دوباره به دل صخره بهشتی و بستن و محکم کردن پشت در است» (کمبل، ۱۳۸۶: ۲۲۵). این عدم تمایل به «عبور از آستان بازگشت» نه با پایان روایت رستم سازگار است و نه با پایان سفر شاه. همان طور که در خلاصه داستان نیز اشاره شد، هر دو با میل و رغبت باز می‌گردند و تعللی در این امر نشان نمی‌دهند. هر دو قهرمان دو جهان را تجربه کرده‌اند و بر محدودیت‌ها و مشکلات آن فایق آمده‌اند و «ارباب دو جهان» اند و «آزاد» اند از حاصل مرارت‌هایی که بر خود هموار کرده‌اند متلذذ و متنعم می‌شوند (رک: بخش بازگشت در الگوی کمبل، مراحل ۵ و ۶).

بحث و نتیجه‌گیری

سؤالی که اکنون مطرح می‌شود این است که تا چه اندازه مدل پیشنهادی کمبل می‌تواند پاسخگوی توضیح مراحل کامل سفر قهرمان باشد؟

یکی از ایراداتی که به نگاه کمبل وارد می‌شود نوعی تمایل او به رمانتیسم است. رابرت سیگال آن بخش از این ایراد را که به بحث ما مربوط می‌شود چنین بیان می‌کند: «جدی‌ترین وجه رمانتیک نگاه کمبل

این اعتقاد است که در زیرساخت تفاوت‌های ظاهری نوعی یگانگی وجود دارد» (Segal, 1999: 138). اگرچه کمبل در مقدمه اثر خود به وجود تفاوت‌ها اذعان می‌کند، لکن نحوه برخورد با روایت قهرمان در کتاب *قهرمان هزار چهره* به گونه‌ای است که برای خواننده این تصور را پیش می‌آورد که تمام داستان‌های مربوط به سفر قهرمان همین روند را دنبال می‌کنند و همین جزئیات را در بر دارند و شکل دیگری را نمی‌توان برای آن متصور شد. سیگال در ادامه نقد خود به نگاه کمبل می‌گوید: «در تلاش برای یافتن شباهت‌ها، کمبل بی هیچ پروایی تفاوت‌های اساسی را از نظر دور می‌دارد. اگرچه به کرات اذعان می‌دارد که هم به شباهت‌ها و هم به تفاوت‌ها علاقه‌مند است، در نهایت تفاوت‌ها را بدیهی و غیرقابل اعتنا می‌انگارد» (ibid: 140). در جای دیگر، کمبل این تفاوت‌ها را «نقاب‌های محلی» بر چهره کهن‌الگوها می‌خواند (Campbell, 1988: 111). از دیگر اشکالاتی که می‌توان به نظریه کمبل وارد کرد این است که او به جای اثبات فرضیه آن را امری بدیهی تلقی می‌کند. شیوه کمبل در کتاب *قهرمان هزار چهره* این است که ابتدا مدل را ارائه می‌کند و سپس با اشاره به بخشی از داستان که می‌تواند مرحله خاصی از الگو را توضیح دهد به آن داستان ارجاع می‌دهد. کمبل کمتر داستانی را به طور کامل با استفاده از این الگو مورد بحث قرار می‌دهد، لذا مشکلات الگو به عنوان یک مدل جامع و کارآمد از دید خواننده پنهان می‌ماند.

به نظر می‌رسد الگوی سفر برای هر قهرمان با توجه به جزئیات آن بایستی به گونه‌ای مجزا ترسیم شود. برای مثال الگوی سفر رستم در هفت‌خان با توجه به مدل کمبل به اختصار چنین جزئیاتی را در بر خواهد داشت: الف) عزیمت: (۱) دعوت به آغاز سفر (۲) رد دعوت (۳) عبور از نخستین آستان (۴) شکم نهنگ. ب) تشریف: (۱) جاده آزمون (۲) آشتی و یگانگی با پدر (۳) خداگونگی (۴) برکت نهایی. ج) بازگشت: (۱) عبور از آستان بازگشت (۲) ارباب دو جهان (۳) آزاد و رها در زندگی. همان طور که در متن مقاله ملاحظه شد، پاره‌ای از مراحل پیشنهادی کمبل درباره سفر رستم موضوعیت پیدا نمی‌کند؛ مانند «امتناع از بازگشت» در بخش پایانی. یا این که بخشی در دیگر بخش‌ها ادغام می‌شود؛ مثلاً «زن در نقش وسوسه‌گر» که در الگوی کمبل سومین مرحله بخش دوم را شکل می‌دهد، در سفر رستم در «جاده آزمون» جای می‌گیرد و پاره‌ای دیگر نیز با بسط دامنه تعابیر و به کارگیری تأویل‌های استعاری با مدل کمبل هماهنگ می‌شوند (برای نمونه مراجعه کنید به تفسیر مرحله «خداگونگی» در متن مقاله). نگارنده در جایی دیگر به تفصیل الگوی کمبل را در سه حماسه دیگر (بیوولف، گیلگمش و ادیسه) مورد بررسی قرار داده و

به نتایج کمابیش مشابهی دست یافته است [۱۵]. صرف نظر از نوع ادبی اثر، این الگو را می‌توان در بررسی داستان‌هایی با قالب روایی مشابه مانند هفت‌خان اسفندیار، داستان اسکندر، دوازده خان هرکول و ... نیز به کار گرفت و بدین ترتیب قابلیت‌های الگوی کمبل را بیشتر به بوتۀ نقد گذارد.

علی‌رغم کاستی‌های بارزی که مدل کمبل در عمل نشان می‌دهد، نگرش ساختارگرایانه او الهام‌بخش بسیاری از فیلمنامه‌نویسان، مدرسان عرصه سینما و تئوری‌پردازان بوده است. کریستفر و گلر با اعتقاد راسخی که به موفقیت الگوی کمبل داشت، شکل تعدیل‌یافته‌ای از آن را به شکل درسنامه و راهنمایی برای فیلم‌سازان هالیوود تدوین کرد. وی در کتاب *سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای برای نویسندگان* [۱۶] الگوی هفده مرحله‌ای کمبل را به دوازده مرحله کاهش می‌دهد. با این کار، او می‌تواند دامنه شمول برخی از مراحل را در مدل کمبل افزایش دهد و هر جا لازم باشد مراحل جدیدی را به آن بیفزاید. دیگر این که و گلر با فاصله گرفتن از سویه صرفاً توصیفی کمبل تلاش می‌کند راهکارهایی را برای فیلمنامه‌نویسی موفق ارائه کند. وی همچنین با به کارگیری مدل پیشنهادی‌اش در تحلیل کامل ساختاری فیلم‌هایی چون *جادوگر اُز*^۱ و *شیر شاه*^۲ کارایی چنین نگرش ساختارگرایانه‌ای را به شیوه‌ای نظام‌مندتر از کمبل مورد بررسی قرار می‌دهد.

البته هم و گلر و هم کمبل تلاش می‌کنند با استفاده از نگرش‌ها و اصطلاحات روانشناسی یونگ و فروید اهمیت جزئیات را در متن ساختار اثر مشخص کنند و بحث را از تمرکز صرف بر ساختار رها سازند. در مطالعه حاضر نیز تلاش شده است جزئیات و ساختار کلی اثر و رابطه آن‌ها با یکدیگر به صورت موازی مورد توجه قرار گیرد و به دو وجه مشخص مفهوم کهن‌الگو یعنی ساختار جامع روایت و نمادها و صور کهن‌الگویی به طور همزمان پرداخته شود.

با وجود وسوسه‌های منتقدان ساختارگرا برای ارائه مدلی جامع و مانع که به نظر می‌رسد ویژگی ناگزیر و جدایی‌ناپذیر ذهن الگوساز بشر است، دستیابی به چنین مدلی کار ساده‌ای نیست. لکن تلاش برای تدوین و ارائه آن‌ها با توجه به نوع ادبی، بافت فرهنگی و گفتمان‌های حاکم بر هر دوره می‌تواند تا حدی راهگشای نویسندگان باشد. و گلر قبل از ارائه و مقایسه مدل خود با مدل کمبل می‌نویسد: «من اسطوره

1- *The Wizard of Oz*

2- *Lion King*

قهرمان را به شیوه خودم بازگو می‌کنم و شما نیز راحت باشید و همین کار را انجام دهید. هر داستان‌گو الگوی اسطوره‌ای را با هدف یا نیاز فرهنگی خاص خود تطبیق می‌دهد. به همین دلیل است که این قهرمان هزار چهره دارد» (۱۳۸۶: ۱۶).

یادداشت‌ها

۱- عالم مثل افلاطون چون عرصه کهن‌الگوها عرصه‌ای آرمانی است که در آن نمونه اصیل هر آنچه در عالم محسوسات است وجود دارد. عالم مثل امری حتمی و ثابت است در حالی که عالم محسوسات عرصه «شدن» و تغییر و تبدیل است. صورت محسوس عالم، عرضی است و جوهر آن در عالم مثل. همین تمایز را می‌توان درباره کهن‌الگو و تجلی آن در اثر یا شخصیتی خاص در اسطوره، ادبیات روایی و شعر قایل شد. برای تفصیل بیشتر رجوع کنید به جمهور، کتاب‌های ۳، ۵، ۶، ۷. برای «استعاره خورشید» و «تمثیل غار» در تبیین بیشتر همین مطلب به کتاب‌های ۹ و ۱۰ مراجعه شود.

۲- کمبل در کتاب *An Open Life* که مجموعه چند مصاحبه وی با Michael Toms است در این باره می‌گوید:

هنگامی که در حدود سال‌های ۱۹۲۸ و ۱۹۲۹ در آلمان، تحصیلات تکمیلی خود را می‌گذراندم با یونگ و فروید آشنا شدم که در پیچه روانشناسی اسطوره‌شناسی را بر من گشودند... در آن زمان متوجه شدم بخشی از موضوع [اسطوره‌شناسی] به پیچیدگی‌های روان‌شناسی و بخشی دیگر به موضوعات تاریخی و نژادی مربوط می‌شود. در جنبه روان‌شناسی، این دو [یونگ و فروید] هر یک به نوبه خود در باورهایم نقش داشته‌اند. هنگامی که کتاب *قهرمان هزار چهره* را می‌نوشتم، هر دو در شکل دادن به تفکراتم سهم یکسانی داشتند: فروید در برخی زمینه‌ها کاربرد داشت و یونگ در پاره‌ای دیگر. اما در سال‌های بعد یونگ بیشتر و بیشتر برایم معنی پیدا می‌کرد. به نظر من، با گذر عمر، یونگ حرف‌های بیشتری برای گفتن پیدا می‌کند. به کرات به کارهایش مراجعه می‌کنم و هر بار آثاری که بیشتر خوانده‌ام، حرف تازه‌ای برای گفتن پیدا می‌کنند. دیگر فروید حرف جدیدی برایم ندارد؛ فروید ربط بین اسطوره و روان رنجوری را آشکار می‌کند در حالی که یونگ سر نخ‌هایی را به دست می‌دهد که نشان می‌دهد اسطوره به چه طریق بی واسطه هیچ قاعده و فرمولی با ما سخن می‌گوید. با این تفاسیر از سال ۱۹۲۸ یونگ همدم من بوده است که البته تأثیری بلندمدت است... اما یونگ هم حرف آخر را نمی‌زند، به گمانم حرف آخری وجود ندارد (Campbell, 1990: 121).

۳- به عنوان نمونه رجوع کنید به:

- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*. 1st ed. London: Murray.
 - Rank, Otto. (1914). *The Myth of the Birth of the Hero*. New York: Nervous and Mental Disease Publishing Co.
 - Raglan, F. Richard Somerset. (1936/2003). *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*. New York: Dover Publications, Inc.

۴- مترجم کتاب واژه «خدایگان» را برای Apotheosis برگزیده است. با توجه به آنچه در این مرحله رخ می‌دهد، معادل «خداگونگی» مناسب‌تر به نظر می‌رسد.

۵- همچنین نگاه کنید به مقاله مربوط به زال (Zal) در (Zal) در *Encyclopaedia Iranica . (Online Edition)*.
 ژیان روبرتو اسکارسیا (G. Scarcia) نیز زال را تجسمی از زروان می‌پندارد.

۶- سخن گفتن با اسب را در دیگر جاهای شاهنامه نیز می‌توان یافت؛ برای مثال، سیاوش از اسب خود بهزاد می‌خواهد تا روزی که کیخسرو به سراغش نرفته رام کسی نشود و او نیز چنین می‌کند:

سیاوش چو گشت از جهان ناامید بر او تیره شد روی روز سپید
 چنین گفت شبرنگ بهزاد را که فرمان مبر زین سپس باد را
 همی‌باش در کوه و در مرغزار چو کیخسرو آید تو را خواستار،
 ورا بارگی باش و گیتی بکوب ز دشمن به نعلت زمین را بروب
 (فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۲۷/۲)

همچنین مراجعه کنید به حماسه سرایی در ایران، ص ۵۸۶؛ برای سخنان پیشگویانه اسب آشیل، خانتوس Xanthus، رجوع کنید به *ایلیاد*، سرود نوزدهم، ص ۴۱.

۷- به عنوان مثال، در مصر باستان، «کا» (ka) نیروی حیات و روح حامی فرد در طول زندگی‌اش بود. معادل آن در اساطیر یونانی «دایمون» (daimon) و در اساطیر رومی ژنیوس (genius) روح حامی فرد، شهر یا خانواده بود که به مریدان خود توفیق خردمندی عطا می‌کرد.

۸- اشاره‌ای است به کروئوس، خدای زمان در اساطیر یونان و رم، که فرزندان خود را به محض تولد می‌بلعید.

۹- نگاه کنید به گفتگوی هجیر، سردار اسیر ایرانی، و سهراب (فردوسی، ۱۳۸۸: ۱۶۰/۲).

۱۰- نگاه کنید به *ادیسه*، سرود ۱۲، ص ۲۷۰ و بعد.

۱۱- نگاه کنید به *وندیداد* (فرگرد ۱۸، بندهای ۶۵-۶۱) و *یسنا* (هوم یشت، بند ۳۲). رجوع شود به

دوستخواه در بخش منابع.

۱۲- برای توضیح بیشتر در این باره مراجعه کنید به مقاله آقای محمود امیدسالار (Mahmoud Omidsalar) در بخش منابع انگلیسی.

۱۳- برای رابطه پدر و شاه نگاه کنید به *The Wordsworth Dictionary of Dreams*, p.148. برای مشخصات رجوع شود به منابع انگلیسی.

۱۴- برای مثال، در داستان سیاوش هنگامی که ستاره‌شماران بخت کودک را آشفته می‌بینند، رستم قدم پیش می‌گذارد و سرپرستی فرزند شاه را می‌پذیرد و هنرهای شاهان را به او می‌آموزد:

سیاوش چنان شد که اندر جهان	همانند او کس نبود از مه‌مان
چو یکچند بگذشت و گشت او بلند	سوی گردن شیر شد با کمند
چنین گفت با رستم سرفراز	که آمد به دیدار شاهم نیاز
بسی رنج بردی و تن سوختی	هنرهای شاهانم آموختی
پدر باید اکنون بیند ز من	هنرها از آموزش بی‌لتن

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۲۰۸/۲)

افراسیاب نیز پیش از مرگ از رستم می‌خواهد که فرزندش بهمن را در زابلستان نگاه دارد و به او آداب رزم و بزم بیاموزد (همان: ۴۲۰/۵).

۱۵- شرح سفر قهرمان با تکیه بر سه کهن‌الگوی «سایه»، «آنیما» و «خود» علاوه بر بررسی مدل کمبل در سه اثر مذکور در رساله دکتری نویسنده با عنوان:

Examining the Role of Monomyth and Major Archetypal and Symbolic Elements in a Comparative Study of Gilgamesh, Odyssey, Beowulf and Rostam's Seven Trials in the Shahnameh

بررسی تطبیقی سفر قهرمان و نمادها و کهن‌الگوهای مرتبط با آن در گیلگمش، ادیسه، بیوولف و هفت‌خان رستم (شاهنامه) آمده است. این رساله در اسفند ماه سال ۱۳۹۰ (فوریه ۲۰۱۲) در دانشکده زبان‌ها و ادبیات خارجی با راهنمایی خانم دکتر مریم بیاد و تحت مشاوره آقایان دکتر محمدجعفر یاحقی و دکتر جواد صالحی (هر دو از دانشگاه فردوسی مشهد) دفاع و با درجه عالی پذیرفته شده است.

۱۶- عنوان این کتاب در انگلیسی *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*

است که در فارسی به *ساختار اسطوره‌ای در فیلمنامه* ترجمه شده است. برای اطلاعات بیشتر به بخش منابع رجوع کنید.

کتابنامه

- آموزگار، ژاله و تفضلی، احمد. (۱۳۷۵). *اسطوره زندگی زردشت*. تهران: چشمه.
- اسمیت، ژوئل. (۱۳۸۴). *فرهنگ اساطیر یونان و رم*. تهران: فرهنگ معاصر.
- اعتماد مقدم، علیقلی. (۱۳۵۰). *فردر شاهنامه*. تهران: وزارت فرهنگ و هنر.
- افلاطون. (۱۳۷۹). *جمهور*. ترجمه فؤاد روحانی. تهران: علمی و فرهنگی.
- بهار، مهرداد. (۱۳۷۳). *جستاری چند در فرهنگ ایران*. تهران: فکر روز.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۳۸). *ریخت شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- دوستخواه، جلیل (گزارش و پژوهش). (۱۳۸۸). *اوستا: کهن‌ترین سرودهای ایرانیان*. تهران: مروارید. چاپ سیزدهم.
- زهر، آر. سی. (۱۳۷۴). *زروان یا معمای زرتشتی‌گری*. تهران: فکر روز.
- دوسوسور، فردینان. (۱۳۷۸). *دوره زبان شناسی عمومی*. ترجمه کورش صفوی. تهران: هرمس.
- شوالیه، ژان و گربران، آلن. (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*. ترجمه و تحقیق سودابه فضایی. جلد ۴. تهران: جیحون. چاپ سوم.
- صفاء، ذبیح الله. (۱۳۸۷). *حماسه سرایی در ایران*. تهران: امیرکبیر. چاپ هشتم.
- عطار، فریدالدین محمد. (۱۳۴۸). *منطق الطیر*. به اهتمام سید صادق گوهرین. تهران: نگاه ترجمه و نشر کتاب.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۸). *شاهنامه*. به کوشش جلال خالقی مطلق. دفتر اول، دوم، پنجم و ششم. تهران: مرکز دایرة المعارف بزرگ اسلامی. چاپ دوم.
- فرنیغ دادگی. (۱۳۸۵). *بندهشن*. گزارش مهرداد بهار. تهران: توس.
- فون فرانتس، م. ل. (۱۳۵۹). «فرایند فردیت». ترجمه ابوطالب صارمی. *انسان و سمبول‌هایش*. تهران: امیرکبیر. چاپ دوم.
- قائمی، فرزاد. «تحلیل انسان‌شناختی اسطوره فر و کارکردهای آن در شاهنامه فردوسی و اساطیر ایران». *جستارهای ادبی*. س ۴۴ (۳)، ۱۴۸-۱۱۳.
- کتاب مقدس: عهد جدید. (۱۳۶۲). تهران: آفتاب عدالت.
- کمبل، جوزف. (۱۳۸۶). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب. چاپ دوم.

کویاجی، جی. سی. (۱۳۵۳). *آیین‌ها و افسانه‌های ایران و چین باستان*. ترجمه جلیل دوستخواه. تهران: کتابهای جیبی و فرانکلین.

معین، محمد. (۱۳۷۷). *فرهنگ فارسی*. ج ۲. تهران: امیرکبیر.

مکاریک، ایرنا ریما. (۱۳۸۴). *دانش نامه نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه مهراں مهاجر و محمد نبوی. تهران: آگه.

نصر اصفهانی، محمدرضا؛ جعفری، طیبه. (۱۳۸۸). «کنون زین سپس هفت‌خان آورم...: رویکردی روان‌شناختی به هفت‌خان رستم و اسفندیار». *پژوهشنامه زبان و ادب فارسی (گوهر گویا)*. س ۳ (۴)، ۱۵۶-۱۳۳.

واحد دوست، مهوش. (۱۳۸۷). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*. تهران: سروش.

وگلر، کریستفر. (۱۳۸۶). *ساختار اسطوره‌ای در فیلمنامه*. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.

هندرسن، جوزف ل. (۱۳۵۹). «اساطیر باستانی و انسان امروز». ترجمه ابوطالب صارمی. *انسان و سمبول‌هایش*. تهران: امیرکبیر. چاپ دوم.

هومر. (۱۳۷۵). *ادیسه*. ترجمه سعید نفیسی. تهران: علمی و فرهنگی.

----- (۱۳۷۷). *ایلیاد*. ترجمه میرجلال‌الدین کزازی، تهران: مرکز.

یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۸۸). *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی*. تهران: فرهنگ معاصر. چاپ دوم.

Campbell, Joseph. (1988). *Historical Atlas of World Mythology*. Vol. 2, pt.1. New York: Alfred van der Marck Editions.

----- (1990). *An Open Life*. Eds. John M. Maher and Dennie Briggs. New York: Harper Collins & Row.

----- (2004). *Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press.

Cirlot, J. E. (1971). *A Dictionary of Symbols*. Trans. Jack Sage. Second edition. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Freud, Sigmund. (1991). "The Ego and the Id" in *The Essentials of Psycho-Analysis*. Trans. James Strachey. London: Penguin.

Gnoli, Gherardo. (2012). "Farr(ah)." *Encyclopaedia Iranica*. December 15, 1999. Web. Jan. 5.

- Jung, C. G. (1990). "The Psychological Aspects of the Kore" in *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Trans. R.F.C. Hull. Pt. 10. New York: Bollingen Foundation Inc.
- Jung, Carl Gustav. (1990). "The Psychology of the Child Archetype" in *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Trans. R.F.C. Hull. Pt. 10. New York: Bollingen Foundation Inc.
- Miller, Gustavus Hindman. (1994). *The Wordsworth Dictionary of Dreams*. UK: Wordsworth Editions Ltd.
- Omidshah, Mahmoud. (2001). "Rostam's Seven Trials and the Logic of Epic Narrative in the Shāhnāma". *Asian Folklore Studies*. Vol 60(2), 259-293.
- Segal, Robert Alan. (1999). *Theorizing about Myth*. USA: University of Massachusetts Press.
- Shahbazi, A. Shapur, and Cristoforetti, Simone. (2009). "Zal". *Encyclopaedia Iranica*. < <http://www.iranica.com/articles/zal> > 10 Dec. 2010.
- Strickland, Bonnie, ed. (2001). *The Gale Encyclopedia of Psychology*. Second edition. USA: Gale Group.
- Vogler, Christopher. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. 3rd ed. Los Angeles: Michael Wiese Productions.