

## 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: ۱۳۹۱/۱/۲۶

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۲/۷/۱۵

Email: mtytaheri@yahoo.com

Email: Hamid.aghajani@yahoo.com

## مقدمه

در نقد کهن‌الگویانه<sup>۱</sup> که آن را نقد اسطوره‌ای<sup>۲</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 ۱۳۷۹: ۲۴۲)

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» تمثل

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 ۱۹۳۴ و با انتشار کتاب *نمونه‌های کهن‌الگو در شعر؛ مطالعات روان‌شناسانه تخیل*<sup>۱</sup> اثر «امی ماد بودکین»<sup>۲</sup>، محقق اسطوره‌شناس و منتقد انگلیسی (۱۸۷۵-۱۹۶۷)، وارد اصطلاحات ادبی شد. (Waugh 2007: 125) شخصیت مهم دیگری که جایگاهی برجسته در حوزه نقد کهن‌الگویانه دارد، «نورتروپ فرای»<sup>۳</sup>، نظریه‌پرداز کانادایی، است. او در ۱۹۵۱ در مقاله مهمی با نام *کهن‌الگوهای ادبیات*<sup>۴</sup> که در واقع مقدمه و زمینه‌ساز اثر مشهورش *کالبدشکافی نقد*<sup>۵</sup> محسوب می‌شود (Sugg 1992: 3)، از منظری متفاوت با بودکین و با دیدی انتقادی و گاه مغایر با آرای یونگ، به تبیین اساطیر پرداخت. (کوپ ۱۳۸۴: ۱۷۴-۱۷۵). از دیگر صاحب‌نظران نقد کهن‌الگویانه می‌توان از رابرت گریوز<sup>۶</sup> (۱۸۹۵-۱۹۸۵)، فرانسیس فرگوسن<sup>۷</sup> (۱۹۰۴-۱۹۸۶)، جرج ویلسون نایت<sup>۸</sup> (۱۸۹۷-۱۹۸۵) و فیلیپ ویلرایت<sup>۹</sup> (۱۹۰۱-۱۹۷۰) نام برد. (Makaryk1993: 3-4)

## جوزف کمبل و نظریه تک‌اسطوره

یکی از مشهورترین و پرکارترین صاحب‌نظران در عرصه اسطوره‌شناسی و

- 
1. Archetypal patterns in poetry: Psychological studies of imagination
  2. Amy Maud Bodkin
  3. Northrop Frye
  4. Archetypes of Literature
  5. Anatomy of Criticism
  6. Robert Graves
  7. Francis Fergusson
  8. George Wilson Knight
  9. Philip Wheelwright

همچنین نقد اسطوره‌ای، جوزف کمبل<sup>۱</sup>، فیلسوف مشهور آمریکایی (۱۹۸۷-۱۹۰۴) 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 ۱۹۳۴ به عنوان استاد کالج سارا لارنس<sup>۲</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 ۱۳۸۸: ۷۴)

مهم‌ترین نظریه کمبل در خصوص اسطوره، نظریه «تک‌اسطوره»<sup>۳</sup> نام دارد که آن را در کتاب *قهرمانی با هزار چهره*<sup>۴</sup> (۱۹۴۹) مطرح کرد. وی در این کتاب به

1 . Joseph Campbell  
3. Monomyth

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

طور مفصل، به واکاوی کهن‌الگوی «سفر قهرمان»<sup>۱</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 با طرح این نظریه، فصلی دیگر در مکتب نقد کهن‌الگویانه گشود و زمینه‌ساز مطالعات متعددی در عرصه نقد تطبیقی اساطیر جهان گردید.<sup>(۱)</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 (۱۳۷۹)، مسکوب (۱۳۸۱)، نصر اصفهانی و جعفری (۱۳۸۸)، بیدمشکی (۱۳۸۳)، آیدنلو (۱۳۸۸)، ذبیح‌نیا بردخونی (۱۳۸۹) و نبی‌لو (۱۳۸۹) 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>۲</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

1. Hero's Journey

2. Hero

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>۱</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 «جاده آزمون‌ها»<sup>۲</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

1. Deed

2. Road of Trials

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 گزینه بازگشت، در هنگام رجعت نیز با مشکلات متعددی مواجه می‌شود و اگر از این مهلکه نیز به سلامت بگذرد، موهبت خود را برای تعالی جامعه خویش به کار می‌گیرد.

خویشکاری نوع دوم طی سه مرحله انجام می‌پذیرد که سه بخش اصلی ساختار نظریه سفر قهرمان را تشکیل می‌دهد: <sup>۱</sup> عزیمت<sup>۱</sup> (جدایی)، <sup>۲</sup> رهیافت<sup>۲</sup> (تشریف)، و <sup>۳</sup> بازگشت<sup>۳</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 هسته «اسطوره واحد»<sup>۴</sup> نامیده و در فصل‌های متعدد کتاب خود، اجزای مراحل اصلی را از قرار ذیل معرفی کرده است:

(۱) **عزیمت:** ندای فراخوان، رد و پذیرش فراخوان، استمداد از ماوراء، گذر از آستان اول، رفتن به کام نهنگ.

(۲) **رهیافت:** جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو، زن و سوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی.

(۳) **بازگشت:** امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی.

---

1. Departure (Separation)

2. Initiation

3. Return

4. Mono myth

مرحلهٔ عزیمت، دربرگیرندهٔ حوادث ماقبل شروع سفر و در واقع مقدمهٔ آن است؛ مرحلهٔ رهیافت، متضمن حوادث روی‌داده 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>۱</sup>، دیوید لیمینگ<sup>۲</sup> و ایونس لانسینگ اسمیت<sup>۳</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، همهٔ این اساطیر از الگویی واحد پیروی می‌کنند. نکتهٔ 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 ۱۳۸۸: ۷۷) 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: پرومئوس<sup>۴</sup> (خدای آتش در اساطیر یونان)، اوسیریس<sup>۵</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 برخوردارگی از

1. Erich Neumann

2. David Leeming

3. Evans Lansing Smith

4. Prometheus

5. Osiris



پیرنگ داستانی نظریهٔ 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 ۱۳۷۴: ۶۲) و گذر از مراحل هفتگانهٔ 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 همهٔ بزرگان و دانایان، از جمله زال زر روبه‌رو می‌شود. کاووس به‌رغم همهٔ 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 سپاهچالی 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 درمندان 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 فتحی 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 خلق شده پس از شاهنامه همچون فرامرزنامه، بهمن‌نامه، سام‌نامه، شهریارنامه و جهانگیرنامه نیز کم و بیش مشاهده می‌شود (آیدنلو ۱۳۸۸: ۷-۴) 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>۱</sup> که ماجرای جست‌وجوی پهلوان به دنبال جاودانگی است (سرآمی ۱۳۸۳: ۹۸) و اسطورهٔ دوازده‌خوان هرکول<sup>۲</sup> در اساطیر یونانی. این هر دو داستان از پاره‌ای جهات به

1. Gilgamesh

2. Heracles

هفت‌خوان رستم شباهت دارند که در ادامه این مقاله به برخی از آنها اشاره خواهد شد.

نکته قابل توجه دیگر، ارتباط هفت‌خوان با هفت وادی سلوک عرفانی و نیز هفت مرحله تشریف در آیین مهر است. «به نظر استاد سرکاراتی، داستان هفت‌خوان، اسطوره رفتن مرد است به کام مرگ و زایش دوباره او. گونه 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 حماسه ملی ایران به صورت قصه 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 ۱۳۸۳: ۱۲۰)

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 درجه دینی، دشواری‌ها و ریاضت‌های هفت‌گانه سلوک آیین مهر را متحمل شده است.» (سرامی و منصور ۱۳۹۰: ۱۰۰) 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 عزیزمت، 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: 41-48)

قهرمان با اراده‌ای استوار به پیش می‌رود تا مأموریت خود را به انجام رساند؛ همچنان‌که تئوسوس<sup>۱</sup> وارد شهر اجدادی خویش، آتن، می‌شود تا

---

1. Theseus

مینوتاور<sup>۱</sup>، هیولای اساطیری یونان را در «هزارتو»<sup>۲</sup>ی دهشتناکش از میان بردارد یا مأموریتی که در حماسه<sup>۳</sup> اودیسه با آن مواجهیم که قهرمان تن به آب‌های دریای مدیترانه می‌دهد و از سوی پوزئیدون<sup>۴</sup>، خدای خشمگین باده‌ها، عازم مأموریتی دشوار در سرزمین‌های دوردست می‌گردد. (همان: ۲۴۰)

البته در بعضی از داستان‌ها ممکن است ندای فراخوان از سوی وجدان بیدار شده<sup>۵</sup> خود قهرمان باشد؛ چنان‌که در اساطیر هندی، بودا زندگی پرزرق و برق، اما یکنواخت و پوشالی را برای رسیدن به نیروانا<sup>۵</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 پسر 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:

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

1. Minotaur  
3. Odysseus  
5. Nirvana

2. Labyrinth  
4. Poseidon

کنون گردن شاه مازندران همه خرد بشکن به گرز گران  
(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۸۸-۸۹)

## ردّ اولیّه 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 هر چند 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 گفتم رستم به فرخ‌پدر	که من بسته دارم به فرمان کمر
ولیکن به دوزخ چمیدن به پای	بزرگان پیشین ندیدنند رای
همان از تن خویش نابوده سیر	نیاید کسی پیش درنده‌شیر
	(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۰)

## پذیرش فراخوان

این مرحله از سفر قهرمان در واقع، پیش شرط 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 جادهٔ آزمون، 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 سپید 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 ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۰)

### یاوران قهرمان

طبق نظریهٔ تک‌اسطوره و بر اساس شواهدی که کمبل و پیروانش از اساطیر جهان به‌ویژه اساطیر یونان آورده‌اند، قهرمان که در وهلهٔ 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 حماسهٔ هرکول، یکی از خدایان به نام هفاستوس<sup>۱</sup> گزری از جنس طلا برای او تدارک می‌بیند و زئوس، پدر آسمانی، به یاری او می‌شتابد (Neumann 1995: 176) و نیز در حماسهٔ گیلگمش، پهلوان در مواردی متعدد ناچار از یاری گرفتن از همراه و همزاد خود، انکیدو<sup>۲</sup>، است. (Smith 1997: 12-16)

رستم هرچند 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

1. Hephaestus

2. Enkidu

سلاحی معنوی (دعا) مسلح کرده است. رستم در همهٔ مراحل جهان‌آفرین را نیایش می‌کند و از تأییدات او برخوردار می‌شود:

کنون من کمر بسته و رفته گیر  
نخواهم جز از دادگر دستگیر  
(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۰)

به نام جهان‌آفرین یک‌خدای  
که رستم نگرداند از رخس پای  
(همان)

به یزدان چنین گفت کای دادگر  
که پیشم چه شیر و چه دیو و چه پیل  
تو دادی مرا دانش و زور و فر  
بیابان بی‌آب و دریای نیل  
(همان: ۹۷)

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

چو آواز داد از خداوند مهر  
دگرگونه‌تر گشت جادو به چهر  
(همان: ۹۸)

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:



دو راه است و هر دو به رنج و وبال  
دگر کوه و بالا و منزل دو هفت  
بماند بدو چشمت از خیرگی  
که یار تو باشد جهان‌آفرین  
پی رخس فرخ زمین بسپرد  
نیایش کنم پیش یزدان پاک  
همان پهلوی چنگ و گویال تو  
(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۸۹)

ازین پادشاهی بدان گفت زال  
یکی از دو راه آنکه کاووس رفت  
پر از دیو و شیرست و پر تیرگی  
تو کوتاه بگزين شگفتی بین  
اگرچه به رنج است هم بگذرد  
شب تیره تا برکشد روز چاک  
مگر بازینم بر و یال تو

شخصیت دیگری که معمولاً قهرمان پس از پانهادن به جادهٔ 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 باز نماید. بدون این دستیار، پیمودن مسیر دشوار و گاه محال می‌نماید؛ برای نمونه در اساطیر یونانی، آریادنه<sup>۱</sup>، دختر مینوس<sup>۲</sup>، پادشاه کرت<sup>۳</sup>، به تسئوس<sup>۴</sup>، پادشاه و قهرمان آتن، یاری می‌رساند 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>۵</sup>، دختر فرمانروای کولخیس<sup>۶</sup>، است. زمانی که جیسون<sup>۷</sup> قهرمان برای یافتن «پشم زرین»<sup>۸</sup> به کولخیس آمد، مدئا عاشق او شد و

1. Ariadne  
3. Crete  
5. Medea  
7. Jason

2. Minos  
4. Theseus  
6. Colchis  
8. Golden Fleece

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 بازنماید. 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 به کار

(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۱۰۱)

### 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:

یکی جام زر دید پر کرده می  
بیابان چنان خانۀ سور یافت  
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 ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۸)

نشست از بر چشمه فرخنده پی  
ابا می یکی نیز طنبور یافت  
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 سر‌باز می‌زند و پلیدی‌های آن را متوجه دیگران می‌داند؛ اما زمانی فرامی‌رسد که همه معايب 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	به گوش زن جادو آمد سرود
وگر چند زیبا نبودش نگار	بیاراست رخ را به‌سان بهار
بپرسید و بنشست نزدیک او	بر رستم آمد پر از رنگ‌وبوی
نهفته به رنگ اندر اهریمن است	ندانست کاه جادوی ریمن است
ز دادار نیک‌ی دهش کرد یاد	یکی طپاس می بر کفش بر نهاد
دگرگونه‌تر گشت جادو به چهر	چو آواز داد از خداوند مهر
زبانش توان ستایش نداشت	روانش گمان نیایش نداشت
تهمتن سبک چون درو بنگرید	سیه گشت چون نام یزدان شنید
سر جادو آورد ناگه به بند	بینداخت از باد خم کمند

(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۸)

### 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 ۱۳۷۶: ۹۹-۱۰۰)

اولین خوان هرکول نیز نبرد با جانوری بزرگ و بسیار وحشی به نام شیر نیمیان<sup>۱</sup> است. این جانور بزرگ‌جثه، فرزند تایفون<sup>۲</sup>، هیولای صد سر، و اکیدنا<sup>۳</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 رخش برآمد دمان  
دو دست اندر آورد و زد بر سرش  
همی زد بر آن خاک تا پاره کرد  
چو بیدار شد رستم تیزچنگ

چو آتش بجوشید رخش آن زمان  
همان تیزدندان به پشت اندرش  
ددی را بران چاره بیچاره کرد  
جهان دید بر شیر تاریک و تنگ

(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۱-۹۲)

### نبرد با اژدها

نبرد با اژدها یکی از متداول‌ترین عناصر در داستان‌های پهلوانی است؛ اژدهایی خوفناک که قهرمانان بیشتر اساطیر، در جاده آزمون‌ها 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 ۱۳۶۵: ۲۵)؛ 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. (Seigneuret 1988: 402) این جانور اهریمنی با گام نهادن قهرمان

1. Nemean

2. Typhon

3. Echidna

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 ۱۳۸۱: ۱۷۵) 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» نیمه‌تاریک 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 می‌آویزد، اهریمنی افسونگر است که دو بار به نیرنگ، خود را از دید تهمتن پنهان می‌کند، اما رستم به یاری پروردگار و با کمک رخس بر این جانور پلشت پیروز می‌شود:

چنان ساخت روشن جهان‌آفرین  
بر آن تیرگی، رستم او را بدید  
برآویخت با او به جنگ اژدها  
چو زور تن اژدها دید رخس  
بمالید گوش اندر آمد شگفت  
بدرید کتفش به دندان چو شیر  
بزد تیغ و بنداخت از بر سرش  
که پنهان نکرد اژدها را زمین  
سبک تیغ تیز از میان برکشید  
نیامد به فرجام هم زو رها  
کز آن‌سان برآویخت با تاجبخش  
بلند اژدها را به دندان گرفت  
برو خیره شد پهلوان دلیر  
فروریخت چون رود خون از برش  
(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۹۶)

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 فربود ۱۳۸۱: ۶۹)

### رفتن به کام نهنگ

رفتن به کام نهنگ که مأخوذ از داستان رفتن حضرت یونس به دهان ماهی به روایت کتب مقدس 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	کزویند لشکر به بیم و امید
توانی مگر کردن او را تباه	که اوی است سالار و پشت سپاه...
	(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۱۰۵)
وز آن جایگه سوی دیو سپید	بیامد به کردار تابنده‌شید
به کردار دوزخ، یکی غار دید	تن دیو، از تیرگی ناپدید
	(همان: ۱۰۷)

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 ۱۳۷۴: ۶۶-۴۷)

### 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 مقدس 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 پیش‌گفته 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  
سپرد این به سالار گیتی‌فروز  
چنان کز پس عهد کاووس‌شاه  
مگر نامور رستم زال را  
ز مشک و ز عنبر ز عود و عبیر  
به نوی همه کشور نیمروز  
نباشد بر آن تخت کس را کلاه  
خداوند شمشیر و گوپال را  
(فردوسی ۱۳۷۳، ج ۲: ۱۲۵)

### 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. مرحله‌ای که در هفت‌خوان رستم با نظریه کمبل قابلیت تطبیق دارد، عبارتند از:

۱- ندای فراخوان: برانگیختن رستم برای سفر به مازندران و نجات دادن پادشاه و سرداران ایرانی.

۲- رد اولیه فراخوان و پذیرش بعدی آن: تعلل و بی‌میلی اولیه رستم در سفر به سرزمین ناشناخته مازندران.

۳- یاوران قهرمان: یاری گرفتن رستم از اولاد.

۴- زن اغواگر: رویارویی با پیرزن جادو (خوان چهارم).

۵- نبرد با شیر (خوان اول).

۶- نبرد با اژدها (خوان سوم).

۷- رفتن به کام نهنگ: نبرد رستم با دیو سپید در ظلمات غار (خوان هفتم).

۸- توفیق و دستاورد مادی و معنوی: رهایی شاه و سرداران ایرانی و برخورداری از هدایا و پادشاه شاهانه؛ از جمله دریافت مجدد منشور فرمان‌روایی رستم و خاندان زال بر ناحیت نیمروز.

### پی‌نوشت

(۱) گفتنی است که کمبل عنوان کتاب خود را از یکی از آثار جیمز جویس، با نام *بیداریِ فیئگان‌ها* 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. ۱۳۷۴. *تاریخ اساطیری ایران*. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- آیدنلو، سجاد. ۱۳۸۸. «هفت‌خان پهلوان»، *نشریه ادب و زبان فارسی دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان*. ش ۲۶ (پیاپی ۲۳).
- بهار، مهرداد. ۱۳۸۱. *پژوهشی در اساطیر (پاره نخست و پاره دویم)*. ویراسته کتایون مزداپور. تهران: آگه.
- بیدمشکی، مریم. ۱۳۸۳. «مهر مهر بر هفت‌خان رستم». *کتاب ماه هنر*. ش ۷۵ و ۷۶.
- رستگار فسایی، منصور. ۱۳۶۵. *اژدها در اساطیر ایران*. شیراز: دانشگاه شیراز.
- ساندرز، ن. ک. ۱۳۷۶. *حماسه گیلگمش*. ترجمه اسماعیل فلزی. تهران: هیرمند.
- سرّامی، قدمعلی. ۱۳۸۳. *از رنگ گل تا رنج خار: شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه*. تهران: علمی و فرهنگی.
- سرّامی، قدمعلی و منصور، سیما. ۱۳۹۰. «هفت‌زینۀ مهری در هفت‌خوان بیژن». *فصلنامه علمی - پژوهشی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب*. ش ۲۳.
- سهیلی‌راد، فهیمه و فربود، فریناز. ۱۳۸۱. «تطابق افسانه رستم با داستان هرکول در یونان». *هنر*. ش ۵۲.
- فردوسی، حکیم ابوالقاسم. ۱۳۷۳. *شاهنامه فردوسی (بر اساس چاپ مسکو)*. به کوشش سعید حمیدیان. تهران: قطره.
- کنگرانی، منیژه. ۱۳۸۸. «تحلیل تک‌اسطوره نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی». *فصلنامه پژوهشنامه فرهنگستان هنر*. ش ۱۴.
- کوپ، لارنس. ۱۳۸۴. *اسطوره*. ترجمه محمد دهقانی. تهران: علمی و فرهنگی.

مسکوب، شاهرخ. ۱۳۷۴. «بخت و کار پهلوان در آزمون هفت‌خوان». در تن پهلوان و روان خردمند (پژوهش‌هایی تازه در شاهنامه). تهران: طرح نو.  
یونگ، کارل گوستاو. ۱۳۷۹. روح و زندگی. ترجمه لطیف صدقیانی. تهران: جامی.

\_\_\_\_\_ . ۱۳۸۱. انسان و سمبول‌هایش. ترجمه محمود سلطانیه. چ ۳. تهران: جامی.

### English References

- 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.

Archive of SID

## 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). *Shāhnāme (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 farhangi.
- 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 Shāhnāme)*. 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 Shāhnāme*. Tehran: 'Elmi va farhangi.
- 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.