

فصل نامه علمی تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)

دوره ۱۲، شماره ۴۵، پاییز ۱۳۹۹، صص ۲۳۹ تا ۲۵۶

تاریخ دریافت: ۹۸/۷/۲۵، تاریخ پذیرش: ۹۹/۵/۲۹

گذر از نه پیشه شهریارنامه بر اساس نظریه تک اسطوره جوزف کمپبل

مرضیه مشعلیان^۱، دکتر لیلا هاشمیان^۲



چکیده

جوزف کمپبل (۱۹۰۴-۱۹۸۷م.) اسطوره‌شناس آمریکایی بود که در زمینه اسطوره‌شناسی و مذهب مطالعات وسیعی انجام داد. «سفر قهرمان» الگویی است که نخستین بار توسط جوزف کمپبل در کتاب «قهرمان هزارچهره» مطرح شد. وی با توجه به شباهت‌های ساختاری اسطوره‌ها، الگویی واحد برای تمام داستان‌ها ترسیم کرده است. این الگو اگرچه از لحاظ تفاوت فرهنگ‌ها و زمان‌ها دچار تغییر و تحول می‌شود، اما اساس و بنیاد آن همواره ثابت است. بر پایه نظریه تک اسطوره کمپبل قهرمان به دنبال دعوتی، از جامعه خویش جدا می‌شود و با بهره‌گیری از آموزه‌ها پای در سفر می‌نهد و مراحل همچون ندای پیک، رد دعوت، قبول دعوت، راهنما، گذر از آستانه، امداد، آزمون، پاداش، اکسیر و بازگشت را پشت سر می‌گذارد. منظومه «شهریارنامه» عثمان مختاری نمونه‌ای کامل از مراحل اسطوره‌ای سفر قهرمان جوزف کمپبل را به تصویر می‌کشد. قهرمان این منظومه، ضمن پشت سر گذاشتن موانع و آزمون‌ها، به منزله نماد اراده و قدرت یک ملت قدم در راه سرزمینی دیگر می‌گذارد تا با پیروزی بر موجودات اهریمنی، چیرگی اندیشه ایرانی را بر دیگر ملت‌ها و باورها نشان دهد.

کلید واژه‌ها: سفر قهرمان، جوزف کمپبل، نظریه تک اسطوره، شهریارنامه، عثمان مختاری.

^۱ دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران. mmashalian@yahoo.com

^۲ دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، ایران. (نویسنده مسئول) dr_hashemian@yahoo.com

مقدمه

شهیریارنامه یکی از منظومه‌های پهلوانی و حماسی پس از شاهنامه، درباره «شهیریار» پسر «برزو»، نوه سهراب، است که توفیق چندانی در ذهن و زبان مردم نداشته است. به نظر می‌رسد دشواری ابیات، گسستگی پیوند معنایی میان بخش‌های مختلف داستان، افتادگی‌های روایت به ویژه در آغاز و پایان داستان از عوامل مؤثر در پذیرش نیافتن این منظومه در میان مردم بوده است. از سویی دیگر واکاوی این منظومه نشان‌دهنده آن است که این روایت نقالی با اساطیر ایرانی آمیخته است و آمیزش اسطوره و حماسه در آن به چشم می‌خورد. الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل نوعی نقد اسطوره‌ای و انسان‌شناختی است. جوزف کمپبل، سفر درونی انسان را در قالب قهرمانان اساطیری مطرح می‌کند و نشان می‌دهد که کهن الگوی سفر در افسانه‌ها و قصه‌های جهانی، در زمان‌ها و مکان‌های مختلف، در قالبی نو تکرار می‌شود تا انسان بتواند با سیر و سلوک درونی، نفس خویش را بشناسد. در این نظریه، اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه ملت‌های گوناگون پی‌رنگی یگانه دارد و سیر دگرگونی و سفر قهرمان، در گذر از حجاب دانسته‌ها به سوی جهان ناشناخته، در سه مرحله نمود می‌یابد. کمپبل این سه مرحله را هسته اسطوره یگانه می‌نامد. از دیدگاه او «قهرمان کسی است که بتواند با غلبه بر محوریت‌های شخصی یا بومیش، از آن‌ها گذر کند و به اشکال عموماً سودمند و معمولاً انسانی برسد.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۳۰-۳۱)

در این سفر، قهرمان با رهایی از جهل، به بلوغ جسمی و روحی دست می‌یابد تا از این راه در جایگاه عضوی از گروه و جامعه خاص خود پذیرفته شود. این روند طی سه مرحله انجام می‌پذیرد: «مرحله نخست، جدا شدن و پا نهادن به مرحله کشف خود که با سفر همراه است؛ مرحله دوم، تغییر و تحوّل است که در قالب تحقق دو امر مهم شکل می‌گیرد. یکی را بروز صداقت و راستی می‌نامند که باید این ویژگی را در خود متجلی سازد و دومی، بروز شجاعت است که در این جا لازم است تا قهرمان با نشان دادن این ویژگی، مرحله تحوّل را تکامل بخشد و سرانجام در مرحله سوم، بازگشت انجام می‌گیرد و طی آن، قهرمان پس از رسیدن به شرایط لازم به سوی جامعه و گروه مورد نظر خویش بازمی‌گردد.» (گورین، ۱۳۷۶: ۱۶۶)

از آنجا که نظریه‌ها و آرای منتقدان غربی بر متون ادب فارسی قابل انطباق است، این

نظریه در خان و خان‌واره‌های موجود در کتاب شهریارنامه عثمان مختاری و گذر شهریار از این مراحل دشوار بررسی می‌شود.

پیشینه تحقیق

پیش از این پژوهش، پژوهش‌هایی نزدیک به این مقاله با در نظر داشتن نظریه تک اسطوره‌ای جوزف کمپبل به انجام رسیده است. که از آن جمله می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: فرزانه زعفرانلو (۱۳۹۰) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خویش به بررسی ساختار اسطوره‌ای سمک عیار و انطباق آن با نظریه جوزف کمپبل پرداخته است. مقاله «بررسی و تحلیل منظومه «مانلی» نیما یوشیج بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل» اثر نصرالله امامی، منوچهر تشکری، محمدرضا مازندرانی و آسیه کشاورز مؤیدی از دانشگاه شهید چمران اهواز (۱۳۹۴: ۱-۲۰) و نیز «نقد کهن الگویی سفر قهرمان در داستان هفت خان اسفندیار بر اساس نظریه جوزف کمپبل» اثر راحله عبدالله زاده برزو و محمد ریحانی (۱۳۹۶: ۷۱-۸۸)، مقاله «تحلیل داستان شیخ صنعان بر پایه نظریه تک اسطوره جوزف کمپبل» اثر دکتر محمد ریحانی و دکتر راحله عبدالله‌زاده برزو (۱۳۹۶: ۹۵-۱۱۹)

چنانچه ملاحظه می‌شود نظریه مذکور در برخی از آثار کلاسیک و معاصر مورد بررسی قرار گرفته است. در مورد شهریارنامه نیز، پژوهش‌های بسیاری در زمینه‌های مختلف صورت گرفته است نظیر: «پدیدار شناسی زن جادو با تکیه بر شاهنامه و شهریارنامه» کاری از دکتر مهدی شریفیان و بهزاد اتونی و نیز «شهریارنامه و ادبیات غرب ایران» از دکتر غفوری. اما نظریه جوزف کمپبل در این منظومه تا کنون بررسی نشده است.

روش تحقیق

پژوهش حاضر از نوع تحلیلی _ توصیفی و به شیوه کتابخانه‌ای می‌باشد که در آن با استفاده از شیوه تحلیل محتوا بررسی‌بیشه‌های (خان‌ها) شهریارنامه مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. تحلیل محتوا نامی کلی برای روش‌های تحلیل می‌باشد که در آن کیفیت محتوای داده‌ها تفسیر یا تأویل می‌گردد. در یک رویکرد کلی، تحلیل محتوا «کشف پنهان داده‌ها یا واحدهای مورد تحلیل از ورای گفته‌ها، تصویرها، سمبل‌ها و... است.» (ساروخانی، ۱۳۷۳: ۷۵)

مبانی تحقیق

جوزف کمپبل Joseph Campbell اسطوره‌شناس آمریکایی بود که در زمینه اسطوره‌شناسی و مذهب مطالعات وسیعی انجام داد. وی با توجه به شباهت‌های اسطوره‌ها و قصه‌های کهن، الگویی واحد برای تمامی داستان‌ها ترسیم کرد. این الگو اگرچه به لحاظ تفاوت فرهنگ‌ها و زمان‌ها دچار تغییر و تحول می‌شود، اما اساس و بنیاد آن همواره ثابت است. نظریه تک اسطوره شامل اسطوره‌ها، قصه‌های پریان، منظومه‌های عاشقانه، عرفانی، داستان‌های مدرن و حتی زندگی روزمره انسان‌هاست.

«منظومه حماسی «شهريارنامه» در اواخر قرن پنجم هجری سروده شده و از آن روی اهميت دارد که در آن، اعمال پهلوانی خاندان رستم تا پشت سوم از او نیز کشیده می‌شود و شهريار که در این منظومه یاد شده، آخرین فرد مشهور از خاندان گرشاسب در حماسه ملی ایران است.» (صفا، ۱۳۶۹: ۳۱۱) نخستین بار جلال‌الدین همایی این اثر را با مقدمه‌ای ضمن دیوان عثمان مختاری (ر.ک. عثمان مختاری، ۱۳۶۱: ۸۴۳-۴۷۹) به چاپ رسانده است که شامل ۹۲۵ بیت از کل منظومه است. بعدها نسخه کامل‌تر آن را که ۵۱۷۵ بیت است، غلامحسین بیگدلی به چاپ رساند که در این نسخه نیز، منظومه آغاز و انجام ندارد. (ر.ک. بیگدلی، ۱۳۷۷: ۷۹)

استاد همایی در آغاز بر این باور بود که این اثر سروده مختار غزنوی است ولی بعدها در مقاله‌ای که در ضمیمه کتاب مختاری‌نامه چاپ شده است به این نتیجه رسید که این اثر نمی‌تواند سروده مختار غزنوی باشد و نشانه‌هایی از ویژگی‌های زبانی و برخی از ضعف‌های ادبی آن آورد. (ر.ک. همایی، ۱۳۶۱: ۳۹۹-۳۶۷)

متأسفانه با انجام پژوهش‌های اخیر و اثبات نادرستی انتساب این منظومه به مختاری غزنوی، همچنان در برخی پژوهش‌های اخیر، آن را به عثمان مختاری نسبت داده‌اند. (ر.ک. رزمجو، ۱۳۸۱: ۱۳۵-۱۳۴؛ آتشین جان، ۱۳۷۸: ۵۹۷) «دوبلوا» درباره سراینده این منظومه، بر این باور است که ۹۲۵ بیت چاپ همایی، سروده عثمان غزنوی است و بخش مفصل‌تر آن درادوار متأخرتر به نظم درآمده است. (ر.ک. آیدنلو، ۱۳۸۸: ۳۲-۳۳) و حتی برخی از شاه‌نامه‌شناسان نیز از این لغزش به دور نمانده‌اند. (ر.ک. ریاحی، ۱۳۸۷: ۳۳۹)

بحث

شهریارنامه منظومه‌ای است حماسی درباره شهریار پسر برزو و نوه سهراب. نخستین بار «چارلز ریو» در فهرست نسخه‌های خطی کتابخانه بریتانیا، به معرفی نسخه‌ای از شهریارنامه پرداخت که بر پایه ابیات پایانی این دستنویس، که گوینده خود را مختاری معرفی کرده و آن را به پادشاهی «مسعود» نام تقدیم نموده است، آن را سروده عثمان مختاری شاعر قرن ۵ دانست. (ر.ک. Rieu, 1881: 542-543) در ایران شماری از پژوهشگران، پس از نسبت دادن این منظومه به عثمان مختاری، سرایش آن را از روی منبعی مثنوی که در میان مردم رواج داشته، دانسته‌اند. (ر.ک. صفا ۱۳۵۲: ۳۱۲ و خانلری ۱۳۴۸: ۳۰۸) و برخی دیگر منبع این داستان را متون پیش از اسلام فرض کرده‌اند. (ر.ک. نفیسی، ۱۳۶۳: ۱۴) با این حال «هیچ سند قطعی در دست نداریم که بتوان گفت شهریارنامه نیز مانند شاهنامه از منبعی مثنوی به نظم درآمده است.» (امیدسالار، ۱۳۹۱: ۳۳۶) این منظومه یکی از منظومه‌های پهلوانی پس از شاهنامه است که توفیق چندانی در ذهن و زبان مردم نداشته است و «از سویی دیگر واکاوی آن نشان دهنده آن است که این روایت، آمیخته با اساطیر ایرانی است و آمیزش اسطوره و حماسه در آن به چشم می‌خورد. بررسی اساطیر ایرانی در دوره‌های مختلف نشان می‌دهد عناصر ایرانی پیوسته در حال تغییر و تحول بوده‌اند. این تغییر و تحول، گاه در حیطه بن‌مایه‌های اساطیری صورت می‌گیرد به گونه‌ای که ادوار سه گانه اساطیر ایرانی (اساطیر ایران باستان، اساطیر ایران میانه و اساطیر نوین) سیر تحولی عظیم را می‌نمایانند و لایه‌های نو بر آنها پوشانده می‌شود (ارشاد، ۱۳۸۶: ۷) رستگار فسایی در این باره می‌نویسد: «اسطوره‌ها در مسیر باورها و نیازها، نوع معیشت، واکنش‌های روانی، فرهنگی و اجتماعی دگرگون می‌شود، تاثیر می‌گذارد و تاثیر می‌پذیرد و کارکردها و هدف‌های تازه‌ای پیدا می‌کند و گاهی ادغام و ابدال و ترکیب می‌شود.» (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۴۰)

خلاصه داستان

برزو پس از نبرد با رستم و پی بردن به ارتباط خویشاوندی به خاندان زال، به همراه رستم عازم سیستان می‌شود و با گل افشان، دختر یکی از سرداران بزرگ ایرانی، ازدواج می‌کند. پیشگویان چنین پیشگویی می‌کنند که از پیوند آن دو فرزندی زاده می‌شود که

پهلوان بزرگی خواهد شد. گل افشان در طول بارداری و کمی قبل از تولد کودک به پاره‌ای نور تبدیل می‌شود و مردم فکر می‌کنند وی جن‌زده شده است. خبرها و شایعات به گوش پادشاه می‌رسد و برزو را احضار می‌کند و از او درباره شایعات می‌پرسد. برزو ماجرای نورانی شدن همسرش را بازگو می‌کند و پادشاه که از شنیدن ماجرا بیمناک شده بود با پیشگویان به رایزنی می‌نشیند و آنها می‌گویند که از برزو و همسرش فرزندی زاده خواهد شد که همچون رستم دستان است و همچون سهراب اندیشه پادشاهی و لشکرکشی دارد. پس از رای زنی‌های بسیار سرانجام به این نتیجه رسیدند که جادوگری به نام «کناس» را به عنوان خدمتکار، نزد گل افشان بفرستند تا در فرصتی کار کودک را بسازد. کناس پس از راه یافتن به خانه برزو، بارها تلاش می‌کند، کودک را از میان ببرد، اما همواره نیرویی ماورایی کودک را نجات می‌دهد. سرانجام کودک که «شهریار» نام دارد متولد می‌شود و روز به روز تنومندتر می‌شود. اخبار مربوط به شهریار روزانه به پادشاه می‌رسد و روز به روز وحشت او زیادتر می‌شود. پادشاه برای رهایی از کابوس‌های شبانه بار دیگر پیشگویان را فرا می‌خواند و به این نتیجه می‌رسد که باید شهریار به سرزمین‌های دور دست فرستاده شود و با تفرقه میان خاندان زال کاری کنند که شهریار و سام، پسر فرامرز، رودروی یکدیگر قرار بگیرند. سخن چینی‌ها و توطئه‌ها شهریار و سام را رودروی هم قرار می‌دهد و بعد از سه روز و شب نبرد، در پایان روز سوم، سام با کمک سیمرخ پشت شهریار را به خاک می‌رساند. شهریار چون تحمل شکست و سرافکنندگی را ندارد از مادر خداحافظی می‌کند و راهی دیار هندوستان می‌شود. شهریار در آن جا با نشان دادن هنرنمایی‌های خود، به ارژنگ شاه نزدیک می‌شود و با دختر او ازدواج می‌کند. اما پس از چندی بار دیگر با «دلارام»، دختر جمهور شاه، ازدواج می‌کند. دلارام به دست «مضراب دیو» ربوده می‌شود و شهریار برای رهایی او از نه بییشه (خان) می‌گذرد. در شهریارنامه، هنگامی که شهریار برای رفع گرسنگی همراه ارژنگ شاه به شکار می‌رود، گوری پرنقش و نگار می‌بیند و می‌کوشد آن را شکار کند، ولی عملاً موفق نمی‌شود، وی سرانجام به قلعه‌ای می‌رسد که پس از ورود بدان عملاً باید خان‌هایی را از سر بگذراند تا بتواند از آن جا بیرون آید. در خان نخست، شهریار با سپاهی زنگی روبرو می‌شود «که تا ابر گفتی رسیده سرش» (مختار غزنوی، ۱۳۷۷: ۹) و او را با ضربه

شمشیر می‌کشد؛ در خان دوم، بادِ زمهریر می‌وزد و سه روز ادامه می‌یابد. در خان سوم «مرجان» که پیش از این خود را در قالب گوری به او نشان داده بود، به صورت گنده‌پیری نمایان می‌شود و از شهریار کام می‌طلبد که شهریار خواست او را نمی‌پذیرد. اینجا نقطه پایان داستان است و به احتمال زیاد بقیه ماجرا از میان رفته و دیگر خبری از چگونگی آزاد شدن شهریار و بیرون آمدنش نیست.

نظریه جوزف کمپبل

این نظریه شامل اسطوره‌ها، قصه‌های پریان، منظومه‌های عاشقانه، عرفانی، داستان‌های مدرن و حتی زندگی روزمره انسان‌هاست. از دیدگاه او کارآیی الگوی سفر قهرمان محدود به اسطوره و داستان نیست بلکه در زندگی روزمره انسان‌ها نیز کاربرد دارد. کمپبل، زندگی را به مانند سفری می‌داند که قهرمان باید در این سفر، ضمن آگاهی به نقاط قوت و ضعف خود و شناخت رازهای درونی خویش به سلوک فردی بپردازد. (ر.ک. کمپبل، ۱۳۸۹: ۱۲۸) وی نشان می‌دهد که کهن الگوی سفر در قصه‌ها و افسانه‌های جهان در زمان‌ها و مکان‌های مختلف در قالبی نو تکرار می‌شود تا انسان را به سیروسلوک درونی و شناخت نفس رهنمون کند. وی خاطر نشان می‌کند که اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه ملل مختلف پیرنگی واحد دارند و سیر دگرگونی و سفر قهرمان در گذر از حجاب دانسته‌ها به سوی جهان ناشناخته در سه مرحله نمود می‌یابد. کمپبل این سه مرحله را «هسته اسطوره یگانه» می‌نامد. از دیدگاه او قهرمان کسی است که بتواند با غلبه بر محدودیت‌های شخصی یا بومیش از آنها گذر کند. (ر.ک. کمپبل، ۱۳۹۲، ۳۱-۳۰)

«در این روند، حرکت قهرمان طی سه مرحله انجام می‌پذیرد: مرحله نخست، جدا شدن و پانهادن به مرحله کشف خود که با سفر همراه است. مرحله دوم تغییر و تحول است که در قالب تحقق دو امر مهم شکل می‌گیرد؛ یکی را بروز صداقت و راستی می‌نامند که قهرمان باید این ویژگی را در خود متجلی سازد و دیگری بروز شجاعت است که در اینجا لازم است تا قهرمان با نشان دادن این ویژگی، مرحله تحول را تکامل بخشد. و سرانجام در مرحله سوم، بازگشت انجام می‌گیرد و طی آن قهرمان پس از رسیدن به شرایط لازم، به سوی جامعه و گروه مورد نظر خویش باز می‌گردد.» (گورین و همکاران، ۱۳۷۰: ۱۶۶) کمپبل

این سه مرحله را به مراحل خردتری تقسیم می‌کند: ندای پیک، رد دعوت، راهنما، گذر از آستانه، امداد، آزمون، پاداش، اکسیر و بازگشت. (ر.ک. کمپبل، ۱۳۸۹: ۱۲۸)

ندای پیک یا دعوت به سفر

«نخستین مرحله سفر اسطوره‌ای قهرمان، ندای پیک یا دعوت به سفر نامیده می‌شود. در این مرحله دست سرنوشت قهرمان را با ندایی به سوی خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چارچوب‌های جامعه به سوی قلمرویی ناشناخته متوجه می‌کند. این قلمرو ناشناخته و سرشار از گنج‌ها، جایگاه خطرناک و به شکل‌های گوناگون همچون سرزمینی دور، جنگلی دورافتاده، قلمرویی در زیر زمین، زیر امواج یا فراسوی آسمان‌ها نشان داده می‌شود.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۶۶) این ندای پیک که ندای ناخودآگاه است، قهرمان را از چالش و تغییری که در شرف وقوع است آگاه می‌کند این ندا ممکن است «صرفاً ندایی درونی باشد، ندایی از ناخودآگاه قهرمان که خبر از فرا رسیدن زمان تغییر می‌دهد. این پیام‌ها گاهی در قالب رویاها، تخیلات یا تصورات ظاهر می‌شوند. قهرمان ممکن است از شرایط موجود خسته و بیزار شده باشد. این وضعیت ناخوشایند تشدید می‌شود تا این که تلنگری نهایی، قهرمان را وارد ماجرا می‌کند.» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۳۰) در حماسه شهریارنامه نیز، پادشاه خاور زمین در تنگنایی گرفتار می‌شود که خود و لشکریانش توان رویارویی با آن را ندارند. از همین رو پادشاه پیکی به دربار لهراسب شاه روانه می‌کند به امید اینکه لهراسب شاه یکی از افراد خاندان رستم را برای حل مشکل به خاور بفرستد.

رد و قبول دعوت

«هر دعوتی، نوعی انتخاب و گزینش را پیش روی قهرمان می‌گذارد؛ در واقع دعوت، نوعی فرایند انتخاب است. در این مرحله، موجودی در نقش راهنما ظاهر می‌شود و نوید یک دوره یا مرحله جدید را در زندگی فرد می‌دهد؛ مرحله‌ای که باید با آن روبرو شود و چه بسا ضمیر ناخودآگاه از آن در عجب شود و حتی بترسد. در این هنگام ممکن است آنچه که قبلاً برای فرد معنا داشت کاملاً بی‌ارزش شود؛ بنابراین فرد بر سر دو راهی تردید قرار می‌گیرد و ممکن است به دعوت پاسخ مثبت ندهد و آن را رد کند.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۷۱-)

۶۴) در شهریارنامه نیز، رستم نخست نمی‌پذیرد که به دربار لهراسب برود اما در خواب کیخسرو را می‌بیند که از او می‌خواهد نزد لهراسب برود و از فرمایش پیروی کند و رستم نیز قبول می‌کند. در رد دعوت کسی یا کسانی انگیزه قهرمان را برای شروع سفر کم می‌کنند. ممکن است رد دعوت از درون ما برآید و ممکن است نمود بیرونی داشته باشد. قهرمان واقعی به ندای درون به خوبی پاسخ می‌دهد و مسئولیت سفر را به عهده می‌گیرد. (ووگلر، ۱۳۸۶: ۱۴۰)

راهنما

«مرحله بعد برای آنان که به دعوت، پاسخ مثبت داده اند، مرحله راهنماست. آنان در این مرحله از سفر با موجودی حمایت‌گر روبرو می‌شوند. این نیروی حمایت‌گر، ناتوانی اولیه قهرمان را جبران می‌کند و به او کمک می‌کند تا بتواند مسیر دشوار خود را به سرانجام برساند.» (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۴) این نیرو در هیأت یک پیرمرد، استاد یا عجزه‌ای زشت ظاهر می‌شود و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای اهریمنی از او حفاظت کند و در بیشتر مواقع راهنما به صورت استاد ظاهر می‌شود؛ بیشترین نقش راهنما، کمک به قهرمان در غلبه بر ترس است. (ووگلر، ۱۳۸۷: ۷۲)

خان نخست در شهریارنامه، عبارت از نه پیشه پرخطر است که در هر کدام شهریار با موجودی ترسناک روبرو می‌شود. علت پیدایش این خان آن است که دیوی به نام مضراب دیو شیفته دلارام، دختر پادشاه مغرب شده است و همواره در پی فرصتی است تا دلارام به خواب برود و او را برباید. دلارام با شهریار ازدواج کرده است و برای اینکه مضراب دیو نتواند او را برباید شب‌ها بیدار می‌ماند اما سرانجام یک شب مضراب دیو او را که به خواب رفته است می‌رباید. (ر.ک. مختار غزنوی، ۱۳۷۷: ۹۶-۹۵) شهریار در صدد نجات دلارام یعنی عامل زایش و باروری بر می‌آید و از پدرش «جمهور» که جای «مضراب دیو» را می‌داند، می‌خواهد که در این راه راهنمای او باشد. در نه پیشه یا نه خان موجود در شهریارنامه، جمهورشاه نقش راهنما را دارد و اگرچه پدر دلارام است و شهریار برای نجات دختر او در این راه دشوار و پرخطر گام می‌نهد، گویا کارکرد خود را حفظ می‌کند و همانند «اولادغندی» و «گرگسار» در هفت خان‌های رستم و اسفندیار بارها می‌کوشد شهریار را از رفتن به پیشه‌ها

دیگری طولانی و کم خطر. قهرمان همیشه راه دوم را بر می‌گزیند؛ اما در نه پیشه، سه راهی‌ای پدیدار می‌شود که شاید بتوان گفت از هفت خان اسفندیار در شاهنامه تاثیر پذیرفته است:

بدو گفت جمهور کای نامدار دو راه است ایدر به مغرب دیار

یکی از ره ژرف دریا بود یکی دیگر از سوی صحرا بود

ز دریا توان بر بریدن دو ماه به شش ماه صحرای راه است راه

(مختاری، ۱۳۷۷: ۹۷)

شهریار هر دوی این راه‌ها را طولانی می‌داند و از شاه می‌خواهد راهی کوتاه‌تر به او بنماید و جمهور نیز راهی دیگر به او نشان می‌دهد و در نهایت شهریار راه سوم را بر می‌گزیند و سفرش را شروع می‌کند.

آزمون

«به محض عبور قهرمان از آستانه، مرحلهٔ آزمون آغاز می‌گردد. در این مرحله قهرمان یک سلسله آزمون را پشت سر می‌گذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است و سبب پیدایش بخش اعظمی از ادبیات اسطوره‌ای جهان، شامل گذر معجزه آسا از سختی‌ها و خان‌ها شده است. در آیین گذر، بنیادی‌ترین نقش از آن خان‌هایی است که یک قهرمان باید آنها را پشت سر نهد. به عبارت دیگر هر دشواری که قهرمان برای تحقق آرمان آیین گذر بر می‌تابد، خانی است که از آن می‌گذرد.» (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۲۳۱) در عبور از خان‌ها قهرمان باید بر شرایط دشوار و نیروهای اهریمنی پیروز گردد. در شهریارنامه نیز، شهریار در خان اول با فیل‌ها روبرو می‌شود:

زیلان دوصد فیل جنگی بکشت دگر پیلکان جمله دادند پشت

(مختاری، ۱۳۷۷: ۱۱۷)

در خان دوم، به جنگ کرگ‌ها (کرگدن‌ها) می‌رود و در خان سوم با اژدهایی روبرو می‌شود که:

دمش کرده این پیشه را جمله خشک سیه از دم او زمین همچو مُشک

ز جنبیدنش پیشه پرداخته به غار اندرون جایگه ساخته

(مختاری، ۱۳۷۷: ۱۲۱)

در خان چهارم، جنگ با موران و دیدن دخمه گرشاسب اتفاق می افتد و در خان پنجم، شهیرار با شیرها روبرو می شود و جمهورشاه خطر این بییشه را این گونه بیان می کند:

یکی بییشه پیش آیدت پر ز شیر
همه همچو پیل دمنده دلیر
از آن هر یکی بر بزرگی کرگ
نیاید در این بییشه از بیم مرگ
دهانشان پر از خنجر آبدار
زبان از دهانشان نگون همچو مار
(مختاری، ۱۳۷۷: ۱۲۷)

در خان ششم، شهیرار با گروهی از غولان روبرو می شود و با استفاده از ترفندی کودکانه، شاه غولان را در دام خود اسیر می کند:

جهانجوی برداشت از سفره نان
بدان غول گفتا بیا و ستان
بشد تا نان ستاند از اوی
گرفتش سر و دست آن جنگجوی
(مختاری، ۱۳۷۷: ۱۲۹)

در خان هفتم، شهیرار با زنگیان روبرو می شود؛ شمار زیادی از آنها را می کشد و سالار آنان یعنی زنجان زنگی را اسیر و سپس آزاد می کند. در خان هشتم، شهیرار با بوزینگان روبرو می شود. پیش از آن نخست، جمهورشاه یادآور می شود که در این خان سه چیز شگفت هست:

نخستین بود کان آهن ربا
دگر سنگ یاقوت ایی با بها
دگر کان پا زهرایی نامدار
در این بییشه باشد به هر سو هزار
کس از بیم بوزینگان ای دلیر
در این بییشه ناید بود گر دلیر
(مختاری، ۱۳۷۷: ۱۳۵)

سپس از شهیرار می خواهد که سلاح از خود باز کند. از همین رو شهیرار بدو بدگمان می گردد و تصمیم می گیرد به بندش کشد؛ اما زنجان زنگی تدبیری می اندیشد و جان جمهور شاه را از خطر می رهااند.

در خان نهم، که شباهت فراوانی به خان ششم رستم دارد، شهیرار به جنگ «سکسار» می رود؛ او را در بند می کشد و جای مضراب دیو را از او می پرسد. در حماسه های پس از شاهنامه، همواره گور یا آهویی نمایان می گردد که بعدها روشن می شود انسان بوده و برای

فریب دادن افراد و کشاندن آنها به جای دلخواه بدین قالب درآمده است. در شهریارنامه نیز، هنگامی که شهریار برای رفع گرسنگی همراه ارژنگ شاه به شکار می‌رود، گوری پر نقش و نگار می‌بیند و می‌کوشد آن را شکار کند، ولی موفق نمی‌شود وی سرانجام به قلعه‌ای می‌رسد که پس از ورود بدان عملاً باید خان‌هایی را پشت سر بگذارد. شهریار در قلعه لوحی زرین می‌یابد که روی آن نوشته:

فتادی به دستی که منزلت نیست
بماندی به بحری که ساحلت نیست
محالست از این جای رفتن برون
که اینجا طلسمست و گرداب خون
مر این قلعه را نام عنبر شده
بسی تن در این قلعه بی سر شده
(مختاری غزنوی، ۱۳۷۷: ۹)

پاداش

«قهرمانی که مرحله‌آزمون را با موفقیت پشت سر بگذارد به پاداش می‌رسد. یکی از معمولی‌ترین پاداش‌ها ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با «خدا بانو»، ملکه جهان است. خدا بانو، معیار تمام زیبایی‌ها، تجلی بخش کمال، آرامش و اطمینان روح است. ازدواج رمزی با ملکه، بیانگر تسلط قهرمان بر زندگی است؛ زیرا زن، همان زندگی و قهرمان دانا و مسلط بر آن است. نوع دیگر پاداش به ویژه در داستان‌های عرفانی، یکی شدن با خالق یا تشرّف اعلی است. تشرّف اعلی یعنی آن که خدا، عشق است و می‌توان به او عشق ورزید.» (کمپیل، ۱۳۸۹: ۱۲۸ و ۱۶۴)

اکسیر

«مرحله‌نهایی پس از رسیدن به پاداش و پیروزی، مرحله «اکسیر» و «بازگشت» است. در مرحله اکسیر، قهرمان با غلبه بر نیروهای اهریمنی و دست یافتن به گنج به شناختی تازه و تجربه‌ای یگانه از سفر دست می‌یابد. کمپیل این شناخت را برکت‌نهایی یا اکسیر می‌نامد. این مرحله، همان خودآگاهی و تجربه با ارزشی است که قهرمان از دنیای ماوراء کسب کرده است. برخی از قهرمانان از بازگشت سر باز زده‌اند و اقامت در سرزمین پر برکت خدا بانو را برگزیده‌اند. ولی برخی نیز برای کامل شدن چرخه اسطوره به سفر خویش ادامه داده‌اند. اگر شخصیت اصلی قهرمان واقعی باشد با اکسیری که به دست آورده است، باز می‌گردد تا سرزمین زخم خورده‌اش را التیام بخشد.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۸۷) در خان ششم که شهریار با

غولان روبرو می‌شود، کار ویژه‌ای نمی‌کند و تنها با گفتن نام خداوند، غولان را فراری می‌دهد. دربارهٔ بر زبان آوردن نامی مقدس و کارکرد آن باید بگوییم که قداست کلام در اسطوره‌های هند و ایرانی فراوان دیده می‌شود.

اینجا نقطهٔ پایان داستان است و به احتمال زیاد بقیهٔ ماجرا از میان رفته و دیگر خبری از چگونگی آزاد شدن شهریار و بیرون آمدنش نیست. چنین به نظر می‌رسد که خان‌ها و حوادث ادامه داشته و شهریار دشواری‌های بیشتری را پشت سر گذاشته است و قهرمان پیوسته در حال گذر از دشواری‌های زنجیروار بوده است.

در این منظومه خان‌ها و حوادث، گوناگونی بیشتری دارند و به نظر می‌رسد راوی داستان برای جلب مخاطب می‌کوشد عناصر شگفت‌انگیزتر را وارد ماجرا کند. الگوی سفر قهرمان بسیار کلی، گسترده و انعطاف‌پذیر است و نباید انتظار داشت این الگو در همهٔ داستان‌ها بی‌کم و کاست تکرار شود.

نتیجه‌گیری

منظومهٔ شه‌ریارنامه و بی‌شۀ‌ها و خان‌های دشواری که قهرمان آن‌ها را برای رسیدن به هدف خاص، پشت سر می‌گذارد، بر اساس الگوی جوزف کمپبل دارای طرحی منسجم است و همهٔ مراحل الگوی سفر قهرمان نظیر ندای پیک، رد دعوت، قبول دعوت، راهنما، آزمون و بازگشت در آن دیده می‌شود.

قهرمان این منظومه به منزلهٔ نماد اراده و قدرت یک ملت قدم در راه سرزمینی دیگر می‌گذارد تا با پیروزی بر موجودات اهریمنی، چیرگی اندیشهٔ ایرانی را بر دیگر ملت‌ها و باورها نشان دهد شهریار، قهرمان، داستان نه خان یا بی‌شۀ را با انگیزهٔ برطرف کردن مشکلات کید هندی طی می‌کند و در سفر دشوار خود با نگهبانان آستانه روبرو می‌شود و با راهنمایی شخصیت‌هایی از آستانه می‌گذرد و آزمون‌های متعددی را با موفقیت پشت سر می‌گذارد و به پادشاه دست می‌یابد.

و با غلبه بر نیروهای اهریمنی به شناخت تازه‌ای دست می‌یابد و با توجه به اینکه این حماسه منظومه‌ای ناتمام است و در بخش‌های گوناگون آن حذف‌هایی اتفاق افتاده که پیوند میان اجزای داستان را از میان برده است، می‌توان گفت در این داستان شواهدی دیده می‌شود

که نشان می‌دهد خان‌های بیشتری در این منظومه بوده و پهلوان پیوسته در حال گذر از آن دشواری‌ها بوده است؛ خان‌هایی که با یک یا چند عنصر از الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل در هم ادغام شده‌اند.



منابع

کتابها

۱. امیدسالار، محمود (۱۳۸۱) بیان ادبی و بیان عامیانه در حماسه‌های فارسی، جستارهای شاهنامه‌شناسی و مباحث ادبی، تهران: بنیاد موقوفات دکتر محمود افشار.
۲. ارشاد، محمدرضا (۱۳۸۶) تحوّل اسطوره‌های ایرانی؛ گفت‌وگو با ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: هرمس.
۳. بیگدلی، غلامحسین (۱۳۷۷) شهریارنامه، تهران: پیک فرهنگ.
۴. خانلری، زهرا (۱۳۴۸) فرهنگ ادبیات فارسی، تهران: بنیاد فرهنگ ایران.
۵. رستگارفسائی، منصور (۱۳۸۳) پیکرگردانی در اساطیر، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۶. رزمجو، حسین (۱۳۸۱) قلمرو ادبیات حماسی ایران، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۷. ریاحی، محمدمبین (۱۳۸۷) فردوسی، تهران: طرح نو.
۸. ساروخانی، باقر (۱۳۷۳) روش‌های تحقیق در علوم انسانی، ج ۲، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۹. صفا، ذبیح‌الله (۱۳۵۲) حماسه‌سرایی در ایران، تهران: امیر کبیر.
۱۰. کمپبل، جوزف (۱۳۸۹ و ۱۳۹۲) قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتابگردان.
۱۱. گورین، ویلفرد. ال و همکاران (۱۳۷۰) راهنمایی رویکردهای نقد ادبی، ترجمه زهرا میهن خواه، تهران: اطلاعات.
۱۲. مختاری غزنوی، عثمان (۱۳۶۱) دیوان اشعار، تصحیح جلال‌الدین همایی-تهران: علمی و فرهنگی.
۱۳. نفیسی، سعید (۱۳۶۳) تاریخ نظم و نثر در ایران و در زبان فارسی، تهران: فروغی.
۱۴. واحد دوست، مهوش (۱۳۷۹) نهادهای اساطیری در شاهنامه، تهران: سروش.

۱۵. ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۷) سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: مینوی خرد.
۱۶. وگلر، کریستوفر (۱۳۹۰) ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر.
۱۷. همایی، جلال (۱۳۶۱) مختاری‌نامه، تهران: علمی و فرهنگی.
۱۸. یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۶) افسانه و سمبل‌هایش، با همکاری ماری لویفرون فرانتس و دیگران، ترجمه محمود سلطانیه، تهران: جامی.

مقالات

۱۹. آتشین جان، بابک (۱۳۷۸) شهریارنامه، دانشنامه ادب فارسی، ادب فارسی در افغانستان به سرپرستی حسن انوشه، تهران، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، صص ۳۳۳-۳۳۷.
۲۰. امامی، نصرالله و دیگران (۱۳۹۴) بررسی و تحلیل منظومه مانلی نیما یوشیج بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل، فصل نامه شعر پژوهی (بوستان ادب) دوره هفتم، شماره ۴، صص ۲۰-۱.
۲۱. کنگرانی، منیژه (۱۳۸۸) تحلیل تک اسطوره سنجی نزد کمپبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی، پژوهش نامه فرهنگستان هنر، سال سوم، شماره ۱۴، صص ۷۴-۹۱.

پایان نامه

۲۲. زعفرانلو، فرزانه (۱۳۹۰) ساختار اسطوره‌ای سمک عیار و انطباق آن با نظریه جوزف کمپبل، پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد شیروان.

منابع انگلیسی

23. Rieu charless (1881) **Cataloge the Persian manuscripts in the British museum**, Volume 11. Ludgate hill

Passing through the Nine Bisheh of Shahriar-nameh: An Approach Based on Campbell's Theory of Monomyth

Marzieh Mashalian¹, Dr. Leila Hashemian²

Abstract

Joseph Campbell (1904-1987) was an American mythologist who worked in the field of comparative mythology. His theory of the monomyth, 'The Hero's Journey', is a fundamental pattern that underlies all mythic narratives. In spite of being subject to cultural and temporal variations, this pattern remains essentially the same. According to his theory of monomyth, the hero leaves his society following an invitation and, having embarked upon a journey, he goes through stages such as the call of the envoy, rejection of invitation, acceptance of invitation, following a guide, passing the threshold, seeking help, test, reward, elixir, and return. In the Shahriar-nameh, the hero travels to another country while successfully overcoming numerous obstacles and tests to defeat evil creatures and show the superiority of Iranian wisdom over other nations.

Key words: The Hero's Journey, Shahriar-nameh, Osman Mokhtari.

¹. PhD student in Persian language and literature, Bu Ali Sina University, Hamadan, Iran.

². Associate Professor of Persian Language and Literature, Bu Ali Sina University, Hamadan, Iran. (Responsible author)