

## تبیین کهن‌الگوی «سفر قهرمان» بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت‌خوان رستم

دکتر محمد طاهری - حمید آقاجانی

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بوعلی‌سینا همدان - دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه بوعلی‌سینا همدان

### چکیده

جوزف کمبل مبتنی بر آرای کارل گوستاو یونگ با طرح کهن‌الگوی سفر قهرمان، عرصه‌ای جدید در نقد کهن‌الگویی، پدید آورد. آرای کمبل درباره این کهن‌الگو، قابلیت‌های فراوانی برای تجزیه و تحلیل تطبیقی و زیبایی‌شناسی آثار داستانی، به‌ویژه حماسه‌های کهنی که در آنها پهلوان مراحل چندگانه را برای رسیدن به هدفی مقدس و انسانی پشت سر می‌گذارد، دارد. هفت‌خوان رستم را در شاهنامه نیز می‌توان مبتنی بر آرای کمبل بررسی کرد. در این هفت‌خوان، رستم قهرمان با اجابت ندای فراخوان زال برای نجات سرداران ایران، پای در سفری به‌غایت دشوار می‌نهد و با گذر از مراحل هفت‌گانه، ضمن توفیق در مأموریت خود و کسب مواهب مادی، به نوعی خودشناسی و کمال معنوی نائل می‌شود که این امر، خویشکاری اصلی قهرمان مطابق با آرای کمبل درباره کهن‌الگوی «سفر قهرمان» است.

**کلیدواژه‌ها:** یونگ، کمبل، نقد کهن‌الگویی، سفر قهرمان، هفت‌خوان رستم، شاهنامه.

تاریخ دریافت مقاله: 1391/1/26

تاریخ پذیرش مقاله: 1392/7/15

Email: [mtytaheri@yahoo.com](mailto:mtytaheri@yahoo.com)

Email: [Hamid.aghajani@yahoo.com](mailto:Hamid.aghajani@yahoo.com)

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

در نقد کهن‌الگویانه<sup>1</sup> که آن را نقد اسطوره‌ای<sup>2</sup> هم خوانده‌اند (Von 2002: 174)، به مطالعه و بررسی کهن‌الگوهای اثر می‌پردازند و نشان می‌دهند که چگونه ذهن شاعر و نویسنده، این صور اساطیری را که محصول تجربه‌های مکرر بشر است و در ناخودآگاهی جمعی وی به ودیعه گذاشته شده است، جذب می‌کند و آنها را به شیوه‌ای نمادین نمایش می‌دهد. در این شیوه از نقد، فرض بر این است که شاعران و نویسندگان برای خلق و آفرینش آثار هنری، از صور ذهنی و عناصری کمک می‌گیرند که ریشه در ناخودآگاه جمعی همه افراد بشر دارد. این عناصر در ذهن شاعر و نویسنده به لایه‌های خودآگاه ذهن می‌رسند و در آفرینش‌های ادبی به صورت نماد، ظهور و بروز می‌یابند. از نظر یونگ، «هنرمند، مفسر رازهای روح زمان خویش است، بدون اینکه خواهان آن باشد. او [هنرمند] تصور می‌کند که از ژرفای وجود خود سخن می‌گوید، اما [در واقع] روح زمان از طریق دهانش سخن می‌گوید.» (یونگ 242:1379)

یونگ با تحلیل و واکاوی روان‌شناسانه افسانه‌های پریان و تبیین نقش و تأثیر کهن‌الگوهایی چون «روح»، «پیر فرزانه» و «قهرمان» در آنها، آغازگر نقد کهن‌الگویانه محسوب می‌شود. دست‌آوردهای جذاب و کارآمد او در این عرصه، حاکی از آن است که در پژوهش‌های ادبی، پرداختن به ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگو از طریق نمادهایی که ظرف بروز آنها هستند، می‌تواند در تبیین و تفسیر آثار ادبی، روشی کارآمد قلمداد شود؛ برای نمونه، موضوعاتی عام همچون «نبرد خیر و شر» و «تقابل ظلمت و روشنایی»، از جمله کهن‌الگوهای بسیار مرسوم و مشترک در ادبیات جهان هستند که با نماد «جنگ قهرمان و ضد قهرمان» تمثیل یافته‌اند. بدین ترتیب با ورود روانکاوی اسطوره‌ای به عرصه نقد ادبی، تجزیه و تحلیل کهن‌الگوهای آثار ادبی که در قالب نماد و سمبول جلوه‌گر می‌شوند، متداول شد. این شیوه از نقد به طور رسمی از 1934 و با انتشار کتاب نمونه‌های کهن‌الگو در شعر؛ مطالعات روان‌شناسانه تخیل<sup>3</sup> اثر «امی ماد بودکین»<sup>4</sup>، محقق اسطوره‌شناس و منتقد انگلیسی (1875-1967)، وارد اصطلاحات ادبی شد. (Waugh 2007: 125) شخصیت مهم دیگری که جایگاهی برجسته در حوزه نقد کهن‌الگویانه دارد، «نورتروپ فرای»<sup>5</sup>، نظریه‌پرداز کانادایی، است. او در 1951 در مقاله مهمی با نام کهن‌الگوهای ادبیات<sup>6</sup> که در واقع مقدمه و زمینه‌ساز اثر مشهورش کالبدشکافی نقد<sup>7</sup> محسوب می‌شود (Sugg 1992: 3)، از منطری متفاوت با بودکین و با دیدی انتقادی و گاه مغایر با آرای یونگ، به تبیین اساطیر پرداخت.

## 1. Archetypal Criticism

## 2. Myth Criticism

<sup>3</sup> Archetypal patterns in poetry: Psychological studies of imagination

<sup>4</sup> Amy Maud Bodkin

<sup>4</sup> Archetypes of Literature

<sup>6</sup> Robert Graves

<sup>8</sup> George Wilson Knight

<sup>3</sup> Northrop Frye

<sup>5</sup> Anatomy of Criticism

<sup>7</sup> Francis Fergusson

<sup>9</sup> Philip Wheelwright

(کوپ 1384: 174-175). از دیگر صاحب‌نظران نقد کهن‌الگویانه می‌توان از رابرت گریوز<sup>8</sup> (1895-1985)، فرانسیس فرگوسن<sup>9</sup> (1904-1986)، جرج ویلسون نایت<sup>10</sup> (1897-1985) و فیلیپ ویلرایت<sup>11</sup> (1901-1970) نام برد. (Makaryk1993: 3-4)

## جوزف کمبل و نظریه تک‌اسطوره

یکی از مشهورترین و پرکارترین صاحب‌نظران در عرصه اسطوره‌شناسی و همچنین نقد اسطوره‌ای، جوزف کمبل<sup>12</sup>، فیلسوف مشهور آمریکایی (1904-1987) است. کمبل متأثر از یونگ، به نظریه ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها علاقه‌مند شد و با طرح نظریات خاص خود در باب ماهیت کهن‌الگوها و تأثیر آنها در خلق اساطیر که در قالب تألیفات و کتاب‌های متعددی نگاشته شده است، تأثیری غیرقابل انکار بر نقد معاصر گذاشت. (Rensma 2009: 1-15)

کمبل کار حرفه‌ای خود در زمینه شناخت و تحلیل اساطیر جهان را در 1934 به عنوان استاد کالج سارا لارنس<sup>13</sup> آغاز کرد. او نزدیک به چهل سال در آنجا به تدریس پرداخت و کرسی «اسطوره‌شناسی تطبیقی جوزف کمبل» به افتخار او در این کالج تأسیس شد. (Campbell & et.al 2003: xxviii) آثار متنوع او همگی حاکی از تسلط او در مباحث مختلف اسطوره‌شناسی است. کمبل در یک طبقه‌بندی کلی کوشید تا اسطوره را با توجه به معیارهایی مشخص از غیر اسطوره متمایز سازد و سپس اساطیر را دسته‌بندی کند. از نظر او، نقش و جایگاه اسطوره در فرهنگ‌ها و دوره‌های تاریخی متفاوت بوده و در برخی ادوار حضور پررنگ‌تری داشته است. (Segal 1999: 135-148) وی با مطالعه تطبیقی اسطوره‌های ملل مختلف «نحوه باززایی اسطوره‌ها را تا دوره معاصر پیگیری و همچنین نظریه تک‌اسطوره خود را مطرح کرد که مورد توجه منتقدان و هنرمندان قرار گرفت.» (کنگرانی 1388: 74)

مهم‌ترین نظریه کمبل در خصوص اسطوره، نظریه «تک‌اسطوره»<sup>14</sup> نام دارد که آن را در کتاب *قهرمانی با هزار چهره*<sup>15</sup> (1949) مطرح کرد. وی در این کتاب به طور مفصل، به واکاوی کهن‌الگوی «سفر قهرمان»<sup>16</sup> پرداخت (Combs 2005: 116) و با بررسی قصه‌ها و افسانه‌های جهان نشان داد که چگونه این کهن‌الگو در هر زمان و مکان، خود را در قالبی جدید تکرار می‌کند تا انسان را به سیر و سفر درونی و شناخت نفس راهنمایی کند. او

12. Joseph Campbell  
3. Monomyth

2. Sarah Lawrence College  
4. The Hero with a Thousand Faces

16. Hero's Journey

2. Hero

با طرح این نظریه، فصلی دیگر در مکتب نقد کهن‌الگویانه گشود و زمینه‌ساز مطالعات متعددی در عرصه نقد تطبیقی اساطیر جهان گردید.<sup>(1)</sup> سابقه نقد و بررسی داستان هفت‌خوان رستم از حیث روان‌شناسی شخصیت، در پژوهش‌های معاصر به دو کتاب زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه نوشته محمدعلی اسلامی ندوشن و از رنگ گل تا رنج خار (ریخت‌شناسی داستان‌های شاهنامه) نوشته قدمعلی سرامی می‌رسد. برخی دیگر از پژوهشگران متأخر نیز در مطالعات خود به جنبه‌های تمثیلی و گاه کهن‌الگویی داستان پرداخته‌اند؛ از جمله این محققان می‌توان از جلالی‌پور (1379)، مسکوب (1381)، نصر اصفهانی و جعفری (1388)، بیدمشکی (1383)، آیدنلو (1388)، ذبیح‌نیا بردخونی (1389) و نبی‌لو (1389) نام برد. با این حال، نظریه تک‌اسطوره جوزف کمبل آنچنان‌که در مقاله حاضر، محور تحلیل داستان هفت‌خوان رستم است، در این آثار مد نظر قرار نگرفته است.

### کهن‌الگوی «قهرمان<sup>17</sup>» و «سفر قهرمان»

مطالعه و مقایسه قهرمانان در روایت‌های اسطوره‌ای فرهنگ‌های مختلف نشان می‌دهد که شباهت‌های شگفت‌انگیزی میان این اسطوره‌ها و فرایند شکل‌گیری آنها وجود دارد. از نظر یونگ، کهن‌الگوی قهرمان در واقع، همان بخش «خودآگاه» روان است؛ قهرمانی که درون یکایک انسان‌ها حضور دارد و در اشکال مختلف هنری، همچون داستان، موسیقی و نقاشی متجلی می‌شود. در حقیقت، هنرمند به تصویر ذهنی قهرمان حاضر در روان خود، جان می‌بخشد و او را در معرض دید عموم قرار می‌دهد و غالباً خود نیز به این مسأله واقف نیست که شخصیت قهرمانش را چگونه خلق کرده است.

مکتب نقد کهن‌الگویی به دو نوع «خویشکاری»<sup>18</sup> قهرمان قائل است؛ در خویشکاری نخست، تمرکز صرفاً بر جهان آفاقی است. قهرمان در جنگ یا دفاع با هرگونه خطری رویارو می‌شود و با انجام اعمال دلاورانه، از کیان قوم و سرزمین خویش دفاع می‌کند. (Jung 1970: 356) در خویشکاری نوع دوم، قهرمان در عین اینکه همان دلاورمردی‌ها و شجاعت‌ها را از خود بروز می‌دهد، از نظر روحانی و معنوی نیز دچار تحول می‌شود و با طی مراحل، به نوعی بلوغ روحانی دست می‌یابد. خویشکاری رستم، جهان‌پهلوان شاهنامه، در نبرد با اکوان دیو، سهراب، افراسیاب و اسفندیار از گونه نخست است و مثال‌های آشنای گونه دوم، در حماسه ملی ایران، هفت‌خوان‌های رستم و اسفندیار و در حماسه‌های غربی، ماجراهای اودیسه هومر و اسطوره هرکول است. تأکید کمبل بر تجزیه و تحلیل کهن‌الگوی قهرمان، تمرکز بر خویشکاری ثانوی است. وی در تبیین نظریه کهن‌الگوی یونگ، بر نقش مهم و اساسی سفر قهرمان در شکل‌گیری شخصیت آرمانی او تأکید می‌کند. به گفته وی، قهرمان سفر خود را از محیط روزمره و عادی آغاز می‌کند تا اینکه ندایی به گوش او می‌رسد. او باید پا به جهانی مرموز

و سرشار از نیروها و وقایع غیر عادی بگذارد. قهرمان دعوت هاتف غیبی را اجابت می‌کند، وارد «جادهٔ آزمون‌ها»<sup>19</sup> می‌شود و در آنجا با مخاطرات و حوادثی غریب مواجه می‌شود. او باید یا به تنهایی یا همراه با شخصی که از یاری او بهره می‌جوید، بر این آزمون‌ها چیره و از آنها سربلند خارج شود. در دشوارترین آزمون، قهرمان باید در نبردی هول‌انگیز، با اهریمنی‌ترین دشمنان درآویزد و پیروز شود. اگر قهرمان توفیق یابد و به موهبت موعود دست پیدا کند، باید تصمیم بگیرد که در سرزمین مفتوح بماند یا به موطن خویش بازگردد. در صورت انتخاب گزینهٔ بازگشت، در هنگام رجعت نیز با مشکلات متعددی مواجه می‌شود و اگر از این مهلکه نیز به سلامت بگذرد، موهبت خود را برای تعالی جامعهٔ خویش به کار می‌گیرد.

خویشکاری نوع دوم طی سه مرحله انجام می‌پذیرد که سه بخش اصلی ساختار نظریه سفر قهرمان را تشکیل می‌دهد: **عزیمت**<sup>20</sup> (جدایی)، **رهیافت**<sup>21</sup> (تشریف)، و **بازگشت**<sup>22</sup>. کمبل با مطالعه و بررسی اساطیر و روایات قهرمانی سراسر جهان، این سه بخش اصلی شامل حداکثر هفده مرحله یا گام را در سفر قهرمان تشخیص داد. کمبل این بخش‌های سه‌گانه را هستهٔ «اسطورهٔ واحد»<sup>23</sup> نامیده و در فصل‌های متعدد کتاب خود، اجزای مراحل اصلی را از قرار ذیل معرفی کرده است:

- 1) عزیمت:** ندای فراخوان، رد و پذیرش فراخوان، استمداد از ماوراء، گذر از آستان اول، رفتن به کام نهنگ.
- 2) رهیافت:** جادهٔ آزمون‌ها، ملاقات با خدایان، زن و سوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی.
- 3) بازگشت:** امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی.

مرحلهٔ عزیمت، دربرگیرندهٔ حوادث ماقبل شروع سفر و در واقع مقدمهٔ آن است؛ مرحلهٔ رهیافت، متضمن حوادث روی داده در طول مسیر (جادهٔ آزمون‌ها) است و در خلال همین ماجراها است که قهرمان تعالی می‌یابد و مرحلهٔ بازگشت، شامل وقایع مراجعت قهرمان به وطن همراه با دانش و قدرتی است که رهاورد سفر است. البته این بدان معنا نیست که همهٔ اسطوره‌ها واجد همهٔ این مراحل هفده‌گانه‌اند؛ برخی بسیاری از این مراحل را دارند و پاره‌ای دیگر تنها متضمن چند مرحله‌اند. کمبل و محققانی مانند اریش نیومن<sup>24</sup>، دیوید لیمینگ<sup>25</sup> و ایونس لانسینگ اسمیت<sup>26</sup> با آوردن شواهدی از اساطیر مختلف جهان، از شرق دور گرفته تا خاورمیانه و اروپا، بر این مدعا پای می‌فشارند که طرح سفر قهرمان، کمابیش در همهٔ این اساطیر مصداق دارد و به عبارت دیگر،

---

20. Departure (Separation)  
3. Return

2. Initiation  
4. Mono myth

24. Erich Neumann  
3. Evans Lansing Smith  
5. Osiris

2. David Leeming  
4. Prometheus

همه این اساطیر از الگویی واحد پیروی می‌کنند. نکته اساسی در تبیین این کهن‌الگو، آن است که هر چند «سفر قهرمان از یک چارچوب کلی و جهانی پیروی می‌کند، می‌تواند شکل‌های بی‌نهایت متنوعی به خود بگیرد.» (کنگرانی 1388: 77) بدین معنا که خلاقیت هنرمند در خلق عرصه‌های نوین و مبتکرانه، برای طراحی مراحل سه‌گانه و اجزای آنها، رمز آفرینش آثار داستانی با این پیرنگ است و به همین علت است که کمبل، قهرمان را در کتاب خود شخصیتی «هزارچهره» معرفی می‌نامد.

بعضی از داستان‌هایی که کمبل بر اساس این طرح تجزیه و تحلیل کرد، عبارتند از: پرومتهوس<sup>27</sup> (خدای آتش در اساطیر یونان)، اوسیریس<sup>28</sup> (خدای جهان زیرزمینی در مصر باستان)، بودا (در اساطیر هند) و مسیح (در روایات کلیسا). (Campbell 2008: 1-38) داستان‌های هفت‌خوان رستم نیز به علت برخورداری از پیرنگ داستانی نظریه کمبل، به خوبی با این نظریه قابلیت تطبیق دارند و ما در اینجا این هفت‌خوان را بر نظریه کمبل مورد واکاوی قرار می‌دهیم.

### داستان هفت‌خوان و کهن‌الگوی سفر قهرمان

یکی از بهترین عرصه‌ها برای تجلی کهن‌الگوهای قومی، متون حماسی و اسطوره‌ای همچون شاهنامه فردوسی است؛ منظومه‌ای که در عین روایت یک تاریخ رویایی، سرشار از نمادهای کهن‌الگویی مانند پیر فرزانه، قهرمان شکست‌ناپذیر، اهریمن و جز آنها است که بررسی آنها می‌تواند تصویری دقیق‌تر و علمی‌تر از هنر داستان‌پردازی فردوسی نشان دهد.

ماجرای رفتن رستم به سرزمین مازندران که به اعتقاد برخی محققان، سرزمینی سوای مازندران امروزی بوده است (آموزگار 1374: 62) و گذر از مراحل هفتگانه موسوم به «هفت‌خوان» یا «هفت‌خان» برای رها کردن کاووس، پادشاه ماجراجوی کیانی، از چنگال دیوان یکی از مشهورترین داستان‌های شاهنامه است که در فرهنگ و ادب ایرانی حکم مثل سائر یافته است و عموماً پیش‌رو بودن موانع متعدد و دشوار برای نیل به هدفی خاص را به هفت‌خوان رستم مانند می‌کنند.

به روایت فردوسی، کاووس با شنیدن توصیفی در مجلس بزم از شهر مازندران، تصمیم می‌گیرد که به آن سامان لشکر کشد و آنجا را تصرف کند. این تصمیم با مخالفت همه بزرگان و دانایان، از جمله زال زر روبه‌رو می‌شود. کاووس به‌رغم همه این مخالفت‌ها، تصمیم خود را عملی می‌کند و هر چند در آغاز کار پیروزمندانه در سرزمین مازندران جولان می‌دهد، دیری نمی‌گذرد که خود و سپاهیان‌ش گرفتار جادوی شاه مازندران می‌شوند و زار و نزار با دیدگانی نابینا در سیاهچالی مخوف تن به اسارت می‌دهند. کاووس که یگانه راه نجات را استمداد از پیر فرزانه نیمروز می‌داند، در نامه‌ای زال را از این احوال آگاه می‌کند و دردمندانه از اینکه نصایح او را نادیده

گرفته است، پوزش می‌طلبد و از او یاری می‌جوید. زال فرزند خود، رستم جهان‌پهلوان را فرامی‌خواند و از اینجا سفر قهرمان با ندای دعوت زال آغاز می‌شود. رستم با پذیرش امر پدر، پای در وادی مخوف هفت‌خوان (جادهٔ آزمون‌ها) می‌نهد و به راهنمایی دستیاری به نام اولاد، سرانجام مأموریت خود را با کشتن دیو سپید و چکاندن خون جگر او در چشمان کاووس و بینا کردن و رهاندن او از اسارت به پایان می‌برد؛ اما این پایان ماجرا نیست؛ در مرحلهٔ بازگشت، شاه مازندران باید به کیفر مصایبی که بر سر کاووس و سردارانش آورده است، مجازات شود. تهمتن در این مرحله نیز پیروز می‌شود و سرانجام با فتوحی باشکوه، سپاه ایران سرفراز و ظفرمند به کشور بازمی‌گردند و کاووس برای تقدیر از جان‌فشانی‌های رستم، علاوه بر هدایا و جوایز بی‌شمار، منشور حکومت دائم خاندان زال بر سیستان را مجدداً صادر می‌کند و بدین ترتیب سفر قهرمان با بازگشت پهلوان به موطنش پایان می‌پذیرد.

گذر قهرمان حماسه از مراحل مختلف، برای نیل به هدفی مقدس که در شاهنامه در سرگذشت رستم و اسفندیار به طرز مشابهی روایت شده است، در بسیاری از حماسه‌های خلق‌شده پس از شاهنامه همچون فرامرزنانه، بهمن‌نامه، سام‌نامه، شهریارنامه و جهانگیرنامه نیز کم و بیش مشاهده می‌شود (آیدنلو 1388: 4-7) و این مهم، حاکی از این است که خالقان این آثار برای قرابت هرچه بیشتر قهرمان اثر خود با جهان‌پهلوان شاهنامه، جادهٔ آزمونی برای او تدارک دیده‌اند و قهرمان را به سفری مشابه واداشته‌اند. مضمون داستان نیز در حماسه‌های کهن سایر ملل دیده می‌شود؛ از جمله در اسطورهٔ بابلی گیلگمش<sup>29</sup> که ماجرای جست‌وجوی پهلوان به دنبال جاودانگی است (سرامی 1383: 98) و اسطورهٔ دوازده‌خوان هرکول<sup>30</sup> در اساطیر یونانی. این هر دو داستان از پاره‌ای جهات به هفت‌خوان رستم شباهت دارند که در ادامهٔ این مقاله به برخی از آنها اشاره خواهد شد.

نکتهٔ قابل توجه دیگر، ارتباط هفت‌خوان با هفت وادی سلوک عرفانی و نیز هفت مرحلهٔ تشریف در آیین مهر است. «به نظر استاد سرکاراتی، داستان هفت‌خوان، اسطورهٔ رفتن مرد است به کام مرگ و زایش دوبارهٔ او. گونهٔ دیگری است از داستان رفتن به جهان مردگان و فیروزی بر مرگ و نجات جان خود که گاه به صورت زن و یار، و گاه به صورت شاه و شاهزاده‌ای نمادینه شده است و در حماسه این مسأله با مراسم تشریف پهلوان به راز آیین‌های نیمه‌حماسی و نیمه‌عرفانی ارتباط پیدا کرده است و در نهایت امر در حماسهٔ ملی ایران به صورت قصهٔ گذشتن پهلوان از هفت‌خوان پر خطر و رسیدن به مقصد مرموز نهایی و نجات شاه یا خواهران پهلوان از بند دیو یا دشمن بازگوشده است.» (بیدمشکی 1383: 120)

برخی محققان در داستان بیژن و منیژه نیز نشانه‌هایی از این دست یافته‌اند. «سفر بیژن سفری آیینی بوده و وی در مقام سالک مبتدی، به قصد انجام آزمایش برای کسب درجهٔ دینی، دشواری‌ها و ریاضت‌های هفت‌گانهٔ سلوک آیین مهر را متحمل شده است.» (سرامی و منصوری 1390: 100) این نکته نیز مبین همان دیدگاه کمبل است

که آزمون‌های سفر قهرمان، صرفاً امتحاناتی مادی و فیزیکی نیست و چه بسا قهرمان، همچون بودا متحمل آزمون‌های معنوی و روحانی گردد. (Campbell 2008: 24-30)

چنان‌که در بخش قبلی متذکر شدیم، به‌رغم آنکه همواره ساختار سه قسمتی عزیمت، رهیافت و بازگشت در سفر قهرمان در اساطیر رعایت می‌شود، مراحل هفده‌گانه‌ای که کمبل برای سفر قهرمان برشمرده است، در هر اسطوره مجزا، بنا بر اقتضائات روایت، همواره به چند مورد شاخص تقلیل می‌یابد. داستان هفت‌خوان رستم نیز از این قاعده مستثنی نیست و نباید توقع داشت که تمام این مراحل جزئی در این اسطوره مشاهده شود. در ادامه با تشریح اجزای هفت‌خوان رستم، به چند و چون بروز و نمود آن در شاهنامه خواهیم پرداخت.

## ندای فراخوان

ندای فراخوان در واقع، زمینه‌ساز شروع مرحله عزیمت و سفر است. قهرمان در موطن خود سرگرم زندگی روزمره است. ناگاه ندایی می‌شنود که او را به سفر فرامی‌خواند؛ سفر به سرزمینی ناشناخته. این نخستین مرحله سفر اسطوره‌ای است که می‌توان آن را آوای مخاطره هم نامید؛ چراکه سرنوشت، قهرمان را به مبارزه طلبیده است و قرار است نیرو و جاذبه‌ای معنوی، او را از موطنش به سرزمینی ناشناخته منتقل سازد؛ جایگاهی که افتخار و خطر در آن توأم‌اند و قهرمان را به مبارزه می‌طلبند. (Campbell & et.al, 2003: 1-18) تصاویری که خالقان داستان‌ها از این سرزمین به دست می‌دهند، به خلاقیت، ابتکار و هنرمندی آنها بستگی دارد، اما معروف‌ترین و پرکاربردترین این تصاویر عبارتند از: کشوری دوردست در قلب جنگلی انبوه و مرموز، تمدنی ناشناخته در فراسوی دریاها، منطقه‌ای رؤیایی در زیر دریاها و اقیانوس‌ها یا بر فراز آسمان‌ها، و یا جزیره‌ای اسرارآمیز و مخوف. این مکان‌ها دارای خصوصیات مشترکی هستند؛ در همه آنها نیروهای ماوراءالطبیعی و موجودات عجیب‌الخلقه حضور و نمود دارند و وقایع دردناکی در آنها حادث می‌شود. (Campbell 2008: 41)

قهرمان با اراده‌ای استوار به پیش می‌رود تا مأموریت خود را به انجام رساند؛ همچنان‌که تئوسوس<sup>31</sup> وارد شهر اجدادی خویش، آتن، می‌شود تا مینوتاور<sup>32</sup>، هیولای اساطیری یونان را در «هزارتو»<sup>33</sup>ی دهشتناکش از میان

31. Theseus  
1. Minotaur  
3. Odysseus  
5. Nirvana

2. Labyrinth  
4. Poseidon



بردارد یا مأموریتی که در حماسه اودیسه<sup>34</sup> با آن مواجهیم که قهرمان تن به آب‌های دریای مدیترانه می‌دهد و از سوی پوزئیدون<sup>35</sup>، خدای خشمگین باده‌ها، عازم مأموریتی دشوار در سرزمین‌های دوردست می‌گردد. (همان: 240)

البته در بعضی از داستان‌ها ممکن است ندای فراخوان از سوی وجدان بیدار شده خود قهرمان باشد؛ چنان‌که در اساطیر هندی، بودا زندگی پرزرق و برق، اما یکنواخت و پوشالی را برای رسیدن به نیروانا<sup>36</sup> ترک می‌گوید و در جست‌وجوی اکسیر معنویت و پالایش روحانی برمی‌آید. (Kliwer & Saultz 2006: 55)

در هفت‌خوان رستم، زال زر خویشکاری ندای فراخوان را به عهده دارد؛ او که در سراسر بخش پهلوانی شاهنامه، همواره ایفاگر نقش کهن‌الگوی پیر فرزانه است، رستم را عازم سفری حساس می‌کند و با راهنمایی‌های موثر خود، فرزند را از خطراتی که پیش روی او است، مدبرانه آگاه می‌سازد:

به رستم چنین گفت دستان سام	که شمشیر کوتاه شد اندر نیام
نشاید کزین پس چمیم و چریم	وگر تخت را خویشان پروریم
که شاه جهان در دم ازدهاست	به ایرانیان بر چه مایه بلاست
کنون کرد باید ترا رخس زین	بخواهی به تیغ جهان‌بخش، کین
نشاید بدین کار آهرمنی	که آسایش آری و گر دم زنی
برت را به بیر بیان سخت کن	سر از خواب و اندیشه پردخت کن
نباید که ارژنگ و دیو سپید	به جان از تو دارند هرگز امید
کنون گردن شاه مازندران	همه خرد بشکن به گرز گران

(فردوسی 1373، ج 2: 88-89)

## ردّ اولیه فراخوان

قهرمان با شنیدن ندای فراخوان در بدو امر، به دلیل ترس از ناشناخته بودن مأموریت و سعی بر دور بودن از ماجراجویی، ولو به مدت کوتاهی، از قبول مأموریت سر باز می‌زند. ممکن است شخصی از اطرافیان به او گوشزد کند که این سفر خطرناک است. چه بسا این امر معلول وظایفی باشد که قهرمان به طور روزمره درگیر آنها است یا احساس عدم امنیت و یا ناتوانی در انجام مأموریت یا هر علت دیگری که ناشی از محظورات طبیعی محیط عادی زندگی باشد. به گفته کمبل، حتی ممکن است رد دعوت، عزیمت را به ضد خود بدل کند (Campbell 2008: 49)؛ البته تردیدی نیست که تداوم حماسه، مقتضی آن است که در ادامه ماجرا، قهرمان تصمیم خود را بگیرد و به مأموریت تن دهد.

در هفت‌خوان، رستم هرچند دعوت زال را صراحتاً رد نمی‌کند، کمر بستگی او به فرمان پدر هم یکسره بی‌چون و چرا نیست و پاسخ او متضمن الفاظی است که ممکن است دال بر بی‌میلی و حتی هراسی غریزی از سفر به سرزمینی ناشناخته باشد:

چنین گفت رستم به فرخ‌پدر	که من بسته دارم به فرمان کمر
ولیکن به دوزخ چمیدن به پای	بزرگان پیشین ندیدند رای
همان از تن خویش نابوده سیر	نیاید کسی پیش درنده‌شیر

(فردوسی 1373، ج 2: 90)

### پذیرش فراخوان

این مرحله از سفر قهرمان در واقع، پیش‌شرط اصلی تحقق سفر است. قهرمان با آگاهی از مخاطراتی که در صورت عدم قبول مسئولیت، خود و یا مردم با آن مواجه می‌شوند، و با امید به دستیابی به مواهب گذر موفقیت‌آمیز از جاده‌آزمون، سرانجام دل به دریا می‌زند و به ندای دعوت پاسخ مثبت می‌دهد و پای در مسیری مجهول و دشوار می‌گذارد. رستم پس از شنیدن وضعیت زار و نزار کاووس در زندان دیوان مازندران و اوضاع پریشان کشور از زبان زال به سفر تن می‌دهد:

تن و جان فدای سپهد کنم	طلسم دل جادوان بشکنم
هرآن کس که زنده است ز ایرانیان	بیارم ببندم کمر بر میان
نه ارژنگ مانم، نه دیو سپید	نه سنجه نه پولاد غندی نه بید

(فردوسی 1373، ج 2: 90)

### یاوران قهرمان

طبق نظریه تک‌اسطوره و بر اساس شواهدی که کمبل و پیروانش از اساطیر جهان به‌ویژه اساطیر یونان آورده‌اند، قهرمان که در وهله نخست در برابر انبوه دشمنان و موانع مهلک، بی‌دفاع می‌نماید، نیازمند یاری گرفتن از ماورا است؛ چراکه دشمنان او موجوداتی عادی نیستند و قهرمان برای تفوق بر آنها باید از سلاحی برتر و مافوق طبیعی بهره بگیرد. این سلاح ممکن است شمشیری جادویی، طلسمی کارآمد، مرکبی افسانه‌ای و مواردی از این‌گونه باشد؛ چنان‌که در حماسه هرکول، یکی از خدایان به نام هفاستوس<sup>37</sup> گریزی از جنس طلا برای او تدارک می‌بیند و زئوس، پدر آسمانی، به یاری او می‌شتابد (Neumann 1995: 176) و نیز در حماسه گیلگمش، پهلوان در مواردی متعدد ناچار از یاری گرفتن از همراه و همزاد خود، انکیدو<sup>38</sup>، است. (Smith 1997: 12-16)

رستم هر چند مانند نبرد با اسفندیار، از جنگ‌افزاری خاص و ماورایی (تیر گز که سیمرخ برایش فراهم کرد) برخوردار نیست، به جای آن فردوسی، او را به سلاحی معنوی (دعا) مسلح کرده است. رستم در همه مراحل جهان‌آفرین را نیایش می‌کند و از تأییدات او برخوردار می‌شود:

کنون من کمر بسته و رفته گیر	نخواهم جز از دادگر دستگیر
	(فردوسی 1373، ج 2: 90)
به نام جهان‌آفرین یک‌خدای	که رستم نگرداند از رخس پای
	(همان)
به یزدان چنین گفت کای دادگر	تو دادی مرا دانش و زور و فر
که پیشم چه شیر و چه دیو و چه پیل	بیابان بی‌آب و دریای نیل
	(همان: 97)

در خوان چهارم، باز هم یادکرد یزدان است که سیمای حقیقی زن جادو را به رستم می‌نمایاند:

چو آواز داد از خداوند مهر دگرگونه‌تر گشت جادو به چهر  
(همان: 98)

علاوه بر این، قهرمان اغلب از یاری دو شخصیت دیگر در سفر دور و دراز خود برخوردار می‌شود؛ شخص نخست، پیری فرزانه است که به او پشتیبانی معنوی می‌رساند و گاه، هم او سلاح برتر را در اختیار قهرمان می‌گذارد. در هفت‌خوان رستم، زال زر توأمان ایفاگر خویشکاری ندای فراخوان و پیر فرزانه است و با گفتن جزئیاتی دقیق از سرزمین و ساکنان مازندران به رستم، تصویری دقیق از مراحل سفر، پیش روی پهلوان می‌نهد:

ازین پادشاهی بدان گفت زال	دو راه است و هر دو به رنج و وبال
یکی از دو راه آنکه کاووس رفت	دگر کوه و بالا و منزل دو هفت
پر از دیو و شیرست و پر تیرگی	بماند بدو چشمت از خیرگی
تو کوتاه بگزین شگفتی بین	که یار تو باشد جهان‌آفرین
اگرچه به رنج است هم بگذرد	پی رخس فرخ زمین بسپرد
شب تیره تا برکشد روز چاک	نیایش کنم پیش یزدان پاک
مگر بازبینم بر و یال تو	همان پهلوی چنگ و گوپال تو

(فردوسی 1373، ج 2: 89)

شخصیت دیگری که معمولاً قهرمان پس از پا نهادن به جاده آزمون‌ها با او آشنا می‌شود و از او یاری می‌گیرد، فرد راه‌دانی است که ساکن سرزمین ناشناخته‌ها است و قهرمان او را قانع می‌کند که در این وادی پرخطر، موانع را بدو بازنماید. بدون این دستیار، پیمودن مسیر دشوار و گاه محال می‌نماید؛ برای نمونه در اساطیر یونانی، آریادنه<sup>39</sup>، دختر مینوس<sup>40</sup>، پادشاه کرت<sup>41</sup>، به تسئوس<sup>42</sup>، پادشاه و قهرمان آتن، یاری می‌رساند

<sup>39</sup>. Ariadne

<sup>40</sup>. Minos

تا از هزارتوی ماجراها جان به در ببرد و مینوس را بکشد. بدون این همیاری، پهلوان یونانی هرگز در انجام مأموریت خود توفیق نمی‌یافت. (Roman & Roman 210: 490) مثال دیگر از یاریگر قهرمان در اساطیر یونانی، زنی به نام مدئا<sup>43</sup>، دختر فرمانروای کولخیس<sup>44</sup>، است. زمانی که جیسون<sup>45</sup> قهرمان برای یافتن «پشم زرین»<sup>46</sup> به کولخیس آمد، مدئا عاشق او شد و جیسون را در انجام شرط‌های سخت پدر و سرانجام، ربودن پشم زرین یاری داد. (Smith 1997: 66)

در اینجا نیز رستم جهان‌پهلوان بی‌نیاز از دستیار نیست و کسی باید نهانگاه دشمنان و جایگاه اسارت شاه ایران را بدو باز نماید. این خویشکاری را اولاد، مرزدار مازندران، در ازای قول رستم مبنی بر سپردن تخت پادشاهی مازندران به او به عهده دارد:

بدو گفت اگر راست گویی سخن	ز کژی نه سر یابم از تو نه بن
نمایی مرا جای دیو سپید	همان جای پولاد غندی و بید
به جایی که بسته‌ست کاووس کی	کسی کاین بدی‌ها فگندست پی
نمایی و پیدا کنی راستی	نیاری به کار اندرون کاستی،
من این تخت و این تاج و گرزگران	بگردانم از شاه مازندران
تو باشی بر این بوم و بر شهریار	ار ایدونک کژی نیاری به‌کار

(فردوسی 1373، ج 2: 101)

### قهرمان به مثابه مسافری آواره

یونگ در توصیف خود از شخصیت قهرمان، او را همچون آواره‌ای می‌داند که از سرزمینی به سرزمین دیگر و از مرحله‌ای خطرناک به وادی مخوف دیگر در حال حرکت است و آرامش و قرار با او مناسبتی ندارد. آوارگی، تداوم حرکت و اشتیاق پایان‌ناپذیر برای دستیابی به هدف را نشان می‌دهد. قهرمان به خورشید می‌ماند که هر لحظه در حال حرکت است و هرگز توقف نمی‌کند. حرکت او به منزله شوق بی‌نهایت آدمی است برای وانهادن ناخودآگاهی و رسیدن به خودآگاهی مطلق. (Bishop 1999: 177) سخنانی که فردوسی در آغاز خوان چهارم، از زبان رستم بیان می‌کند، به زیبایی تداعی‌کننده توصیف یونگ از شخصیت قهرمان است:

نشست از بر چشمه فرخنده‌پی	یکی جام زر دید پر کرده می
ابا می یکی نیز طنبور یافت	بیابان چنان خانه سور یافت

3. Crete  
5. Medea  
7. Jason

4. Theseus  
6. Colchis  
8. Golden Fleece

بزد رود و گفتارها برگرفت  
که از روز شادیش بهره غم است  
بیابان و کوه است بستان اوی  
کجا ازدها از کفش نارهاست  
نکردست بخشش ورا کردگار  
و گر با پلنگان به جنگ اندر است  
(فردوسی 1373، ج 2: 98)

تهمتن مر آن را به بر درگرفت  
که آواره و بدنشان رستم است  
همه جای جنگ است میدان اوی  
همه جنگ با شیر و نراژدهاست  
می و جام و بویاگل و میگسار  
همیشه به جنگ نهنگ اندر است

## زن اغواگر

در این مرحله، قهرمان با اغوای زن یا زنانی مواجه می‌شود که با دلربایی خود، ممکن است او را از ادامه مسیر بازدارند یا او را در وادی طلب، سرگردان سازند. زن اغواگر تمثیلی برای جذابیت‌ها و التذاذهای مادی و شهوانی است که مانعی بزرگ بر سر راه تعالی معنوی به شمار می‌روند. او هرچند در نگاه نخست جذاب و فریبنده است، زمانی که قهرمان در صدد تعالی روحی برمی‌آید، جذابیتش رنگ می‌بازد و پلشتی ذاتی‌اش آشکار می‌گردد. کمبل این مرحله را نمادی از تناقضی می‌داند که آدمی در سراسر زندگی خود با آن دست و پنجه نرم می‌کند. به گفته او، انسان همواره از دیدن و پذیرش آلودگی‌های زندگی شهوانی سر بازمی‌زند و پلیدی‌های آن را متوجه دیگران می‌داند؛ اما زمانی فرامی‌رسد که همه معایب و پلیدی‌هایی را که در دیگران می‌دید، به‌عینه در خودش مشاهده می‌کند و این لحظه سرنوشت‌سازی است؛ چراکه باید بپذیرد همه آنچه که زیبا و عاری از پلیدی می‌دانسته و به آنها عشق می‌ورزیده است، عین آلودگی است و چاره‌ای جز از میان برداشتن آنها نیست. (Campbell 2008: 101)

زن جادوگری که در خوان چهارم در صدد دلربایی از رستم برمی‌آید و با یادکرد رستم از جهان‌آفرین، به گنده‌پیری زشت بدل می‌شود، کاملاً با توصیفاتی که کمبل از زن اغواگر دارد، مطابقت دارد:

همان ناله رستم و زخم رود  
وگر چند زیبا نبودش نگار  
پرسید و بنشست نزدیک اوی  
نهفته به رنگ اندر اهریمن است  
ز دادار نیکی دهش کرد یاد  
دگرگونه‌تر گشت جادو به چهر  
زبانش توان ستایش نداشت  
تهمتن سبک چون درو بنگرید  
سر جادو آورد ناگه به بند  
(فردوسی 1373، ج 2: 98)

به گوش زن جادو آمد سرود  
بیاراست رخ را به‌سان بهار  
بر رستم آمد پر از رنگ‌وبوی  
ندانست کاو جادوی ریمن است  
یکی طاس می بر کفش برنهاد  
چو آواز داد از خداوند مهر  
روانش گمان نیایش نداشت  
سیه گشت چون نام یزدان شنید  
بینداخت از باد خم کمند

## نبرد با شیر

گلاویز شدن با خطرناک‌ترین درندگان، یکی از مضامین معمول در داستان‌های پهلوانی است. ظاهراً غلبه بر این جانور که در بسیاری از فرهنگ‌ها، سلطان جنگل خوانده می‌شود، نویدبخش فتوحات دیگر پهلوان است. در حماسه گیلگمش، در این باب آمده است:

گیلگمش شب‌هنگام وقتی که به گذرگاه‌های کوهستان رسید، دعا کرد: «مدت‌ها پیش در گذرگاه‌های کوهستان شیرها را دیدم. ترسیده بودم و چشمانم را به سوی ماه بلند کردم. دعا کردم و دعاهایم به گوش خدایان رسید؛ پس اکنون ای خدای ماه! سین Sin مرا در امان دار.» وقتی دعا تمام شد، به قصد خوابیدن دراز کشید تا هنگامی که در میانه رؤیایی از خواب بیدار شد؛ او شیرهایی را که زندگی پررونقی داشتند، در اطراف خود دید. سپس تبرش را به دست گرفت، شمشیرش را به کمر آویخت و چون تیری که از کمان جسته باشد، به میان آنها افتاد و آنها را کشت و پراکند. (ساندرز 1376: 99-100)

اولین خوان هرکول نیز نبرد با جانوری بزرگ و بسیار وحشی به نام شیر نیمیان<sup>47</sup> است. این جانور بزرگ‌جثه، فرزند تایفون<sup>48</sup>، هیولای صد سر، و اکیدنا<sup>49</sup>، هیولای مؤنث نیمه پری و نیمه مار، است. (Dixon- Kennedy 1998: 154) رستم نیز به‌مثابه هرکول، در خوان اول با شیری درنده روبه‌رو می‌شود، اما جالب توجه اینکه اسب پهلوان با این شیر مبارزه می‌کند؛ چراکه قهرمان به دلیل خستگی راه، به خوابی سنگین فرورفته است.

سوی رخشان برآمد دمان	چو آتش بجوشید رخس آن زمان
دو دست اندر آورد و زد بر سرش	همان تیزدندان به پشت اندرش
همی زد بر آن خاک تا پاره کرد	ددی را بران چاره بیچاره کرد
چو بیدار شد رستم تیزچنگ	جهان دید بر شیر تاریک و تنگ

(فردوسی 1373، ج 2: 91-92)

## نبرد با اژدها

نبرد با اژدها یکی از متداول‌ترین عناصر در داستان‌های پهلوانی است؛ اژدهایی خوفناک که قهرمانان بیشتر اساطیر، در جاده‌آزمون‌ها ناگزیر از رویارویی با آن هستند. بنا بر یافته‌های پژوهشگران، اژدها تنها موجود اساطیری است که در افسانه‌های تمام ملل از چین، ژاپن، ایران و مصر گرفته تا یونان، روم و شمال اروپا حضور داشته است (رستگار فسایی 1365: 25)؛ علاوه بر این، اژدها مشهورترین موجود جادویی در ادبیات است و غالباً سرسخت‌ترین و قوی‌ترین دشمنی است که قهرمانان اساطیری با آن روبه‌رو می‌شوند. به‌رغم موجودیت افسانه‌ای اژدها، در برخی کتب تاریخی، مانند تاریخ هرودوت نیز از این جانور یاد شده است. (Seigneur)

47. Nemean

2. Typhon

3. Echidna

402: 1988) این جانور اهریمنی با گام نهادن قهرمان به سرزمین آزمون‌ها به پیشواز او می‌آید و غلبه بر آن، نماد پیروزی بر هرگونه صاحب‌قدرت ناشناخته زیان‌بار است. (Leeming & et.al 2010: 24)

یونگ در تحلیل کهن‌الگوی اژدها، آن را در ارتباط مستقیم با کهن‌الگوی قهرمان می‌داند؛ به باور یونگ، ما به دنبال یافتن قهرمانی در درون خود هستیم تا به جنگ اژدهای درونمان (که یونگ با نام «سایه» از آن یاد می‌کند) برویم. کهن‌الگوی «من»، «همواره با سایه در ستیز است. این ستیزه در کشمکش انسان بدوی برای دست یافتن به خودآگاهی، به صورت نبرد میان قهرمان کهن‌الگویی با قدرت‌های شرور آسمانی که به هیأت اژدها و دیگر اهریمنان نمود پیدا می‌کند، بیان شده است.» (یونگ 1381: 175) در واقع، نبرد میان قهرمان و اژدها، شکل فعال‌تر و واضح‌تر چالش میان کهن‌الگوی «من» با جریان‌های ناخودآگاه را نشان می‌دهد.

هرچند در مکتب یونگ، «سایه» نیمه تاریک ذهن ما است، لزوماً پلید نیست؛ زیرا در عین حال دارای صفاتی خوب و پسندیده، همچون درک واقعیت و انگیزه‌های خلاقیت است؛ اما به هر حال، نیمه‌ای است که معمولاً آن را پنهان می‌کنیم؛ نیمه‌ای انباشته از گناهان که سرکوب، آن را سیاه‌تر و هولناک‌تر می‌نماید و بهترین راه شناخت آن و محفوظ ماندن از گزندش، رویارویی با آن است. نیمه تاریک یا منفی شخصیت اغلب ناخودآگاه می‌ماند، اما قهرمان باید تشخیص دهد که «سایه» وجود دارد و می‌توان از آن نیرو گرفت. قهرمان برای غلبه بر اژدها باید با قوای مخرب درون خود از در سازش درآید؛ به عبارت دیگر، «من» نمی‌تواند پیروز شود مگر آنکه سایه را در خود مستحیل سازد و بر آن سلطه یابد.

اژدهایی که رستم در خوان دوم با آن در می‌آیزد، اهریمنی افسونگر است که دو بار به نیرنگ، خود را از دید تهمتن پنهان می‌کند، اما رستم به یاری پروردگار و با کمک رخش بر این جانور پلشت پیروز می‌شود:

چنان ساخت روشن جهان‌آفرین	که پنهان نکرد اژدها را زمین
بر آن تیرگی، رستم او را بدید	سبک تیغ تیز از میان برکشید
برآویخت با او به جنگ اژدها	نیامد به فرجام هم زو رها
چو زور تن اژدها دید رخش	کز آن سان برآویخت با تاجبخش
بمالید گوش اندر آمد شگفت	بلند اژدها را به دندان گرفت
بدرید کتفش به دندان چو شیر	برو خیره شد پهلوان دلیر
بزد تیغ و بنداخت از بر سرش	فروریخت چون رود خون از برش

(فردوسی 1373، ج 2: 96)

این مرحله از هفت‌خوان، «آغاز تحول و دست‌یابی رستم به «معرفت و بصیرت» است؛ چنان‌که در میان تاریکی، هرچند در سومین بار، موفق به دیدن اژدها می‌شود. در اینجا دگرذیسی رستم از جنگجویی قدرتمند به پهلوانی متوکل را شاهد هستیم.» (سهیلی‌راد و فرهود 1381: 69)

## رفتن به کام نهنگ

رفتن به کام نهنگ که مأخوذ از داستان رفتن حضرت یونس به دهان ماهی به روایت کتب مقدّس آسمانی است، اشاره‌ای نمادین به حضور قهرمان در یکی از دهشت‌بارترین مراحل جاده آزمون‌ها دارد؛ مرحله‌ای که علاوه بر وجود خطرات مهیب، سیاه و تاریک است. دشمنی که قهرمان با آن گلاویز می‌شود، ناشناخته، هولناک و غول‌آسا است و قهرمان برای توفیق در این آزمون باید از توانی خارق‌العاده هم‌سنگ آن دشمن و استقامتی بیش از سایر مراحل برخوردار باشد. رفتن به کام نهنگ در نظریه کمبل، عملاً با وارد شدن قهرمان به غار اتفاق می‌افتد. (Campbell 2008: 74-80)

به لحاظ روان‌شناسی، غار نماد هزارتو (لابیرنت) یا درون پیچیده ذهن انسان است. در مکتب روانکاوی یونگ، اگر فردی در خواب ببیند که به غاری سفر کرده است، استعاره از آن است که به ژرفای درون خود رفته است و آرزوهای ناکام خود را جست‌وجو می‌کند. (Adams 2010: 242) در هفت‌خوان، گزارشی که اولاد از مأوای ظلمانی دیو سپید به رستم می‌دهد، مانند توصیفی است که کمبل از رفتن به کام نهنگ به دست داده است:

یکی غار پیش آیدت هولناک  
چنان چون شنیدم پر از بیم و باک  
گذارت بر آن نره‌دیوان جنگ  
همه رزم را ساخته چون پلنگ  
به غار اندرون، گاه دیو سپید  
کزیند لشکر به بیم و امید  
توانی مگر کردن او را تباه  
که اوی است سالار و پشت سپاه...  
(فردوسی 1373، ج 2: 105)

وز آن جایگه سوی دیو سپید  
بیامد به کردار تابنده‌شید  
به کردار دوزخ، یکی غار دید  
تن دیو، از تیرگی ناپدید  
(همان: 107)

رستم با کشتن دیو سپید و خروج از غار، غیر از اینکه به پادشاه و سرداران ایران بینایی دوباره می‌بخشد، خود نیز تولدی دوباره می‌یابد و به جهان روشنایی بازمی‌گردد و عملاً در این هنگام است که شایسته لقب «جهان‌پهلوان تاج‌بخش» می‌شود. (مسکوب 1374: 46-47)

## دست‌آورد قهرمان

در داستان‌های اساطیری جهان، عموماً به قهرمان پس از توفیق در نبرد نهایی، هدیه‌ای اعطا می‌شود. این هدیه اشکال گوناگونی دارد؛ ممکن است فرمانروایی یکی از سرزمین‌های مفتوحه به قهرمان عطا گردد و یا اینکه به وصال شاهزاده‌ای زیبا برسد و یا از جامی مقدّس بنوشد. در هر حال، این پاداش در ازای جانفشانی‌ها و استقامت قهرمان در عبور از موانع دشوار جاده آزمون به او داده می‌شود. در اینجا نیز



کاووس پس از پیروزی نهایی رستم بر شاه مازندران، هدایای متنوعی را که شامل همه موارد پیش گفته است، برای او تدارک می‌بیند که البته مهم‌ترین آنها، صدور مجلد منشور فرمانروایی رستم و خاندان زال بر ناحیت سیستان و نیمروز است:

نوشته یکی نامه‌ای بر حریر	ز مشک و ز عنبر ز عود و عبیر
سپرد این به سالار گیتی‌فروز	به نوی همه کشور نیمروز
چنان کز پس عهد کاووس‌شاه	نباشد بر آن تخت کس را کلاه
مگر نامور رستم زال را	خداوند شمشیر و گوپال را

(فردوسی 1373، ج 2: 125)

### نتیجه

مکتب نقد کهن‌الگویانه بر پایه آرای یونگ و با پژوهش‌های محققانی چون بودکین، فرای و کمبل شکل گرفت. در این شاخه از نقد، کهن‌الگوهای موجود در متن بررسی و واکاوی می‌شوند و نحوه بهره‌گیری خالق اثر از آنها که غالباً به شکلی ناخودآگاه صورت گرفته است، تبیین می‌گردد. جوزف کمبل با مطالعه و تجزیه و تحلیل اساطیر مختلف جهان، یکی از مهمترین کهن‌الگوها، یعنی «سفر قهرمان» را به دقت شناسایی کرده و برای آن قائل به سه مرحله اصلی عزیمت، رهیافت و بازگشت شده است. هریک از این مراحل می‌توانند دارای مراحل جزئی‌تر باشند که مجموع آنها حداکثر به هفده مورد می‌رسد. سیر تحول و سفر قهرمان در قالب یک پیرنگ داستانی بدین‌گونه است که قهرمان که به زندگی روزمره و معمول خویش مشغول است، با شنیدن پیامی، دعوت به نقش‌آفرینی و ماجراجویی را می‌پذیرد و با پای نهادن در جاده آزمونی نفس‌گیر، مراحل متعددی برای رسیدن به هدفی مقدس و انسانی طی می‌کند و سرانجام بنا بر قابلیت‌هایی که در او نهفته است و با یاری‌رسانی افرادی چون پیری فرزانه، به توفیقی بزرگ می‌رسد و در عین حال، از نظر روحی نیز به خودشناسی و کمال نایل می‌شود. قهرمان پس از این آگاهی و اشراف، به جهان و شرایط معمولی زندگی بازمی‌گردد و به راهنمایی دیگران همت می‌گمارد. هریک از مراحل سفر به صورت نمادین، بیانگر مراحل گذاری است که قهرمان آنها را پشت سر می‌گذارد تا روایت اسطوره‌ای سفر قهرمان شکل بگیرد.

در شاهنامه فردوسی، پیرنگ داستان هفت‌خوان رستم با نظریه کمبل قابل تبیین است. مراحل می‌تواند در هفت‌خوان رستم با نظریه کمبل قابلیت تطبیق دارد، عبارتند از:

- 1- ندای فراخوان: برانگیختن رستم برای سفر به مازندران و نجات دادن پادشاه و سرداران ایرانی.
- 2- رد اولیه فراخوان و پذیرش بعدی آن: تعلل و بی‌میلی اولیه رستم در سفر به سرزمین ناشناخته مازندران.
- 3- یاوران قهرمان: یاری گرفتن رستم از اولاد.
- 4- زن اغواگر: رویارویی با پیرزن جادو (خوان چهارم).

- 5- نبرد با شیر (خوان اول).
- 6- نبرد با اژدها (خوان سوم).
- 7- رفتن به کام نهنگ: نبرد رستم با دیو سپید در ظلمات غار (خوان هفتم).
- 8- توفیق و دستاورد مادی و معنوی: رهایی شاه و سرداران ایرانی و برخورداری از هدایا و پاداش شاهانه؛ از جمله دریافت مجدد منشور فرمانروایی رستم و خاندان زال بر ناحیت نیمروز.

### پی‌نوشت

(1) گفتنی است که کمبل عنوان کتاب خود را از یکی از آثار جیمز جویس، با نام *بیداری فینگان‌ها* به وام گرفته است؛ علاوه بر این، دیگر اثر جویس، *یولیسس*، «Ulysses» نیز تأثیر زیادی بر ساختار و محتوای کتاب کمبل داشته است. (Ellwood 1999: 135-136)

### کتابنامه

- آموزگار، ژاله. 1374. *تاریخ اساطیری ایران*. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- آیدنلو، سجاد. 1388. «هفت‌خان پهلوان»، نشریه ادب و زبان فارسی دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان. ش 26 (پیاپی 23).
- بهار، مهرداد. 1381. *پژوهشی در اساطیر (پاره نخست و پاره دوم)*. ویراسته کتایون مزداپور. تهران: آگه.
- بیدمشکی، مریم. 1383. «مهر مهر بر هفت‌خان رستم». کتاب ماه هنر. ش 75 و 76.
- رستگار فسایی، منصور. 1365. *اژدها در اساطیر ایران*. شیراز: دانشگاه شیراز.
- ساندرز، ن. ک. 1376. *حماسه گیلگمش*. ترجمه اسماعیل فلزی. تهران: هیرمند.
- سرامی، قدمعلی. 1383. *از رنگ گل تا رنج خار: شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه*. تهران: علمی و فرهنگی.
- سرامی، قدمعلی و منصور، سیما. 1390. «هفت‌زینه مهری در هفت‌خوان بیژن». *فصلنامه علمی - پژوهشی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب*. ش 23.
- سهیلی‌راد، فهیمه و فربود، فریناز. 1381. «تطابق افسانه رستم با داستان هرکول در یونان». هنر، ش 52.
- فردوسی، حکیم ابوالقاسم. 1373. *شاهنامه فردوسی (بر اساس چاپ مسکو)*. به کوشش سعید حمیدیان. تهران: قطره.
- کنگرانی، منیژه. 1388. «تحلیل تک‌اسطوره نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی». *فصلنامه پژوهشنامه فرهنگستان هنر*. ش 14.
- کوپ، لارنس. 1384. *اسطوره*. ترجمه محمد دهقانی. تهران: علمی و فرهنگی.

- مسکوب، شاهرخ. 1374. «بخت و کار پهلوان در آزمون هفت‌خوان». در تن پهلوان و روان خردمند (پژوهش‌هایی تازه در شاهنامه). تهران: طرح نو.
- یونگ، کارل گوستاو. 1379. روح و زندگی. ترجمه لطیف صدقیانی. تهران: جامی.
- \_\_\_\_\_ . 1381. انسان و سمبول‌هایش. ترجمه محمود سلطانیه. چ 3. تهران: جامی.

### English Refernces

- Adams, Michael Vannoy. 2010. *The Mythological Unconscious*. Putnam, CT: Spring Publications.
- Bishop, Paul. 1999. *Jung in Contexts: A Reader*, London: Routledge.
- Campbell, Joseph, Phil Cousineau, and Stuart L. Brown. 2003. *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*. Novato, CA: New World Library.
- Campbell, Joseph. 2008. *The Hero with a Thousand Faces*. California: Novato.
- Combs, Steven C. 2005. *The Dao of Rhetoric*, Albany: State University of New York.
- Dixon-Kennedy, Mike. 1998. *Encyclopedia of Greco-Roman Mythology*, Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
- Ellwood, Robert S. 1999. *The Politics of Myth: A Study of C.G. Jung, Mircea Eliade, and Joseph Campbell*. Albany: State University of New York.
- Jung, Carl Gustav. 1970. *The Collected Works of C.G. Jung*. Translated by: Herbert Read & Michael Scott Montague Fordham. New York: Pantheon.
- Kliwer, Stephen & John W. Saultz. 2006. *Healthcare and Spirituality*, Oxford: Radcliffe.
- Leeming, David Adams & Kathryn Wood Madden & Stanton Marlan. 2010. *Encyclopedia of Psychology and Religion*. New York: Springer.
- Makaryk, Irene Rima. 1993. *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory: Approaches, Scholars, Terms*; Toronto: University of Toronto.
- Neumann, Erich. 1995. *The Origins and History of Consciousness*, Princeton, NJ: Princeton UP.
- Rensma, Ritske. 2009. *The Innateness of Myth: a New Interpretation of Joseph Campbell's Reception of C.G. Jung*, New York: Continuum.
- Roman, Luke & Monica Roman. 2010. *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology*, New York: Facts On File.
- Segal, Robert A. 1999. *Theorizing about Myth*, Amherst: University of Massachusetts.
- Seigneuret, Jean-Charles. 1988. *Dictionary of Literary Themes and Motifs*, Vol. 1. New York: Greenwood.
- Smith, Evans Lansing. 1997. *The Hero Journey in Literature: Parables of Poesis*, Lanham: University of America.
- Sugg, Richard P. 1992. *Jungian Literary Criticism*, Evanston: IL.

## References

- Āmouzegār, Zhāleh. (2002/1381SH). *Tarikh-e asātiri-e Iran*. Tehran: Samt.
- Aydenlou, Sajjād. (2009/1388SH). “*Haftkhān-e Pahlavān*”, Journal of Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Shahid Bāhonar University, No. 26 (Serial 23), pp. 1-27.
- Bahār, Mehrdād. (2002/1381SH). *Pazhouheshi dar asātir (Paraye Nakhost va Doyom)*. Edited by: Katāyoun Mazdāpour. Tehran: Āgah.
- Bidmeshki, Maryam. (2004/1383SH). “*Mohr-e Mehr bar Haftkhān-e Rostam*”, Ketāb-e Māh-e Honar, No. 75 & 76, pp. 114-125.
- Ferdowsi, Abo-lqāsem. (1994/1373SH). *Shāhnāmeḥ (Based on the Moscow Edition)*, With the Efforts of Saeid 'Hamidiān. Tehran: Qatreh.
- Jung, Carl Gustav. (2000/1379SH). *Roo'h va Zendegi (Saul and Life)*. Tr. by Latif Sedqiāni. Tehran: Jāmi.
- Jung, Carl Gustav. (2002/1381SH). *Ensān va Sambol-hā-yash (man and his symbols)* Tr. by Mahmoud Soltāniyeh. 3<sup>rd</sup> ed. Tehran: Jāmi.
- Kangarāni, Manijeh. (2009/1388SH). “*Tahlil-e tak-ostoureh nazd-e Campbell bā revāyat-e Younos va Māhi*”, Journal of the Academy of Art. No. 14, pp. 74-91.
- Lawrence, Coup. (2005/1384SH). *Ostouoreh (Myth)*, Tr. by Mohammad Dehghāni. Tehran: 'Elmi va farhangī.
- Meskoub, Shāhrokh. (2002/1381SH). “*Bakht va Kār-e Pahlevān dar āzmoun-e haft-khān*”. In *Tan-e Pahlevān va Ravān-e Kheradmand (Pazhohesh-hā-yi Tazeh dar Shāhnāmeḥ)*. Tehran: Tar'h-e Now, pp. 29-61.
- Rastegār Fasāei, Mansour. (2000/1379SH). *Azhdahā dar asātir*. Tehran: Tous.
- Sanders, Nancy. K. (2000/1376SH). 'Hamās-e-ye *Gilgamesh (The Epic of Gilgamesh)*. Tr. by: Esmā'eil Felezi. Tehran: Hirmand.
- Sarāmi, Qadamali. (2004/1383SH). *Az rang-e gol tā ranj-e Khār: Shekl-shenāsi-e Dāstān-hā-ye Shāhnāmeḥ*. Tehran: 'Elmi va farhangī.
- Sarāmi, Qadamali and Mansouri, Simā. (2011/1390SH). “*Haft zina-ye Mehri dar Haftkhān-e Rostam*”, Azad university quarterly journal of Mytho-mystic literature, No. 23, pp. 60-100.
- Soheili rād, Fahimeh and Farināz Farbod. (2002/1381SH). “*Tatāboq-e afsāne-ye Rostam bā dāstān-e Herkoul dar Yunān*”, Honar, No. 52, pp. 62-77.