

نقد کهن‌الگویی سفرِ قهرمان در داستان هفت خان اسفندیار بر اساس نظریهٔ ژوزف کمپبل

راحله عبدالله‌زاده برزو*

عضو باش‌گاه پژوهش‌گران جوان و نخبگان. دانش‌گاه آزاد اسلامی. واحد شیروان. ایران. (نویسندهٔ مسؤول).

محمد ریحانی**

استادیار زبان و ادبیات فارسی. دانش‌گاه آزاد اسلامی. واحد شیروان. ایران.

تاریخ دریافت: ۹۵/۵/۲۵

تاریخ پذیرش: ۹۶/۵/۳۰

چکیده

موضوع این نوشتار، تحلیل نمادهای داستان هفت خان اسفندیار، بر اساس نظریهٔ فرآیند فردیت یونگ است که در نظریهٔ تک‌اسطورهٔ ژوزف کمپبل، نمود یافته است. کمپبل برای سفر قهرمانان اساطیری، به منظور دست‌یافتن به فردیت، الگویی در نظر گرفته که از سه مرحلهٔ اصلی عزیمت، تشرّف و بازگشت تشکیل شده است. در این مقاله، سفر اسفندیار در هفت خان با این الگو و مراحل خردتر آن سنجیده و نشان داده شده است. خودآگاه ایرانی در هیأت اسفندیار، در پی توران که ناخودآگاه اوست، به آن سرزمین سفر می‌کند. اسفندیار که نمادی از کهن‌الگوی قهرمان است، می‌کوشد تا با ناخودآگاه درون بوحثت برسد. او به یاری پیر فرزانه و امدادهای غیبی، نخست در هفت وادی، سایه را با خود همراه می‌کند و سپس با ورود به آستان تشرّف و غلبه بر نفسِ اماره، با سه آنیمای درون بوحثت می‌رسد و با برکتی که از این سفر بدست می‌آورد، به سوی جامعهٔ خویش بازمی‌گردد تا با در دست‌گرفتنِ قدرتِ وعده داده شده از سوی خودآگاه، به اصلاح و تحوّل جامعه بپردازد. این که اسفندیار بعدها به رویارویی با رستم برمی‌خیزد و قدم در راه بی‌بازگشت می‌گذارد، بیان‌گر این واقعیت است که در سفر مثالیش نتوانسته با ناخودآگاه بیگانگی برسد. بی‌بهرگی او از فرآیند فردیت و سیر ناقص او در روند کمال، موجب می‌شود تا بر تخت شاهی ننشیند و در نیمهٔ راه زندگی، جان بسپارد.

کلیدواژه‌ها

کهن‌الگو، سفر، هفت خان، اسفندیار، کمپبل.

* abdo lah z a d e h 1 3 9 1 @ c h m a i l . i r

** r e i h a n i . m o h a m m a d @ y a h o o . c o m

مقدمه

پیش از این پژوهش، پژوهش‌هایی نزدیک به این مقاله، با در نظر داشتن نظریه تک‌اسطوره‌ای ژوزف کمپبل^۱ بانجام رسیده است که از آن جمله به کتاب ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه می‌توان اشاره کرد. در این اثر، روایت کمپبل از سفر قهرمانان اسطوره‌ای در مشهورترین فیلم‌نامه‌های جهان دیده می‌شود (وگلر،^۲ ۱۳۸۶). مقاله «تحلیل تک اسطوره نزد کمپبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی» (کنگرانی، ۱۳۸۸: ۷۴-۹۱) هم با این نظریه پیش‌رفته است. فرزانه زعفرانلو (۱۳۹۰) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خویش، به بررسی ساختار اسطوره‌ای سمک عیار و انطباق آن با نظریه ژوزف کمپبل پرداخته است. مقاله «نقد و تحلیل حکایت شیخ صنعان» (بزرگ بیگدلی - پورابریشم، ۱۳۹۰: ۹-۳۸) نیز تحلیلی از داستان بر اساس نظریه فرآیند فردیت یونگ، عرضه کرده و مقاله «بررسی و تحلیل منظومه مانلی نیمایوشیچ بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل» از نصرالله امامی و دیگران (۱۳۹۴: ۱-۲۰) به تحلیل الگوی سفر قهرمان در این منظومه توجه کرده است. در جست‌وجویی که در میان آثار منتشرشده انجام شد، پژوهشی مستقل یافت نشد که در آن داستان تمثیلی هفت خان اسفندیار، با نظریه تک‌اسطوره‌ای کمپبل سنجیده شده باشد. پیش از آن بایسته است با دیدگاه کمپبل آشنا شویم.

ژوزف کمپبل، سفر درونی انسان را در قالب قهرمانان اساطیری طرح می‌کند و نشان می‌دهد که کهن‌الگوی سفر در قصه‌ها و افسانه‌های جهان، 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. او رها از قید و بند اسطوره می‌میرد و چون انسانی کامل و متعلق به تمام جهان، دوباره متولد می‌شود تا با چهره‌ای تازه به سوی ما بازگردد و درسی را به ما بیاموزد که از این زندگی تازه آموخته است (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، جداسدن و پانهادن به مرحله کشف خود که با سفر همراه است؛ مرحله دوم، تغییر و تحوّل است که در قالب تحقق دو امر مهم شکل

¹: Joseph Campbell

²: Christopher Vogler

می‌گیرد. یکی را بروز صداقت و راستی می‌نامند که قهرمان باید این ویژگی را در خود متجلی سازد و دومی، بروز شجاعت است که در این‌جا لازم است تا قهرمان با نشان‌دادن این ویژگی، مرحلهٔ تحوّل را تکامل بخشد و سرانجام در مرحلهٔ سوم، بازگشت انجام می‌گیرد و طی آن، قهرمان پس از رسیدن به شرایط لازم به سوی جامعه و گروه مورد نظر خویش بازمی‌گردد» (گورین،^۱ ۱۳۷۶: ۱۶۶).

الف- عزیمت:

۱. دعوت به آغاز سفر؛ ۲. ردّ دعوت؛ ۳. امداد غیبی؛ ۴. عبور از نخستین آستان؛ ۵. شکم نهنگ.

ب- آیین تشرّف:

۱. جاذبهٔ آزمون‌ها؛ ۲. دیدار با خدایان؛ ۳. زن در نقش وسوسه‌گر؛ ۴. آشتی با پدر؛ ۵. خدایگان؛ ۶. برکت نهایی. ج- بازگشت.

۱. امتناع از بازگشت؛ ۲. فرار جادویی؛ ۳. دست نجات از خارج؛ ۴. عبور از آستان بازگشت؛ ۵. ارباب دو جهان.

پس از این با توجه به کهن‌الگوی سفر قهرمان به تحلیل داستان هفت خان اسفندیار می‌پردازیم.

بحث و بررسی

۱- عزیمت

۱-۱ - دعوت به آغاز سفر

وجه مشترک زندگی همهٔ قهرمانان، کوشش برای جستن معنا و ارزشی در زندگی است که به جای تعادل، هیجانی در زندگی آنان ایجاد می‌کند. این هیجان یکی از لوازم انکارناپذیر بهداشت روان است، زیرا به گفتهٔ نیچه: «اگر آدمی برای چرای زندگانی خود پاسخی داشته باشد، کم‌وبیش با هر چگونه‌ای می‌سازد» (نیچه،^۲ ۱۳۸۷: ۲۳) و بدین‌سان، هم تحمّل دشواری و رنج زندگی برای او دارای معنا خواهد بود و هم درد و رنج، او را به سوی معنای زندگی سوق خواهد داد. بنظر می‌رسد، «هر فرد باید معنا و رسالت زندگی خود را در هر لحظهٔ معین و معلوم دریابد... [گویی]، هر فرد وظیفه و رسالتی دارد که باید انجام دهد. او در این وظیفه و رسالت جانشینی ندارد و زندگی نیز برگشت‌پذیر نیست. وظیفهٔ هر فرد یکتاست و فرصت وی نیز برای انجام آن یکتاست» (فرانکل،^۳ ۱۳۶۷: ۷۱).

^۱ . Wilfred Guerin

^۲ . Friedrich Wilhelm Nietzsche

^۳ . Viktor Frankl

انسان برای دست یافتن به زندگی مسؤولانه، صادقانه، خلاق و سازنده، باید از بحران‌های روحی‌روانی و تنهایی که گاهی با نومیدی همراه است، بگذرد.

در چنین شرایطی، قهرمان باید پا در راه آزمون‌های دشوار بگذارد و برای عبور از هر یک، طرحی درست بریزد. او در پی شنیدن ندایی، که به گوش هرکسی نمی‌آید، از آرامش زندگی کناره می‌گیرد و به تنهایی راه دشوار مشکلات ناشناخته را می‌پیماید. عزیمت به سوی دنیای درون و کشف چند و چون آن، با حضور نمادین یک پیک آغاز می‌شود که پیام او، دعوت به آغاز سفر است. اسفندیار برای گذر از هفت خان، به ندایی پاسخ می‌دهد که همانا عقل اوست و پا به راه سفر می‌گذارد تا به گنه وجود خویش، راه یابد و از راه شناخت «بود» و «باید»های درون و آشتی با قلمرو ناخودآگاه، با اشراف، کلیت وجود را مدیریت کند. در این داستان، عقل در جامه شاه گشتاسب، او را برمی‌انگیزد تا راه هفت خان را در پیش گیرد. قهرمان هفت خان، شاهزاده جوانی است که به گفته‌های ناروای گرزم، بی‌گناه به خشم پدر گرفتار آمده و در گنبدان دژ به بند کشیده شده است. پیش از آغاز سفر، نخست باید قهرمان، از بند خودآگاه خویش، آزاد شود. پس، خاقان چین که نمودی از عناصر ناخودآگاه روان است، به ایران می‌تازد و نیای اسفندیار را که نمادی از گذشته اوست، به همراه برادرانش از پای درمی‌آورد. گشتاسب هم در راهی نهبه، در پس کوهی محاصره می‌شود. حالا جامعه گرفتار، برای تحوّل و رهایی به قهرمان نیاز دارد، اما کسی را یارای مبارزه نیست. جاماسب، برادر گشتاسب، مأموریت می‌یابد تا قهرمان را برای رفتن به سفری دور و دشوار برانگیزد.

۱-۲- ردّ دعوت

گاهی دعوت، بی‌پاسخ می‌ماند و فرد قدرت انجام عمل مثبت ندارد. علت ردّ دعوت این است که فرد نمی‌خواهد از تعلّقات خویش دست بردارد. در ردّ دعوت کسی یا کسانی انگیزه قهرمان را برای شروع سفر کم می‌کنند. ممکن است ردّ دعوت از درون ما برآید و ممکن است نمود بیرونی داشته باشد. قهرمان واقعی، به ندای درون، بخوبی پاسخ می‌دهد و مسؤولیت سفر را بعهده می‌گیرد (وگلر، ۱۳۸۶: ۱۴۰). باید بیاد داشت که قهرمان واقعی هرگز نمی‌تواند در برابر تغییر مقاومت کند، چه تغییر برای او هم‌چون نفس است؛ نگهداشتن آن سبب خفگی خواهد شد.

جاماسب، باید شوق سفر را در دل اسفندیار برانگیزد. به همین سبب، او را از مرگ نیا، و به اسارت رفتن خواهرانش، آگاه می‌کند. اما هیچ یک از این سخنان در اسفندیار آزرده‌خاطر، اثرگذار نیست. بی‌تفاوتی اسفندیار در برابر حوادثی که جامعه را به ناامنی کشانیده، نوعی ردّ دعوت بشمار می‌آید، پس جاماسب باید به ترفندی دیگر دست یازد.

گوشه‌نشینی و خلوت‌گزینی مشخصه همه آیین‌های تشرّف است. اسفندیار با پذیرش

اسارت، پیش از آغاز به سفر، خلوت‌گزینی و ریاضت را پذیرفته است. خلوت‌گزینی و انزوای نوآموز در طبیعت وحشی (کوه و دشت و جنگل)، برابر با نوعی شناخت و مکاشفه شخصی از تقدس کیهان و کاینات و حیات جانوری است (الیاده،^۱ ۱۳۹۲: ۱۴۷-۱۴۸). در همه سفرهای تمثیلی «قهرمان اسطوره‌ای از کلبه‌ای که محل زندگی عادی و روزمره اوست، براه می‌افتد و به سوی آستان سیر و سلوک کشیده می‌شود یا اغواشده سوی آن می‌رود و یا داوطلبانه پای در این راه می‌گذارد» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۵۲).

اسفندیار، با شنیدن خبر زخم‌خوردن فرشیدورد، راضی می‌شود که راهی دیار توران شود. آن‌گاه زنجیرها را از هم پاره می‌کند و سراغ اسبش می‌رود. اسبی که همانند خود او رنج اسارت را تحمل کرده است:

همی‌گفت گر من گنه کرده‌ام از این سان، به بند اندر آزردهام
چه کرد این چمان باره بربری چه بایست گردد بدین لاغری
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۹۸/۵)

روان‌کاو، اسب را نمادِ روان یا ناخودآگاه بشری می‌دانند. «اسب سفید آسمانی، نشان‌دهنده غریزه مہارشده، مطیع و منقاد است... اسب تیره تا عمق وجود ما مسیر جهنم‌یش را دنبال می‌کند؛ گاه موجب خیر است و گاه موجب شر» (شوالیه - گبران،^۲ ۱۳۸۸: ۱/۱۳۶). پس اسب سیاه، نماد هوس است و به همین سبب است که در افسانه پریان، اسب سیاه را به درشکه ازدواج می‌بستند، بدین معنی که اسب هوس، آزاد شده است (همان: ۱/۱۵۴). لاغرشدن اسب اسفندیار در زمان اسارت، نشان‌دهنده ضعیف‌شدن قدرت هوسِ قهرمان است. گویی ریاضتی که بر قهرمان تحمیل شده است، او را شایسته این سفر کرده است.

ظاهر روایت، نشان می‌دهد که اسفندیار برانگیخته شده تا از گوشه انزوا بیرون آید و انتقام فرشیدورد را از تورانیان بگیرد. گشتاسب بنیکی دریافته است که برای برانگیختن پسر باید او را به وعده‌ای و عهدی تازه، مشتاق‌تر کند. پدر، اسفندیار تشنه قدرت را به وعده نشستن بر تخت شاهی، راهی سفر می‌کند. در حقیقت، این خودآگاه است که او را به رفتن وامی دارد:

به مردی شوی در دم اژدها کنی خواهران را ز ترکان رها
سپارم تو را تاج شاهنشاهی همان گنج بی‌رنج و تخت مهی
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۱۷/۵)

قهرمان برای ورود به قلمرو تاریک درون، نخست با سایه روبه‌رو می‌شود؛ سایه‌ای که نگه‌بان دنیای درون است. قهرمان یا باید سایه را شکست بدهد، یا با او باشتی برسد (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۵۲). این آزمون، مانند بسیاری از آزمون‌ها در شب رخ می‌دهد (شوالیه - گبران، ۱۳۸۸: ۳/۶۹۴). اسفندیار نیز برای رسیدن به هفت جای‌گاه خطر، شب هنگام حرکت می‌کند:

¹ . Mircea Eliade

² . Jeon Chevalier & Alain Gheerbrant

شب تیره لشکر همی‌راند شاه چو خورشید بفشاند زربن کلاه
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۳۶/۵)

یونگ^۱ «سفر انسان را به دنیای درون، سفر از سیاهی به سپیدی می‌داند. سفری که از دیدار با لایه‌های فردی سایه^۲ آغاز می‌شود و رفته‌رفته به لایه‌های عمقی‌تر روان می‌رسد و فرد را به هم‌روزگاریش و کسانی که بسیار پیش از او زیسته‌اند، پیوند می‌دهد. پیش از شناختن سایه، روبه‌رو شدن با آنیما که نزدیک‌ترین چهره پنهان در پس سایه و برخوردار از نیروهای جادویی افسون و تسخیر است، ممکن نیست» (یاوری، ۱۳۸۶: ۱۴۴). آغاز سفر شاه در شب، ذهن را برای رویارویی با عناصر مرموز و نمادین آماده می‌کند. سایه، بخش تاریک، سامان نیافته و سرکوب‌شده یا به تعبیر یونگ هر چیزی است که فرد از تأیید آن در مورد خودش سر باز می‌زند و همیشه از سوی آن تحت فشار است (پالمر،^۳ ۱۳۸۵: ۱۷۲-۱۷۳) که در ادبیات عرفانی از آن به شیطان یاد شده است... در مردان بزرگ این همّت هست که برای شناخت سایه خود حرکت کنند: خویش‌شناسی. سایه، «از آرکی‌تایپ‌های مهم ناخودآگاه قومی در روان‌شناسی یونگ است و عبارت است از بخش درونی و لایه پنهان شخصیت که مجموعه‌ای از همه عناصر روح شخصی و جمعی است. یونگ می‌گوید سایه پنهان و سرکوفته است، زیرا داخلی‌ترین و گناه‌کارترین بخش شخصیت است و ریشه‌اش حتا به قلمرو حیات اجدادی و حیوانی ما می‌رسد و از این‌رو شامل همه جنبه‌های تاریخی ناخودآگاه است... پس سایه، آن سوی چهره و سوی دیگر انسان در ناخودآگاه است. او کسی است که ما نیستیم» (شمیسا، ۱۳۷۴: ۷۳-۷۶). مرحله دیدار با سایه، مرحله رویارویی فرد با ویژگی‌های منفی روان است. برای گذر از این مرحله دشوار، او باید دیوهای درون خود را بشناسد و ردیلت‌های اخلاقی خود را اصلاح کند و بکوشد تا با پرورش فضایل اخلاقی، دیو نفس خود را تسلیم کند. گرگسار، پهلوانی که در آخرین نبرد اسیر ایرانیان شده است، نمودی از سایه قهرمان است. او را پس از هفت روز اسارت نزد اسفندیار می‌برند. گرچه گرگسار در سراسر داستان قلبش برای توران می‌تپد و گاه با شنیدن برنامه‌های اسفندیار برای ویرانی ملک توران، از جای بدر می‌شود، اما بی‌هیچ فشاری از سوی خودآگاه، خود تصمیم می‌گیرد قهرمان را به جانب ملک ناخودآگاه رهنمون شود:

یکی بنده باشم به پیشت پپای همیشه به نیکی توره‌نمای
به هر بد که آید زبونی کنم به رویین‌دژت رهنمونی کنم
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۱۶/۵)

او گرچه در خان آخر از دروغ‌گویی فروگذاری نمی‌کند، در سایر خان‌ها راز خطر پیش روی را بر اسفندیار آشکار می‌کند تا خودآگاه که مظهر عقل است، خود را برای رویارویی

¹ . Carl Gustar Jung

² . Shadow

³ . Mishael Palmer

با آن آماده کند. شاهزاده در هر وادی به کمک نوشانیدن سه جام می، سایه را در این سفر درونی با خود همراه می‌کند. «سه» در بلاغت، نشانی از تأکید است.

۱-۳- امداد غیبی

کسانی که به ندای دعوت، پاسخ مثبت می‌دهند، از یاری حامی یا حامیانی برخوردار می‌شوند. پشتیبانان به او طلسمی می‌دهند تا او را در برابر خطرات محافظت کند (کمپبل، ۱۳۹۲: ۷۵). گرگسار همان حمایت‌گری است که در هر وادی با آگاهکردن قهرمان از خطری که پیش روی دارد، از او مراقبت می‌کند. قهرمان نیز با اعتماد به گرگسار، خود را برای رویارویی با خطر وعده داده‌شده آماده می‌کند. قهرمان در مسیر ورود به ناخودآگاه، هر قدر بیش‌تر پیش برود، با شگفتی‌هایی بیش‌تر روبه‌رو خواهد شد.

کهن‌الگوی پیر فرزانه، یکی از برجسته‌ترین کهن‌الگوها در مسیر دستیابی به فردیت است. او هنگامی چهرهٔ خویش را به قهرمان می‌نماید که قهرمان در دوراهی تصمیم و تدبیر ایستاده باشد. پیر فرزانه نمادی از اندیشه، شناخت، بصیرت، هوشیاری، الهام و گرایش به یآوری است (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۲-۱۱۳، ۱۱۸). از دید کمپبل، «مدرس‌ان غیبی در هیأتی مردانه ظاهر می‌شود. در قصه‌های عامیانهٔ پریان، ممکن است به شکل کوتولهٔ جنگلی، جادوگر، راهب، چوپان و یا آهن‌گر ظاهر شود که طلسم‌ها و ابزار موردنیاز قهرمان را تهیه می‌کند. در اسطوره‌های عمیق‌تر، این نقش بر عهدهٔ شخصیت بزرگ راه‌نما، معلم، قایقران و راه‌نمای ارواح در جهان دیگر است... او وسوسه‌گری است که جان‌های بی‌گناه را به قلمرو آزمون‌ها می‌کشد» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۸۱-۸۲).

در داستان، اسفندیار، پس از خروج از بلخ، بر سر دو راهی قرار می‌گیرد:

همی‌راند تا پیشش آمد دو راه
سراپرده و خیمه زد با سپاه
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۳۸/۵)

گرگسار، افسر تورانی، گرچه نه از سرِ رغبت، در هر خان به یاری قهرمان می‌شتابد و هر بار با نوشیدن سه جام می و شنیدن وعده‌های اسفندیار، به راه‌نمایی او می‌پردازد. او را می‌توان نمودی از کهن‌الگوی پیر فرزانه دانست، زیرا هر بار که اسفندیار بر سر دو راهی تصمیم فرومی‌ماند، آموزه‌های او اسفندیار را برای در پیش‌گرفتن راه درست کمک می‌کند. شراب، عقل حساب‌گر را دور می‌کند و به دل فرصت می‌دهد تا راستی را پیشه کند. نوشیدن شراب به عقل حساب‌گر میدان عرض اندام نمی‌دهد:

گر ایدون که هر پت بپرسم، راست،
چو پیروز گُردم سپارم تو را
... وگر هیچ‌گردی به‌گرد دروغ
میانست به خنجر کنم به دو نیم
بگویی، همه شهر ترکان توراست
به خورشید تابان برآرم تو را
نگیرد بر من دروغت، فروغ
دل انجمن گردد از تو به بیم
(همان: ۲۲۲/۵)

۴-۱ - عبور از نخستین آستانه

قهرمان با عبور از آستان، به دنیای درون پا می‌گذارد و دوباره متولد می‌شود. سفر او به دنیای درون، شبیه اعتکاف عابدان در معبد است. قهرمان گرچه به ظاهر می‌شکند، در باطن جان می‌گیرد. هم‌چنان که بر سر در معابد، پیکره‌هایی محافظ مانند شیر، اژدها و قهرمانان دیوگش و... دیده می‌شود و عابد از آن‌ها گذر می‌کند، بر درگاه وجود هم نگهبانانی هستند که قهرمان باید از آن‌ها بگذرد (کمپبل، ۱۳۹۲: ۹۸).

اسفندیار، برای عبور از آستان نخستین، باید از دو نگهبان نمادین عبور کند. این دو نگهبان عبارتند از خشم شاه و کینه‌ای که اسفندیار از پدر به دل گرفته است. شاه‌زاده باید از خشم و کینه بگذرد؛ خشم و کینه‌ای که بر جان او چیره شده است، آن‌گاه پای در راه رسیدن شناخت رازهای دنیای درون، نگاه‌های تازه، صفات و جدایی خودآگاه از ناخودآگاه خویش بگذارد. اسفندیار از این دو صفت درمی‌گذرد، اما در صفتی دیگر گرفتار می‌آید و آن قدرت‌طلبی است.

۵-۱ - شکم نهنگ (درون غار)

گذر از آستانه، تولد دوباره قهرمان است. قلمرویی را که قهرمان بدان جا پای می‌گذارد، می‌توان در هیأت شکم نهنگ ترسیم کرد (همان: ۹۶). او با ورود به شکم نهنگ یا غار، گامی به ناخودآگاه و دنیای عظیم و پررمز و رازش نزدیک‌تر می‌شود.

دنیای پر پیچ و خم درون در قالب دو و سه راه پیش روی او رخ می‌نماید. پس از پشت‌سر نهادن دو راهی، اسفندیار برای رسیدن به شارستان ارجاسب، بر سر سهراهی قرار می‌گیرد. دوره، طولانی، پر گیاه و پر خورش است و سهراه به یک هفته طی می‌شود، اما پر خطر است. اسفندیار راه کوتاه را برمی‌گزیند، زیرا او تشنه قدرت و نام‌آوری است:

پراز شیر و گرگ است و پرازدها که از چنگشان کس نیابد رها.
فریب ز جادو و گرگ و شیر، فزون است از اژدهای دلیر
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۲۳/۵)

او شب‌هنگام به هفت خان پر خطر، که هم‌چون شکم نهنگ بتصویر کشیده شده است، وارد می‌شود و با حیواناتی رویارو می‌شود که همگی نمودی از غریزه اوست. به هنگام خروج از شکم نهنگ (خروج از دریا) قهرمان تولد دوباره می‌یابد و در هیأتی دیگر قدم به رویین‌دژ می‌نهد.

۲- تشرّف

مرحله تشرّف، رویارویی با آزمون‌هاست. آزمون‌هایی که هر یک سختی‌ها و شیرینی‌های خودش را دارد. در این مرحله است که قهرمان، با فراز و فرود عالم ناخودآگاه آشنا می‌شود و برآستی درمی‌یابد که کیست و بر او چه می‌گذرد. «هنگامی که قهرمان از

آستان عبور می‌کند، قدم به چشم‌انداز رؤیایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد؛ جایی که باید یک سلسله آزمون را پشت سر گذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایهٔ بوجود آمدن بخشی عظیم از ادبیات جهان، دربارهٔ آزمون‌ها و سختی‌های معجزه‌آسا شده است. همان امدادرسان غیبی که پیش از ورود به این حیطة با قهرمان دیدار کرده بود، اکنون با پندها، طلسم‌ها و مأموران پنهانی، به طور ناگهانی به او یاری می‌رساند و یا ممکن است قهرمان نخستین بار، همین‌جا نیروی مهربانی را که در عبور از گذارهای فرا بشری حامی اوست، ملاقات کند» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۰۵).

۱-۲ - جادهٔ آزمون‌ها

۱-۱-۲ - نبرد با دو گرگ

نخستین به پیش تو آید دو گرگ نر و ماده هر یک چو پیلی سترگ
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۲۵/۵)

«گرگ نر مترادف است با وحشی‌گری و گرگ ماده مترادف با هرزگی. ... گرگ تصوّر ذهنی نیروی مردانهٔ متمرکزی است که با خشم به حرکت درمی‌آید» (شوالیه - گریبان، ۱۳۸۵: ۷۱۵/۴). ماده‌گرگ، تجسمی از میل جنسی است و کشتن آن دو، رهایی از بند، خشم و شهوت بشمار می‌آید. در گذر از هفت خان، قهرمان برای رسیدن به خان بعدی باید از مرحلهٔ پیشین پیروز بیرون شود. پس گرگ، در خان نخست، هم‌چون سگ، نقش راهنمای ارواح را برعهده دارد. گرگ‌ها از هامون به اسفندیار حمله‌ور می‌شوند. «دشت، مفهومی خاص از عالم آخرت است» (فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۳۱/۳). در داستان دو بار آگاهانه گرگ‌ها به فیل مانند شده‌اند که «یادآور بیداری و اشراق» و «نماد قدرت، سعادت و عمر طولانی است» (همان: ۴۱۴-۴۱۵). قهرمان با پیروزی بر گرگ‌ها در این وادی به بیداری جاودانه می‌رسد و به شکرانهٔ توفیق، خود را از آلابش پاک می‌کند و به نیایش می‌نشیند. خطراتی که در هفت خان به قهرمان نزدیک می‌شود، ماهیتی متضاد دارد. اگر قهرمان بر آن‌ها فایق آید، پله‌ای برای عبور او به خان بعدی قرار می‌گیرد و اگر قهرمان شکست بخورد، مانعی برای اتحاد و یکپارچگی او با دنیای ناشناختهٔ درون بشمار می‌آید.

۲-۱-۲ - نبرد با دو شیر

اسفندیار برای رسیدن به وادی دوم نیز، شب‌هنگام آهنگ حرکت می‌کند:
چو تاریک شد شب بفرمود شاه از آن جای‌گه اندرآمد سپاه
شب تیره لشکر همی‌راندند بر او بر، همی آفرین خواندند.
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۲۹/۵)

خطری که در این وادی اسفندیار را تهدید می‌کند، دو شیر نر و ماده است. نخست، نر حمله می‌کند و سپس ماده. «شیر، هر چند مظهر عقل و عدالت است، در عین حال نشانهٔ

غایتِ غرور و خودپرستی است. این همه از او نمادِ پدر، معلّم یا شاهی را می‌سازد که از شدتِ قدرت می‌درخشد و از نورِ این درخشش کور شده است و از آن‌جایی که خود را حامی می‌داند، از این رو تبدیل به یک جَبّارِ مستبد می‌شود» (شوالیه - گربران، ۱۳۸۵: ۴/۱۱۱). از آن‌جا که شیر در ادبیات تمثیلی، غالباً نمادِ عدالت است، باید ضامنِ قدرت‌های مادّی و معنوی باشد. گاهی روان‌کاوان، شیر را نمادِ گرایش‌های منحرف اجتماعی، هم‌چون گرایش به سلطه‌طلبی از طریق استبداد می‌دانند (همان: ۴/۱۱۵). در این وادی، گرچه گرسار با نوشیدن سه جام می، رازِ خطر را بر قهرمان برمی‌گشاید، همو اسفندیار را از گام‌نهادن در خان و رویارویی با خطر برحذر می‌دارد:

از این راه گر بازگردی رواست روانت بر این پند من بر، گواست
دریغست نیاید همی خویشتن سپاهی شده زین نشان انجمن
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۳۱/۵)

در این مرحله او افزون بر کهن‌الگوی پیرِ فرزانه، نمادی از موانع وصل نیز هست. اسفندیار در این وادی بر حسّ سلطه‌طلبی و قدرت‌جویی درون پیروز می‌شود. پس از کشتن دو شیر، نخست تن از آلاچی آن دو پاک می‌کند و سپس دست به دعا برمی‌دارد. در هفت پیکر نظامی، بهرام در بدست آوردن تاج و تخت با دو شیر گلاویز می‌شود و با غلبه بر آنان تاج را می‌رباید، یعنی با دو نیروی همیشه در قدرت (موبدان و سپاهیان) درمی‌افتد و رامشان می‌کند و آنان را در قدرت سهیم می‌سازد. نقش شیر در پایه‌های تخت تأمل‌پذیر است. شیرها، از میان نمی‌روند، اما رام می‌شوند تا جایی که می‌توان بر پشتشان نشست. سوارشدن ابوسعید یا ابوالحسن بر شیر، در روایت‌های عامیانه، رمزی از همین معناست.

۲-۱-۳- نبرد با اژدها

در این وادی اسفندیار به پیشواز اژدها می‌رود. آگاهی‌هایی که از طریق پیر فرزانه بدست آورده است، به او کمک می‌کند تا با ساختن صندوقی گردون که در بدنه آن تیغ‌هایی رو به بیرون تعبیه شده است، برای رویارویی با خطر آماده شود:

فردوسی اژدها را هم‌چون کوهی سیاه وصف کرده است:
دهن باز کرده چو کوهی سیاه همی کرد غرآن بدو در، نگاه
(همان: ۲۳۱/۵)

گردونه نمادی از دنیاست. اسب‌هایی که گردونه را می‌کشند، حواس و گردونه‌ران، روحِ قهرمان است. در آیین بودا، گردونه معادل خود^۱ بکار رفته است (شوالیه - گربران، ۱۳۸۵: ۴/۷۰۴-۷۰۶). گردونه‌ای که اسفندیار ساخته است، بیش‌تر شبیه صندوق است. نمادگرایی صندوق بر دو

^۱. ego

عامل متکی است: یکی آن که گنجی مادّی یا معنوی را در آن می‌نهند؛ دیگر آن که گشودن در صندوق، به معنای تجلّی، کشف و شهود است. ... آن چه در صندوق گذاشته می‌شود، همان گنجِ سنت است و وسیلهٔ تجلّی و کشف و شهود و طریقهٔ ارتباط با آسمان‌ها (همان: ۱۸۰/۴).

اژدها هم‌چون نگاه‌بانانی سخت‌گیر یا چون نمادِ شر و گرایش‌های شیطانی است. اژدها نگهبانِ گنج‌های پنهان است و به این ترتیب برای دست‌یافتن به این گنج‌ها، اژدها دشمنی است که می‌باید بر او پیروز شد» (همو، ۱۳۸۵: ۱/۱۲۳). این گنج، همان گنجِ جاودانگی است. در حقیقت غلبهٔ قهرمان بر اژدها، پیروزی بر جهل و تاریکی است. بلعیده‌شدن اسفندیار، توسط اژدها، یادآور بلعیده‌شدن یونس در دهان ماهی است و نشان‌دهندهٔ نوعی مرگ است که تولّدی دوباره را در پی دارد؛ تولّدی که نیرویی بیش‌تر را به قهرمان می‌بخشد. «جنگِ میانِ قهرمان و اژدها مفهومی الگویی دارد و به معنای پیروزی بر گرایش‌های قهقرایی است» (همان: ۱/۱۳۱) وقتی پشوتن و سپاهیان به اسفندیار می‌رسند، او را مرده گمان می‌برند، درحالی‌که قهرمان بی‌هوش شده است:

که بی‌هوش گشتم از آن دود زهر ز زخمش نیامد مرا هیچ بهر
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۳۴/۵)

۲-۱-۴- دیدار با زن جادو

خان چهارم، مرحلهٔ رویارویی با زن جادوست. دوباره قهرمان شب‌هنگام، قدم در راه می‌نهد:

یکی چشمه‌ای دید هم‌چون بهشت تو گفستی سپهر اندر او لاله کشت
ندیدد از درخت اندر او آفتاب به هر جای بر چشمه‌ای چون گلاب
(همان: ۲۳۶/۵)

زن جادو کنار چشمه‌ای می‌نشیند که بر سر راه اسفندیار است و تنبور و جام در دست می‌گیرد و آواز می‌خواند. چشمه به سبب زایش آبِ بکر و مایعِ زندگی‌بخش، قداستی خاص دارد و نماد و تصویرِ روح شمرده می‌شود. از دیدگاه یونگ، چشمه مبدأ زندگی و نیروی معنوی است (شوالیه - گبران، ۱۳۸۸: ۲/۵۲۷). چشمه را غالباً نگاه‌بانانی حفظ و حراست می‌کنند. چشمه، رمزی از زندگی ابدی است و کسی که از آن بنوشد، به عمری جاودان دست می‌یابد (همان: ۱/۵۲۳-۵۲۴). به سبب رستن گیاهان دارویی در پیرامون چشمه، در برخی سنت‌ها برای چشمه جنبهٔ درمان‌گری را نیز پذیرفته‌اند و آن را نماد تزکیه و احیا دانسته‌اند. چشمه، گاهی نماد آگاهی جوشانی است که از منبع ناخودآگاه، آب می‌خورد (همان: ۱/۵۲۷). قهرمان تنبور در دست می‌گیرد و می‌خواند. موسیقی وسیلهٔ برقراری ارتباط با کلّ کیهان است. چشمه‌ای که میان درختان احاطه شده، یادآور باغِ بهشت است. اسفندیار در فضایی بهشت‌گونه، با زنی دیدار می‌کند که

زشتی دیدارِ خویش را با جادو پوشانده است. «یونگ، ساحره‌ها را تجسمِ آنیمایِ مذکرِ مرد می‌داند، یعنی جنبهٔ مؤنثِ نخستینی که در ناخودآگاهِ انسان بجا مانده است. ساحره‌ها این سایهٔ کینه‌کش را جسمیت می‌بخشند و نمی‌توانند خود را از آن خلاص کنند. ... وقتی این نیروهای تاریکِ ناخودآگاه در پرتوِ آگاهی، احساسات و عمل ظاهر نشود، ساحره به زندگی در ما ادامه می‌دهد. ساحره نتیجهٔ سرکوفتگی‌ها است و هوس‌ها و ترس‌ها و دیگر کشش‌های روان که ... با "من" تطابق نمی‌پذیرند. یونگ عقیده دارد که آنیما اغلب به شکلِ یک ساحره یا یک کاهنه مجسم می‌شود» (همان: ۵۰۱/۳). زن جادو، نمادی از آنیمای اسفندیار است. دیدار با زنِ جادو در این خان می‌تواند نمودی از شناختِ خدایانو باشد، اما برای این شناخت باید قهرمان به مرحله‌ای از کمال دست یابد که چشمِ درون نیز مانند چشمِ سر گشوده گردد. اسفندیار تا با زن جادو آشنا نشود، نمی‌تواند پا به خان دیگر بگذارد. پس هر خان برای او حکم پیشوا یا پیری را دارد که او را تا منزل بعدی پیش می‌برد. از آن‌جاکه اسفندیار، این خودآگاه وجود با اشکال دنیای ناخودآگاه بیگانه است، توانا به درک درستِ درون نیست. به همین دلیل، راه‌نمایِ درون را در هیأت دیو می‌بیند و می‌کوشد از او دور شود (کمپیل، ۱۳۹۲: ۹۸). از این‌رو، خدای بانو در نظر قهرمانی که هنوز آمادهٔ دیدار و شناخت نیست، هم‌چون زنی جادو متجلی شده است. اسفندیار سوار بر آسیی شبرنگ که نماد هوس اوست، به سوی زن می‌تازد:

بیامد بیوشید خفتان جنگ بیست از بر پشت شبرنگ، تنگ
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۲۶/۵)

زنجیری پولادین که به بازوی اسفندیار بسته شده است، هدیهٔ بهشتی زردشت بدوست. «زنجیر نمادِ تمام پیوندهای ارتباطی، هماهنگی، وحدت و در نتیجه، ازدواج» (شوالیه - گبران، ۱۳۸۸: ۴۷۵/۳) است. در ازدواج جادویی، یکی از دو سو، غالباً زن، می‌میرد و دیگری مبدل به موجودی جدید می‌شود. زن، آنیمای مرد است و با مرگ او جنبهٔ منفی ناخودآگاه می‌میرد و مرد سراپا آگاهی می‌گردد. این همان وحدت کامل یا آشتی درون مرد با روحش در مرحلهٔ کسب فردیت است. اسفندیار با پیچیدن زنجیر بر گردن زنِ جادو او را می‌کشد. با مرگ او طوفانی سیاه به راه می‌افتد که نمودی از حرکتِ روح است.

۲-۱-۵- نبرد با سیمرغ

در این وادی اسفندیار به راه‌نماییِ گرگسار، از حضور سیمرغ و دو بچهٔ او که در این وادی به نبرد با او خواهند آمد، آگاه می‌شود و به یاری همان گردونه‌ای که ازدها را پیش‌تر از پای در آورده بود، پا براه می‌گذارد. سیمرغ با شنیدن نالهٔ بوق به پرواز درمی‌آید تا گردونه را با چنگ و منقار بگیرد، اما در اثر خلیدن تیغ‌هایی که بر دیوارهٔ بیرونی گردونه تعبیه شده است، منقار و چنگالش خونین می‌شود و تمام زیب و فرش می‌ریزد. دو

بچهٔ سیمرغ هم با شمشیر اسفندیار از پای درمی‌آیند. «در دورهٔ اسلامی، سیمرغ نه فقط مرشد عرفانی و مظهر ذات حق بود، بلکه نماد نفس پنهان نیز هست» (همان: ۳/ ۷۱۱). اسفندیار در وادی پنجم که نمادی از وصلت، نکاح، هماهنگی و توازن است (همان: ۲/ ۲۴۲)، پس از غلبه بر نفس، دست بدعا برمی‌دارد و پیروزی خویش را لطف خداوند می‌شمارد:

چنین گفت ای داور دادگرا / خداوند پاک و زور و هنر
تو بردی پی جادوان را ز جای / تو بودی بدین نیکی‌ام رهنمای
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۴۳/۵)

۲-۱-۶ و ۷- رویارویی با سرما و گرمای شدید

به گفتهٔ گرگسار، در خان ششم، قهرمان با برف و سرمای شدید روبه‌رو خواهد شد. سپس در سی فرسنگی، به بیابانی داغ خواهد رسید که بی‌آبی و گرما، تاب و توان را از او خواهد ستاند. سخنان گرگسار، سبب می‌شود ترس در دل سپاهیان همراه اسفندیار جوانه زند و در نتیجه، به اندرز بکوشند تا اسفندیار را از گذر بر این وادی برحذر دارند. آنان در این وادی گرچه همراه اسفندیارند، خود مانع رسیدن بشمار می‌آیند. البته با دیدن خشم اسفندیار، سپاهیان از موضع خویش کوتاه می‌آیند.

در وادی ششم با وزش بادی که نماد انقلاب درونی و بی‌ثباتی است، بارش برف آغاز می‌شود و سه روز ادامه می‌یابد. با نیایش پشوتن، برادر اسفندیار، امداد غیبی از راه می‌رسد. با وزش باد ابراهما پراکنده می‌شود و بدین ترتیب، دشواری این وادی، جای خود را به هوایی خوش می‌دهد. مطابق وعدهٔ گرگسار، اسفندیار باید در آخرین وادی با گرمای شدید روبه‌رو گردد، اما این بار در بیابانی تفته که آتش زهر است و شور، ناگهان صدای رعد و برق برمی‌خیزد و باران می‌بارد. او در آخرین منزل با آخرین ویژگی سایه، یعنی دروغ، باید کنار بیاید. تا این مرحله، قهرمان با تمامی صفات سایه کنار آمده و آن‌ها را همراه خود ساخته است. بنابراین دیگر دلیلی برای حضور سایه در داستان نیست. پس گرگسار، به شمشیر اسفندیار به دو نیم می‌شود.

سرانجام، قهرمان به دریایی بی‌پایان می‌رسد و در پی یافتن راهی برای گذر از دریاست. اسفندیار با فروافکندن بار آبی که بر اسب‌ها بسته‌اند، از دریا می‌گذرد. دریا، «نماد پویایی زندگی است. همه چیز از دریا خارج می‌شود و به آن بازمی‌گردد. دریا محل تولد، استحاله و تولد دوباره است» (شوالیه - گربران، ۱۳۸۸: ۳/ ۲۱۶). گرگ، اژدها، شیر، سیمرغ، سرما و گرما در هفت وادی گذشته، در حکم نگهبانانی برای این آستان بودند تا از ورود افرادی جلوگیری کنند که تاب رویارویی با سکوت درون را ندارند. اسفندیار با عبور از هفت خان شایستگی خویش را برای ورود به دنیای ناخودآگاه اثبات کرده است. پس از

عبور از دریا، قهرمان هم‌چون ماری که پوست انداخته باشد، در قالبی نو متولد می‌شود. او قالب مادی را بیرون دژ بجا می‌گذارد و در جامه بازرگانی به رویین دژ، قدم می‌نهد. درون دژ بر ساخته ارجاسب که بارویی آهنین، با سه فرسنگ بالا و پهنا چهل، از آن محافظت می‌کند، چنان آباد است که اگر در آن بسته شود، از بیرون دژ بی‌نیاز است:

نیازش نیاید به چیزی، به کس خورش هست و مردان فریادرس
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۵۷/۵)

اسفندیار در بیابان دو ترک می‌بیند. او از سواران، راز دژ را می‌پرسد و سپس آن‌ها را می‌کشد. قهرمان با سپاهسانی که بیرون دژ کمین کرده‌اند، قراری می‌گذارد: اگر در روز، دود برخیزد یا در شب آتشی برپا شود، لام است پشوتن در هیأت اسفندیار به دژ حمله کنند. او پس از ورود به دژ، نخست به دیدار ارجاسب می‌رود، توجه او را به خود جلب می‌کند و مجوزی برای بازرگانی در درون دژ می‌گیرد.

۲-۲- ملاقات با خدایانو

در آخرین خان، پس از پشت‌سر گذاشتن تمام موانع و غول‌ها، ازدواج جادویی روح قهرمان با خدایانو، ملکه جهان، صورت می‌گیرد. او معیار تمامی زیبایی‌ها و پاسخی به تمام خواسته‌ها و هدفی موهبت‌آور برای تمامی قهرمانانی است که به طلب خواسته‌های زمینی و یا ماورایی برآمده‌اند. او نویدبخش کمال و آرامش و اطمینان روح است (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۱۶-۱۱۷). تنها کسانی که قدرت درک بسیار بالایی دارند، می‌توانند علو مقام این خدایانو را دریابند. این خدایانو تنها برای تعدادی بسیار اندک از خواص، چنین از شکوه و درخشندگی خود می‌کاهد و به خودش اجازه می‌دهد با چهره‌ای هماهنگ با قدرت‌های تکامل نیافته بشر بر او ظاهر شود. درک کامل او برای کسی که از لحاظ روحی آمادگی ندارد، حادثه‌ای بس خوفناک خواهد بود. ... زن در تصاویر اسطوره‌ای نمایان‌کننده تمامیت آن چیزی است که می‌توان شناخت و قهرمان کسی است که به قصد شناخت، پای پیش می‌گذارد. هم‌گام با حرکت کند او در معرفتی که همان زندگی است، شکل و هیأت خدایانو هم برایش دچار تحول می‌شود. البته خدایانو هرگز نمی‌تواند بزرگ‌تر از رهرو شود (همان: ۱۲۳)؛ اگرچه همیشه نوید می‌دهد که بیش‌تر و بزرگ‌تر از قدرت درک فعلی اوست. او می‌فریبد، راه‌نمایی می‌کند و رهرو را از پاره‌کردن زنجیرها منع می‌کند. اگر او بتواند با مفاهیم خدایانو هماهنگ شود، هر دو، عارف و بانو، از محدودیت رها خواهند شد. زن راه‌نمای بشر به سوی لذات جسمانی است. اگر با چشمان ناقص به او بنگرد، به مرحله‌ای پست‌تر هبوط می‌کند و اگر با چشمان شیر چهل به او نگاه کند، محکوم به ابتدال و زشتی است، اما با نگاه کسی که او را درک می‌کند، آزاد می‌شود. قهرمانی که بتواند او را هم‌چنان که هست، بدون هیاهوی بسیار و اطمینانی که محتاج آن است

بپذیرد، بالقوه پادشاه و تجلی خدای جهانی است که به دست آن زن خلق شده است» (همان: ۱۲۴).

همای و به‌آفرید، دو خواهر به اسارت‌رفته اسفندیار، درحالی‌که که سبو بر دوش دارند برای کسب آگاهی از ایران و اسفندیار، به نزد تاجری می‌روند که بتازگی درون دژ قدم نهاده است. آنان با شنیدن صدای اسفندیار که در جامه تاجری به درون دژ راه یافته است، او را بجای می‌آورند. اسفندیار به شکرانه آن‌که از آب دریا به سلامتی گذشته است، با اجازه ارجاسب بزمی برپا می‌کند و شب‌هنگام آتشی برمی‌افروزد. «آتشی، قاصد دنیای زندگان به دنیای مردگان است. ... مفهوم جنسی آتش در سراسر جهان مربوط است با طریقه بدست‌آوردن آتش که مالش، حرکت و رفت‌وآمد است و تصویری از عمل جنسی است» (شوالیه - گریبان، ۱۳۸۸: ۱/۶۵). در داستان، ازدواج جادویی قهرمان با خدای بانو و رسیدن به وحدت از طریق برافروختن آتش تصویر شده است. پشوتن و سپاهیان با دیدن شعله سرکش آتش، شب‌هنگام به دژ حمله می‌برند. قهرمان نخست دو انیمای دربند را آزاد می‌کند و سپس:

به زخم اندر، ارجاسب را کرد سست ندیدند بر تنش جایی درست
ز پای اندر آمد تن پیل‌وار جدا کردش از تن، سر، اسفندیار
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۷۳/۵)

برافروختن آتش نمادین که پیامی از دنیای زندگان به جهان مردگان است، بر این نکته تأکید می‌کند که اسفندیار با گذر از دریا و رفتن به دژ، زندگی دوباره یافته است. قهرمان پس از کشتن نفس اماره، دژ رویین را که نمادی از ناخودآگاه اوست، به تنی چند از ایرانیان می‌سپارد که از عناصر خودآگاه هستند تا زین پس رابطه میان خودآگاهی و ناخودآگاهی به آشتی صورت پذیرد. قهرمانی که برای تکمیل سلوک خویش باز می‌گردد، ارباب دو جهان خواهد شد. هنر او «آزادی عبور و مرور در دو بخش آن است. حرکت از سوی تجلیات زمان، به سوی اعماق سبب‌ساز و بازگشت از آن؛ آن هم به طوری که قواعد هیچ‌یک از این دو سو، به دیگری آلوده نشود، اما در عین حال ذهن بتواند یکی را از دریچه دیگری بنگرد» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۳۷).

نکته‌ای دیگر نیز در این داستان نهفته است:

چو من گفتم از ایدر به بیرون شوم، خود و نامداران به هامون شوم،
به ترکان، در دژ ببندید سخت، مگر یار باشد مرا نیک‌بخت
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۷۴/۵)

گرچه قهرمان در هفت مرحله، سایه را با خود همراه کرده است و در آخر، ارجاسب، نفس بدفرمای درون را کشته است، باز هم به آشتی و نیک‌خواهی عناصر ناخودآگاه اعتمادی ندارد. از این‌رو از ایرانیانی که دژ بدانان سپرده شده است می‌خواهد تا در دژ را بر عناصر ناخودآگاه

بیندند. مگر در برابر کسانی که نیک‌خواه او باشند، یعنی عناصرِ ناخودآگاه روان، اجازه ورود به سطح خودآگاهی را پیدا نمی‌کنند و باید در همان لایه عمیقِ ناخودآگاه بمانند.

۲-۳- برکت نهایی

در پایان سفر، قهرمان باید گنجی را تصاحب کند. این گنج ممکن است فناپذیری جسم باشد. «برکت اعلی که انسان برای جسم فناپذیر خویش می‌خواهد، سکونت دائمی در بهشتی است که هرگز مخدوش نشود» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۸۴). در این جا آن چه پادشاه از هم‌نشینی با خدای بانوان بدست می‌آورد، پاداش و برکت نهایی اوست. پاداشی که قهرمان از آشتی با دنیای ناخودآگاه بدست می‌آورد، افزون بر بدست‌آوردن گنج‌های ناخودآگاه تورانی، آشتی طبیعت با اوست. قهرمان وقتی از دژ بیرون می‌آید، هوای منطقه‌ای را که سرمای سخت بر آن حاکم بود، خوش و خرم می‌بیند. دیگر از سرمای گزنده خبری نیست و زمین و هوا در اعتدال بهاری قرار دارند:

هوا خوش‌گوار و زمین پر نگار
تو گفستی به تیر اندر آمد بهار
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۸۶/۵)

این مرحله نتیجه نهایی گذار قهرمان از آستان و بازگشت اوست. «درست مانند شخصی که لباس‌های کهنه را به دور اندازد و لباس نو بر تن کند، خویشتن^۱ تجسم یافته هم، جسدهای فرسوده را به دور اندازد و وارد جسدهای نو شود، اسلحه برنده آن را نمی‌برند، آتش آن را نمی‌سوزاند، آب آن را خیس نمی‌کند، باد آن را نمی‌فرساید. این خویشتن را نمی‌توان برید، سوزاند، خیس کرد و یا فرسود. جاودان، حاضر در هر کجا، بدون تغییر و بدون حرکت، خویشتن همیشه همان است که بود» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۴۵).

از نظر کمپیل، سفر پُر هراس قهرمان برای بدست‌آوردن و اکتشاف نیست، بلکه برای بازپس گرفتن و باز یافتن نیروهای الاهی که قهرمان به جست‌وجوی آن‌ها برخاسته است. نیروهایی که در تمام این مدت در قلب خود قهرمان وجود داشته‌اند. او «پسر پادشاه» است، فقط باید خود را بشناسد و قدرتی را که حق اوست، بدرستی در دست گیرد» (همان: ۴۷). برکتی دیگر که اسفندیار در صدد بدست‌آوردن آن است، تحقق همان وعده‌ای است که خودآگاه در آغاز داستان برای راندن او به سوی ناخودآگاه وعده داده بود. از آن جاکه قهرمان به رگم کشتن نفسِ بدفرمایِ درون، باز هم نگرانِ بدخواهی عناصر ناخودآگاه است، پس می‌توان فهمید که قهرمانِ خودآگاه آدمی، در هر برهه از زندگی، عزیمتی و تشرقی نو پیش روی دارد و در هر مرحله‌ای باید بتواند خود را از بدخواهی نفس برهد، زیرا که نفس مردنی نیست.

در شاهنامه، بی‌درنگ، پس از هفت خان، نبرد رستم و اسفندیار گزارش می‌شود، زیرا انتقال قدرت از پدر به پسر که بایستی به عنوان برکت سفر هفت خان می‌رسید، رخ

^۱. self

نمی‌دهد. گویی خودآگاه، پس از این تشرّف، در بازگشت، به جای ایجادِ تحوّل، با صفتی دیگر درگیر می‌شود: قدرت‌طلبی و بناچار، کهن‌الگوی قهرمان، دوباره در چهرهٔ اسفندیار در برابر رستم قرار می‌گیرد.

۳- بازگشت

« اگر قهرمان هنگام رسیدن به پیروزی، دعای خیر خدایانو و یا خدا را پشت‌سر داشته باشد، آشکارا مأمور است با اکسیری برای احیای جامعه‌اش به جهان بازگردد. در این حال تمام نیروهای حامی مافوقِ طبیعت حافظِ اویند» (همان: ۲۰۶). ایجادِ تحوّل در زندگی، رسالتی است که در بازگشت بر دوش قهرمان قرار می‌گیرد. در مواردی بسیار، قهرمانان از بازگشت و انجام رسالت خویش، سر باز زده‌اند و سکونت‌گزیدن در سرزمین خدایانو را ترجیح داده‌اند. شاید علت مقاومت قهرمان از بازگشت، تردیدی است که در انتقال‌پذیر بودن پیام به دیگران در دل او راه می‌یابد (همان: ۱۹۶). قهرمان هفت خان، پس از شناخت و یکی شدن با عناصرِ ناخودآگاهِ درون، بی‌تردید از آستانِ تشرّف به سوی خودآگاه، یعنی گشتاسب، باز می‌گردد تا رسالتی را که بر دوش دارد، بانجام رساند و منشأ تحوّل باشد، اما خودآگاهِ قدرت طلب، گرچه به گفتارِ نیک زردشت روی آورده است، هم‌چنان دل در بندِ دروغ دارد. پس با سر باز زدن از عمل به تعهدی که به قهرمان سپرده است، او را واردِ چالشی تازه می‌کند.

نتیجه‌گیری

«داستان» با تازش عواملِ ناخودآگاه به خودآگاه آغاز می‌شود. خودآگاه برای سفر به دنیای ناشناخته و البته ترسناکِ درون، به قهرمانی نیاز دارد که پیش‌تر آن را ببند کشیده است. جاماسب، پیکِ خودآگاه، با تحریکِ حسِ انتقام‌جویی، قهرمان را به آزادی از بند و آغاز حرکت تشویق می‌کند. او در گام نخست بر سر دوراهی تردید قرار می‌گیرد. کهن‌الگوی پیرِ دانا که گاهی با کهن‌الگوی سایه در این داستان یکی شده است، قهرمان را در انتخاب راه درست یاری می‌رساند و بدین‌سان، او به مددِ یاری‌رسان، در هفت وادی بر صفاتِ منفی سایه چیرگی می‌یابد. یک بار هم به یاری دعای پشوتن، امدادِ غیبی فرامی‌رسد و برف و سرما را از قهرمان دور می‌سازد. قهرمان پس از عبور از دریا، در هیأتی نو به رویین‌دژ، قدم می‌نهد و سرانجام پس از دیدار با آنیمای درون و یکی شدن با او، از طریق برافروختن آتشِ نمادین و کشتن ارجاسبِ تورانی، نماد از نفسِ اماره، تشرّف پایان می‌یابد. گویی قهرمان به هنگام خروج از رویین‌دژ، رویین شده است، زمین و زمان را در اعتدالِ بهاری می‌یابد و از طبیعت آسیبی نمی‌بیند. او با گنج‌هایی که بدست آورده و به امید دریافت آخرین برکت از سوی خودآگاه، یعنی رسیدن به تختِ شاهی برای متحوّل کردن جامعه بازمی‌گردد، اما خودآگاه که هنوز از بندِ قدرت‌طلبی نرسیده است، قهرمان را به چالشی دیگر می‌کشانند.

منابع

- ییاده، میرچا. (۱۳۹۲). *آیین‌ها و نمادهای تشرّف*، ترجمهٔ مانی صالحی‌علّامه. تهران: نیلوفر.
- امامی، نصرالله و دیگران. (۱۳۹۴). «بررسی و تحلیل منظومهٔ مانلی نیمایوشیج بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل»، *فصل‌نامهٔ شعرپژوهی (بوستان ادب)*، دورهٔ هفتم، شمارهٔ ۴، صص ۱-۲۰.
- بزرگ بیگدلی، سعید و احسان پورابریشم. (۱۳۹۰). «نقد و تحلیل حکایت شیخ صنعان بر اساس نظریهٔ فرآیند فردیت فروید»، *فصل‌نامهٔ ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال هفتم، شمارهٔ ۲۳، صص ۹-۳۸.
- پالم، مایکل. (۱۳۸۵). *فروید، یونگ و دین*، ترجمهٔ محمد دهگان‌پور و غلام‌رضا محمدی، تهران: رشد.
- زعفرانلو، فرزانه. (۱۳۹۰). *ساختار اسطوره‌ای سمک عتیار و انطباق آن با نظریهٔ ژوزف کمپبل*، پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد دانش‌گاه آزاد اسلامی واحد شیروان.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۷۴). *داستان یک روح*، تهران: فردوس.
- شوالیه، ژان و آلن گریبان. (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*، ج ۱، ۲ و ۳، ترجمهٔ سودابهٔ فضاییلی. تهران: جیحون.
- شوالیه، ژان و آلن گریبان. (۱۳۸۵). *فرهنگ نمادها*، ج ۴، ترجمهٔ سودابهٔ فضاییلی. تهران: جیحون.
- فرانکل، ویکتور. (۱۳۶۷). *انسان در جست‌وجوی معنی*، ترجمهٔ اکبر معارفی، تهران: دانش‌گاه تهران.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۱). *شاهنامه*، به کوشش جلال خالقی‌مطلق، دفتر پنجم، تهران: مرکز دایره‌المعارف بزرگ اسلامی.
- کمپبل، ژوزف. (۱۳۹۲). *قهرمان هزار چهره*، ترجمهٔ شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب‌گردان.
- کنگرانی، منیژه. (۱۳۸۸). «تحلیل تک اسطوره‌سنجی نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی»، *پژوهش‌نامه فرهنگستان هنر*، سال سوم، شمارهٔ ۱۴، صص ۷۴-۹۱.
- گورین، ویلفردال و دیگران. (۱۳۷۰). *راه‌نمای روی‌کردهای نقد ادبی*، ترجمهٔ زهرا میهن‌خواه، تهران: اطلاعات.
- نیچه، فردریش. (۱۳۸۷). *غروب بت‌ها*، ترجمهٔ داریوش آشوری، تهران: آگاه.
- واعظ، بتول و رقیه کاردل ایلواری. (۱۳۹۴). «نقد اسطوره‌شناختی گنبد سیاه»، *دو فصل‌نامهٔ علوم ادبی*، سال چهارم، شمارهٔ ۷، صص ۲۳۳-۲۵۰.
- وگلر، کریستفر. (۱۳۹۰). *ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه*، ترجمهٔ عباس اکبری، تهران: نیلوفر.
- یآوری، حورا. (۱۳۸۶). *روان‌کاوی در ادبیات (دو متن، دو انسان، دو جهان)*، تهران: تاریخ ایران.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۶۸). *چهار صورت مثالی*، ترجمهٔ پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی.