

پژوهش‌های زبانی و ادبیات کاربردی، دانشگاه ولایت ایرانشهر
دوفصل‌نامه تخصصی، سال نخست، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۴۰۱، صص ۱۵۷-۱۷۲

الگوی سفر قهرمان در تعدادی از داستان‌های ایرانی

جهاندوست سبزی‌علی پور*

چکیده

اسطوره سفر قهرمان یکی از انواع اسطوره‌هاست که سفر پر فراز و نشیب قهرمان از مباحث تکرارشونده آن به شمار می‌رود. هدف از نگارش این مقاله ارائه الگوی روایی چهاررکنی است که در آن رکن اول رانده شدن؛ رکن دوم درگیری با مشکلات و موانع؛ رکن سوم نجات به دست نیرویی اغلب غیبی و ماورایی و گاه غیرمنتظره؛ و سرانجام رکن چهارم بازگشت افتخارآمیز و به دست گرفتن قدرت است. تمرکز مقاله بردستیابی به شگردهای مختلف الگوی سفر قهرمان، و مقایسه چهار رکن اصلی الگوی مذکور در اسطوره‌های ایران و جهان نظیر سیاوش، زال، داراب، کوروش، پرسوس است. نتایج مقایسه نشان می‌دهد که ساختار روایی این اسطوره‌ها شباهت فراوانی با یکدیگر دارند و تفاوت آنها مربوط به ویژگی‌های مضمونی و محتوایی است که از تمایزها و اشکال ویژه تاریخی، فرهنگی، اجتماعی سرچشمه می‌گیرد.

واژه‌های کلیدی: اسطوره، سفر قهرمان، اساطیر ایرانی، قصه‌های ایرانی.

۱. مقدمه

اسطوره را نخستین تلاش‌های بشری برای تبیین رویدادهای جهان دانسته‌اند. در سراسر جهان اسطوره‌های متفاوتی وجود دارند. بسیاری از اسطوره‌ها در فرهنگ‌ها و ملل مختلف ویژگی‌های جهان‌شمول (Universal) مشترک دارند و تفاوت‌های آنها بیشتر به سبب سرشت کوچ‌گرانه آنهاست که با ورود به هر فرهنگ و سرزمینی، با حفظ هسته مرکزی یا بن‌مایه بنیادی خود به تدریج ویژگی‌های بومی و اقلیمی را جذب می‌کنند. به‌عنوان مثال الگوی مشابه و نشانه‌های مشابه اسطوره‌های آفرینش و

* دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد رشت، sabzalipor@gmail.com

رستاخیز را در سراسر جهان می‌توان مشاهده کرد. یکی از این اسطوره‌های جهان‌شمول که بنابه گفته کمبل و دیگران، ریشه‌ای‌ترین اسطوره است، اسطوره قهرمان است.

طبق نظر کمبل: «قهرمان، زن یا مردی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و یا بومی‌اش فایق آید، از آنها عبور کند، و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. چنین ایده‌ها، الهام‌ها و شهودی، به صورت دست‌نخورده از چشمه‌های ابتدایی فکر و حیات انسان برمی‌خیزند، بنابراین فصیح‌اند، البته نه به زبان جامعه و روان رو به فساد و از هم‌پاشیدگی کنونی، بلکه به زبان آن منبع پایان‌ناپذیری که مایه تولد دوباره جامعه است. قهرمان به عنوان انسانی مدرن می‌میرد، ولی چون انسانی کامل و متعلق به تمام بشر، دوباره متولد می‌شود» (کمبل، ۱۳۸۷: ۳۰).

منظور از قهرمان در این مقاله، معنای کلی و عمومی آن است نه معنای تخصصی. به عبارتی دیگر، منظور نه قهرمان جامعه، بلکه هر شخصیتی است که به نوعی قهرمان داستانی است که در آن روایت می‌شود، خواه قهرمان واقعی جامعه باشد، مانند سیاوش، خواه نباشد. آنچه از زندگی قهرمان، شایسته توجه است و کمبل و دیگران به آن پرداخته‌اند، گوشه‌ای از زندگی تعدادی از قهرمانان است که به نوعی از جامعه و محل زندگی خویش رانده می‌شوند. در این نوع از داستان‌های اساطیری و افسانه‌ای، قهرمان به دلایلی زندانی، اسیر و یا از جامعه خود رانده و تبعید می‌شود. در بسیاری از موارد تلاش می‌شود که قهرمان کشته شود یا نیست‌شده تصور شود، اما قهرمان پس از تحمل بلاها و سختی‌های بسیار، به دلایل فرهمندی و بختیاری خود و با استعانت نیروهای مقدس و گاه ماورایی به سرزمین و جامعه خویش باز می‌گردد و سعی می‌کند بخت از دست‌داده‌ش را به چنگ آورد و منجی / ناجی جامعه باشد. این الگو که در این پژوهش از جهاتی بسط یافته، یکی از الگوهای است که خود الگوی ازلی یا کهن‌الگویی دارد که در این تحقیق به آن توجه می‌شود.

بازگشت افتخارآمیز قهرمان بعد از سپری کردن سختی‌ها و مشکلات بسیار، یک الگوی تقریباً چهار ضلعی را تشکیل می‌دهد. نمونه‌های چنین الگویی را در اساطیر و افسانه‌های همه ملل به وفور می‌توان یافت. به عنوان مثال، زال سفیدمو در اسطوره ایرانی یکی از آنهاست که به دلیل شومی شکل ظاهرش از جامعه رانده می‌شود، بعد از درگیری‌های زیاد با مشکلات و خطر نابودی، به دست سیمرغ نجات می‌یابد و به جامعه بازگشت خوش‌اقبالی دارد. اسطوره‌های سیاوش، داراب و ... نیز از همین الگو پیروی می‌کنند. در یونان نیز، پرسئوس به دست پدربزرگش به دلیل یک پیشگویی به دریا افکنده می‌شود. هریک از این قهرمانان اسطوره‌ای بعد از تحمل سختی‌ها و از سرگرداندن آزمون‌ها به خانه و سرزمین خود باز می‌گردند.

این مقاله هدفش ابتدا دستیابی به شکل‌ها و شگردهای مختلف الگوی اسطوره قهرمان رانده شده و در مرحله دوم، دقت در این شگردها و بیان تفاوت‌ها، شباهت‌ها و به طور کلی ویژگی‌های این الگو در اسطوره‌های مورد بررسی است. در این پژوهش علاوه بر قهرمانان اسطوره‌ای ایرانی، به برخی از

اسطوره‌های سایر ملل نیز اشاره شده است. مقصود اصلی از این کار نه تأکید بر مصداق‌های متعدد، یا یک مصداق خاص، بلکه نشان دادن الگو در قصه‌های ایرانی است که در شکل‌گیری قصه‌ها نقش اساسی داشته است.

۲. اسطوره سفر قهرمان

اسطوره سفر قهرمان یکی از انواع اسطوره‌هاست که به معرفی قهرمان در اساطیر و زندگی و سفر پُر رمز و راز آنها اختصاص دارد. در این نوع از اساطیر چهره قهرمانی را می‌بینیم که به نوعی از زندگی روزمره خود دور می‌شود و با طی مسیرهای پریچ و خم سفری مخاطره‌آمیز را شروع می‌کند و سرآخر با استعانت امدادی غیبی یا کمک دیگران به سرزمین اصلی خود و یا قبیله خویش برمی‌گردد.

سفر قهرمان از قدیمی‌ترین و شناخته‌شده‌ترین کهن‌الگوهای است که به‌عنوان مبحث اساسی بسیاری از کنش‌های اسطوره‌ای همواره مورد نقد و بررسی قرار گرفته است. جوزف کمبل^۱ یکی از پژوهشگران برجسته در حوزه اسطوره‌شناسی، به سفر درونی انسان در قالب قهرمانان نظر دارد. به اعتقاد وی کهن‌الگوها هیچ‌گاه کهنه نمی‌شوند و در هر عصری به شکلی نمایان می‌شوند. در اسطوره‌های اقوام مختلف به رغم تمام تفاوت‌های فرهنگی، قومی و نژادی شباهت‌های بنیادینی نیز به چشم می‌خورد. یکی از این اشتراکات اسطوره‌ای، قهرمان و سفر پرماجرایی اوست. این امر تا آنجا گسترش می‌یابد که اسطوره قهرمان امروزه نیز با اشکال گوناگون و با کارکردها و کنش‌های خاص خود ظهور می‌یابد. طیف وسیع داستان‌های قهرمانی بر این گفته کمبل صحه می‌گذارد که داستان قهرمان ارزش نوشتن دارد (کمبل، ۱۳۸۷: ۱۸۹).

یونگ از تصاویر مشترک و مکرری که در ناخودآگاه جمعی بشر تجلی می‌یابد، با عنوان «آرکی‌تایپ» یا کهن‌الگو یاد می‌کند. از میان کهن‌الگوهای کهن یونگ ارائه می‌کند، الگوی «قهرمان» اهمیت زیادی دارد. به اعتقاد یونگ، زمانی که من خویشتن نیاز به تقویت بیشتر داشته باشد، نمادهای قهرمانی بروز می‌یابد «یعنی هنگامی که خودآگاه برای کاری که خود به تنهایی یا دست کم بدون یاری منابع نیرویی که در ناخودآگاه است، نمی‌تواند انجام دهد، به ناخودآگاه نیاز پیدا می‌کند» (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۸۱). بنابراین ناخودآگاه با استفاده از کهن‌الگوها به تبیین بسیاری از مضامین می‌پردازد. نیروی رؤیا و خیال با استفاده از این الگوها در پی کشف ماهیتی تازه یا رفع نواقصی در خویشتن فرد است. «تخیل آدمی، در پی جبران ضعف‌ها و کمبودها و یا نقص‌های زندگی خویش، واقعیت تلخ را گاه در اساطیر باژگونه می‌کند. بسیاری از فضیلت‌هایی که به خدایان و قهرمانان منسوب می‌شود، یا ارزش‌هایی که از اسطوره طلب می‌شود، همان‌هایی است که انسان در زندگی واقعی با فقدان آنها رو به روست» (مختاری، ۱۳۷۹: ۳۵).

بسیاری از قهرمان‌پروری‌ها نتیجه عقده‌های حقارتی است که بشر سعی در نشان دادن این احساسات سرکوب شده در هیئت یک قهرمان یا منجی داشته است. «کار اصلی اسطوره قهرمان، انکشاف خودآگاه

1. Joseph Campbell

خویشتن فرد است، یعنی آگاهی به ضعف‌ها و توانایی‌های خودش به گونه‌ای که بتواند با مشکلات زندگی رو به رو شود» (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۶۴). ذکر این نکته ضروری است که اسطوره قهرمان و تحول شخصیت او نمایانگر مرتبه‌ای از دوران پختگی، کمال و رسیدن به تمامیت است.

۳. پیشینه بحث

هندرسن (۱۳۸۳) در «اساطیر باستانی و انسان امروزی» نکاتی در زمینه قهرمان ذکر کرده‌است. فریزر (۱۳۸۲) در شاخه زرین در بحث خدایان غله و نیز در جاهایی که سخن از پاگشایی و آیین تشریف و آشناسازی است، از قهرمان و مشکلات و ویژگی‌های آن سخن گفته‌است. میرچا الیاده (۱۳۶۸) در کتاب «آیین‌ها و نمادهای آشناسازی» به شرح ویژگی‌های آیین در مراحل زندگی قهرمان پرداخته‌است. بهروز اتونی در مقاله‌ای با عنوان «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای» به سفر قهرمان و آزمون‌هایی که پشت سر می‌نهد، توجه کرده‌است. جوزف کمبل (۱۳۸۷) در «قهرمان هزارچهره»، اسطوره قهرمان و ویژگی‌های آن را ذکر کرده و به بعضی از آیین‌های تشریف، آزمون، بازگشت و مانند آن اشاره کرده‌است. وولگر (۱۳۸۷) نیز در «سفر نویسنده» درباره سفر قهرمان و مراحل آن نکات ارزشمندی برای نویسندگان فیلم‌نامه‌ها ذکر کرده‌است. تا جایی که بررسی شده، به الگوی اسطوره قهرمان رانده شده، به شکلی که مدنظر این مقاله است، اشاره نشده‌است و از بین پژوهشگران این حوزه، کمبل نیز فقط به سه ضلع آن (۱- جدایی و عزیمت، ۲- آیین تشریف، ۳- بازگشت) اشاره کرده‌است. نکته مورد نظر این پژوهش این است که سفر قهرمان به ویژه قهرمان رانده شده، دارای چهار ضلع است و این الگو در اغلب اسطوره‌های از این دست قابل شناسایی است.

۴. اسطوره قهرمان رانده شده

آنچه در این پژوهش تحت عنوان «قهرمان رانده شده» آمده، زیرمجموعه و به نوعی مفهوم تازه و گسترش یافته‌ای از سفر قهرمان است. اصطلاح «رانده شده» در اینجا بر قهرمانان اسطوره‌ای دلالت دارد که به دلایل و انگیزه‌های گوناگونی از شهر و دیار خود رانده؛ و با آزمون‌های دشواری مواجه می‌گردند، آن‌گاه به یاری بخت و اقبال بر یکایک موانع و دشواری‌ها فائق آمده، بار دیگر به خانه و سرزمین خود بر می‌گردند و موقعیت از دست رفته را به دست می‌آورد.

برای بررسی اسطوره مذکور، استفاده از الگویی که کمبل در کتاب «قهرمان هزارچهره» ارائه کرده، راهگشاست. به زعم او قهرمانان اسطوره‌ای به شیوه‌های گوناگون سه مرحله را از سر می‌گذرانند که به ترتیب عبارتند از: ۱- عزیمت ۲- آیین تشریف ۳- بازگشت به زادگاه که معمولاً با تحول درونی شخصیت همراه است. در این مقاله، الگوی مذکور به چهار مرحله کلی بسط یافته و در هر یک از بخش‌های چهارگانه با تفاوت‌هایی بررسی شده‌است. برای روشن شدن تفاوت‌های مذکور به تشریح چهار رکن سفر قهرمانان رانده شده در اسطوره‌های سیاوش، زال، داراب، کوروش، و یک نمونه یونانی، پرسئوس، می‌پردازیم. چهار ضلع سفر برای قهرمان اسطوره رانده شده که در این پژوهش بررسی می‌شوند، عبارتند

از: ۱- رانده‌شدن قهرمان از جایگاه و سرزمین اصلی خود، ۲- درگیرشدن با موانع و مشکلات، ۳- نجات یافتن قهرمان توسط دیگری، ۴- بازگشت قهرمان. در ادامه، هریک از اضلاع فوق، نخست تشریح و سپس نمونه‌هایی از آنها در اساطیر ذکر می‌شود.

۱.۴. رانده‌شدن قهرمان از جایگاه و سرزمین اصلی خود

اغلب قهرمانان در اسطوره رانده شده، با سفرهای گوناگونی همراه هستند. سفر قهرمان بر اساس دلایل خاصی شکل می‌گیرد «سفر قهرمان ممکن است چالشی شخصی باشد. مانند: پیروز شدن در یک رقابت، التیام بخشیدن به یک زخم، یافتن عشق. گاه نیز قهرمان در جایی باید دعوت به ماجرا را پاسخ گوید که زندگی دیگران یا حتی سرنوشت جهان در خطر است» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۷-۱۸). سفر قهرمان را می‌توان به دو قسمت تقسیم‌بندی نمود. ابتدا سفر جسمانی و حرکت به سمت ناشناخته‌ها و سپس سفر درونی و کسب آگاهی و کشف ناآگاهی. قهرمان به دلیل یک کمبود یا حس خلاً یا هر مسأله دیگری، از سرزمین خود دور می‌شود تا وارد دنیای ویژه‌ای گردد. این دنیای جدید صرف‌نظر از هر شکل و هیئت، بیانگر ناخودآگاه قهرمان است که باید شناخته شود تا قهرمان در مسیر سفر به وحدت دست یابد.

در اسطوره‌های مورد بررسی این مقاله، قهرمانانی حضور دارند که به دلایل مختلف بیرونی و اغلب به صورت ناخواسته از سرزمین اصلی خود دور می‌افتند. به بیان دیگر، عنصر اجبار و رانده‌شدن در عزیمت همه آنها وجود دارد. سیاوش به دلیل رهایی از تهمت‌های سودابه از دستگاه حکومت دور می‌شود. زال، پسر سام به دلیل شومی و سپیدمویی به دست پدر در البرزکوه رها می‌شود. همای به دلیل آن که مقام شاهی را به داراب واگذار نکند، داراب را در صندوقی گذاشته، در رود رها می‌کند. کوروش به دلیل ترس شاه از آینده نیک و مبارکش، از خانه دور می‌شود. شاه آکریسیوس از ترس نوه که پادشاهیش را تهدید می‌کرد، دختر و نوه را در صندوقی می‌اندازد و در دریا رها می‌سازد.

۲.۴. مواجهه با موانع و مشکلات

در این بخش قهرمان پس از رانده شدن از سرزمین خود با مشکلات فراوانی دست‌وپنجه نرم می‌کند و با آزمون‌های دشواری روبرو می‌گردد. «قهرمان ممکن است بخت خود را در راه‌های گوناگونی از دست دهد: گاهی به علت کیفیت خود ویرانگر در خود او که با واژه «شوم» یا «بدشگون» فرامود می‌شود؛ گاه به علت تصادفی که واقعاً تصادف نیست، مانند مرگ آشیل بر اثر زخمی بر پاشنه آسیب‌پذیرش» (فرای، ۱۳۸۴: ۹۰). بنابراین در این سفرها قهرمان مختارانه به سوی موانع و مشکلات نمی‌رود، بلکه نیرویی یا کسی او را از سرزمین یا خانه طرد می‌کند. قهرمان در مسیر سفر با اشکال و کنش‌های گوناگونی روبرو می‌شود که گذر از هر یک از آنها نمایانگر مرحله‌ای از کمال قهرمان است. «اگر کسی از هر جامعه‌ای که باشد، بدون قصد قبلی، سفری مخاطره‌آمیز به سرزمین ظلمات را برای خود آغاز کند و از کوچه‌های پر پیچ و خم هزارتوی روحش پایین رود، به زودی خود را در چشم‌اندازهای سرشار از

هیئت‌ها و اشکال سمبلیک خواهد یافت (هیئت‌ها و اشکالی که هر کدام ممکن است او را ببلعند)» (کمبل، ۱۳۸۷: ۱۰۸).

در این بخش، مشکلات، آزمون‌ها و خان‌ها بررسی می‌شوند تا قهرمان و نیروی قهرمانی‌اش بیشتر نمود یابد و مدت اسارت، سختی‌ها و رنج‌های سفر قهرمان نشان داده شوند. «آزمایش در اسطوره‌ها، معرف مرگ «من» است. اکنون قهرمان کاملاً تبدیل به بخشی از کیهان شده‌است و با مرگ بینش قدیمی و محدود به چیزها، با آگاهی جدید نسبت به پیوندها دوباره متولد می‌شود. به یک معنا قهرمان تبدیل به خدایی می‌شود که قادر است به فرای محدودیت‌های عادی مرگ برود و چشم‌انداز وسیع‌تری را ببیند که بر پیوند همه چیزها دلالت دارد» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۱۰). به هر رو، رودرو شدن با مشکلات و موانع به نوعی قهرمان را می‌پرورد و موجب افزایش تجربه او می‌شود. اساساً از سر گذراندن آزمون‌ها نقش مهمی در تحولات روحی و شخصیتی قهرمانان دارند.

در نمونه‌هایی که برای بررسی انتخاب شده‌اند، همه موانع و مشکلات بر سر راه قهرمانان در نهایت موجب تولد دوباره و رسیدن به مقامی درخور می‌شود. آزمون‌ها و موانعی که قهرمانان با آنها مواجه می‌شوند، با یکدیگر تفاوت‌ها و شباهت‌هایی دارند. مواجهه با دسیسه‌های سودابه، گذر از آتش و نیز نبرد با افراسیاب و جنگاوران دیگر، مهم‌ترین خطرات زندگی سیاوش است. دور بودن از آغوش پدر و مواجهه شدن با تنهایی و حیوانات درنده خطرانی است که زندگی زال را تهدید می‌کند. آزمون داراب که نوزادی بیش نیست، دوری از خانه و طرد شدن در درون یک صندوق و در دل یک رود است. دور بودن از خانه و رشد در محیطی ناشناس (جنگل) بزرگترین آزمون برای کوروش است. پرسئوس به همراه دانائو به سلامت از دریا می‌گذرد و زمانی که بزرگ می‌شود، به دلیل دشمنی با پولیدکتس به مأموریتی مرگ‌بار می‌رود و با هیولایی به نام مدوسا می‌جنگد.

۳.۴. نجات یافتن قهرمان به یاری دیگری

از آنجا که قهرمان این اسطوره، دارنده اقبال است، شانس آن را دارد که به مدد نیرویی ماورایی، نظیر فره یا امدادهای غیبی، بر مشکلات خود فایق آید و همه موانع را پشت سر بگذارد. در این قسمت چگونگی نجات قهرمان عنوان می‌شود. این که چگونه قهرمان نجات می‌یابد، چه کسان، حیوانات، موجودات، و نیروهای ماورایی در این امر یاری‌اش می‌کنند. «قهرمان از مرگ جان به در می‌برد، بر بزرگ‌ترین ترس خود چیره می‌شود، ازدها را می‌کشد یا بحران عاطفی را تاب می‌آورد و حالا پاداشی نصیب می‌برد که به دنبال آن بوده‌است» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۳).

در این بخش عموماً دیگری یا دیگری از روی بخت و اقبال قهرمان به یاری‌اش می‌شتابند و او را از مرگ نجات می‌دهند. این دیگران گاه مردم عادی مانند چوپان و گازر (رخت‌شوی) و کاروانیان و گاه موجوداتی ماورائی مثل سیمرغ و گاهی نیز ملازمان حاکمانی چون فرعون و پولیدکتس هستند. طرق فائق آمدن بر موانع نیز در هر یک از اسطوره‌ها، دارای وجوه اشتراک و افتراق است: سیاوش به کمک رستم از

دوره کودکی به خوبی گذر می‌کند. آتش به عنوان نیرویی ماورایی سهمی بزرگ در اثبات بی‌گناهی سیاوش دارد. زال به یاری سیمرغ پرورش می‌یابد و به دامان پدر باز می‌گردد. کودک (داراب) به کمک یک گائز از صندوق و رود نجات می‌یابد و بزرگ می‌شود. کوروش در زمان طرد شدن از سگی تغذیه می‌کند و سپس چوپان و همسرش او را از خطر زندگی در جنگل نجات می‌دهند. امدادهای الهی به پرسئوس در جنگ با هیولا یاری می‌رساند و او نجات می‌یابد و در بازگشت زن جوانی به نام آندرومدا را نجات می‌دهد.

۴.۴. بازگشت قهرمان

سرانجام قهرمان بار دیگر به خانه باز می‌گردد. در این بخش بازگشت قهرمان با دگرگونی‌ها و تحولات روحی، شخصیتی و نهایتاً تطهیر همراه است. این رجعت دوباره عموماً برکاتی برای سرزمین و جامعه‌اش دارد، چنان‌که شکست قهرمان و عدم بازگشتش ممکن بود نحوست یا فاجعه‌ای را گریبان‌گیر سرزمینش کند. «پیروزی قهرمان برگرفته از یک جریان انرژی‌ست که بخشی از خود او و بخشی از بیرون از او سرچشمه می‌گیرد. بخشی با شایستگی او در دلاوری پیوند دارد و بخشی با ارزش‌های ویژه‌ای که به او رسیده‌است، مانند نیرومندی غیرمعمول، تبار اشرافی یا سرنوشتی که کاهنی پیش‌گویی کرده‌است» (فرای، ۱۳۸۴: ۸۹). آنچه اهمیت دارد رسیدن قهرمان به آگاهی است. آزمون‌ها و موانع مقدمه‌ای برای رسیدن به این آگاهی هستند. آزمون‌های بزرگ در حقیقت معرف نوعی «پالایش» یا تطهیراند که پس از سپرسی کردنشان، نصیب قهرمان می‌شوند، یعنی قهرمان پس از گذراندن آزمون تطهیر می‌شود. «قهرمان در حالی دوباره زاده یا دگرگون می‌گردد که خصایص خود «عادی»‌اش را نگاه داشته و به علاوه درسها و روشن‌بینی‌هایی که از شخصیت‌هایی آموخته که در طی مسیر ملاقات کرده‌است» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۴).

سفر قهرمان تلاشی برای دست یافتن به شناخت و تمامیت است، در نمونه‌های مورد بررسی قهرمان با پشت سر نهادن بسیاری از موانع و مشکلات، این امر را به تحقق می‌رساند. ویژگی کلی بازگشت قهرمان در این نمونه‌ها، رجعت موفقیت‌آمیز، پرثمر و بابرکت در اکثر آن‌ها است. پیروزی و غلبه بر دشمنان پیشین نیز در برخی از داستان‌ها نمود دارد. به طور کلی رسیدن به آرامش، سکون و وحدت پس از بازگشت در همه آنها به چشم می‌خورد. مثلاً سیاوش با کیخسرو حیاتی تازه می‌یابد و مرگ نمادین او آغاز دوران کمال کیخسرو می‌شود. او با رویش گیاهی به زندگی بازمی‌گردد. زال در مسند یک جهان پهلوان به ایران برمی‌گردد و رستم بزرگترین ثمر این بازگشت است. داراب هنگامی که به سرزمین باز می‌گردد، مقام پادشاهی را به دست می‌آورد. کوروش در مسند یک پادشاه به سرزمین خود رجعت می‌کند و مادها را شکست می‌دهد. پرسئوس در بازگشتش پولیدکتس را به سنگ تبدیل می‌کند و مادر را از سلطه و ستم او نجات می‌دهد. پرسئوس در این بازگشت با دختری به نام آندرومدا ازدواج می‌کند و به مقام فرمانروایی می‌رسد.

۵. مقایسهٔ ارکان چهارگانهٔ سفرهای قهرمانان اسطورهٔ ایران و جهان

در این بخش ابتدا شرح عزیمت قهرمانان اسطوره‌ای مانند سیاوش، زال، داراب، کوروش و یکی از قهرمانان اسطورهٔ غربی، نمونه‌وار، اشاره می‌شود، سپس با یکدیگر مقایسه می‌گردند. هدف از مقایسهٔ سفرهای قهرمانان، بیان شباهت‌ها و تفاوت‌ها و چگونگی آن در هریک از چهار رکن عزیمت یا سفر، آیین تشریف یا برخورد با آزمون‌ها، موانع و دشواری‌ها، حل آزمون‌ها به واسطهٔ نیروهای طبیعی و ماورای طبیعی و بازگشت به خانه در همان هیئت اصلی یا در هیئتی دیگر است. این شباهت‌ها عموماً مرتبط به جنبهٔ ساختاری و شکل کلی داستان‌ها است و تفاوت‌ها با ویژگی‌های مضمونی و محتوایی هر داستان یا اسطوره پیوند دارد که به نوبهٔ خود از تمایزها و اشکال ویژهٔ تاریخی، فرهنگی، اجتماعی و غیره سرچشمه می‌گیرد. لازم به ذکر است که گاه خصوصیات جغرافیایی، در شکل ساختاری داستان‌ها موجب افتراق‌هایی می‌گردد که منجر به تجلی عناصر طبیعی گوناگون می‌شوند؛ این عناصر در جریان داستان و در یک یا چند رکن از ارکان چهارگانه نقش محوری ایفاء می‌کنند. براین اساس، با پیش‌فرض قرار دادن شباهت داستان‌ها در الگوی ساختاری و تفاوت در جنبه‌های متنوع محتوایی و معنایی به مقایسهٔ هر یک از داستان‌ها می‌پردازیم.

۱.۵. رکن اول

دلیل عزیمت یا رانده شدن هر یک از قهرمانان اسطوره‌ای مذکور با یکدیگر متفاوت است و این امر ریشه در مسائل مختلفی دارد. سیاوش علاوه بر آن که قهرمانی انسانی است، در اساطیر خدای غله نیز به شمار می‌رود. وی از آن‌جا که تن به گناه نمی‌دهد و در برابر وسوسه‌های سودابه مقاومت می‌کند، به توطئهٔ خود او رهسپار گذر از آتش می‌شود. بنابراین در داستان سیاوش، گوهر معنوی قهرمان از اهمیت بالایی برخوردار است. اما رانده شدن زال سرشتی اعتقادی دارد، به این معنا که سپیدی موی سر او نشانه‌ای از شومی و نامبارکی از سوی سام تلقی می‌شود. این طرز تلقی ریشه در باورهای سرزمینی دارد که سام در آن پرورش یافته است. در داستان زال از منطقهٔ جغرافیایی خاصی با نام البرز نام برده می‌شود؛ در نظر گرفتن کوه در مقام عنصری طبیعی در ارتباط با رها شدن زال در دامنهٔ آن اهمیت دارد.

زندانی شدن یوسف در دل چاه، حاوی معناهای نمادین و تمثیلی است، چنانکه چاه در دوره‌های بعد و در ادبیات عرفانی رمز نفس و وجود خاکی محسوب گردید. حتی شخصیت یوسف نیز در اشعار عرفانی در مقام نماد روح آزاده‌ای که در بدن خاکی (چاه) اسیر است، فراوان مورد استفاده قرار گرفت. حال آنکه سیاوش و زال هیچ‌گاه به طور بنیادی از زمینهٔ اسطوره‌ای جدا نگشته و در متون دیگر احضار نشدند. یکی از اصلی‌ترین وجوه تفاوت مذکور، روایت داستان یوسف در متون مقدس است و به همین دلیل با مقولات عرفانی پیوندی نزدیک می‌یابد. داستان موسی نیز از این نظر مشابه داستان یوسف است و از همین معناهای نمادین در زمینه‌ای دینی برخوردار است. عزیمت موسی به لحاظ صوری تا حدودی مشابه

عزیمت زال است، لیکن با آن تفاوت بنیادین دارد. دلیل رانده شدن او دوری از کشته شدنش به دست فرعون است.

از آب گذشتن حضرت موسی بر رود نیل نیز بنا بر زمینه دینی داستان، دارای معانی رمزی و تمثیلی است و منشی کهن‌الگویی می‌یابد. به طور کلی آب و دریا در ارتباط با موسی نقشی مهم دارند. او بعدها بار دیگر مجبور به عزیمت می‌شود و سال‌ها در بیابان سرگردان می‌گردد. چنین شباهتی را در داستان داراب نیز می‌بینیم. در واقع باید به نکته مهم اشتقاق نام موسی و داراب که هر دو با آب مرتبطاند، نیز توجه داشت، موسی در صندوقی به آب افکنده می‌شود زیرا تهدیدی برای پادشاهی و قدرت آن زمان محسوب می‌شد. با این همه در ارتباط با داراب مقوله نژاد مطرح است، حال آن که موسی برگزیده خداوند است. اما داستان کوروش و علت دوری او از خانه به دلیل ترسی است که پادشاه (پدر بزرگش) از پیشی‌بینی قدرت کوروش دارد با این تفاوت که او در جنگل رها می‌شود. در داستان پرسئوس نیز ترس پدر بزرگ از به قدرت رسیدن نوه، او را بر آن می‌دارد که کودک را در صندوقی در آب رها کند. در این داستان مادر نیز به همراه فرزند از خانه رانده می‌شود و این وجه تمایز نوع رانده شدن قهرمان با داستان داراب است.

۲.۵. رکن دوم

آزمون‌ها و موانعی که سیاوش با آنها روبرو می‌شود، با توجه به بافت داستانی طراحی شده‌اند. گذر موفقیت‌آمیز از آتش حاوی معنای نمادین است و دلالت بر پاکی قهرمان دارد. این امر، از نقشی که عنصر آتش در باورهای باستانی ایران دارد، ناشی می‌شود. در مورد زال نیز جریان منطقی داستان، دشواری‌های موجود بر سر راه قهرمان را نشان می‌دهد. تنها ماندن در کوه با خطرات و تهدیدهای حیوانات درنده همراه است. بنابراین دو داستان متفاوت دو گونه آزمون یا مانع را پیش رو می‌نهند.

نکته‌ای که بر وجه افتراق دشواری‌های بعضی از داستان‌ها دلالت می‌کند این است که گاه داستانی در فضاهای بسته و تاریک مثل چاه و زندان گرفتار است، گاه در فضاهای باز و پهناور مانند دریا و بیابان رخ می‌دهد. چنین آزمونی را نیز در داستان داراب شاهد هستیم. او نیز در فضایی سمبلیک در صندوقی تاریک در رودی سرگردان است و برای یک نوزاد دوری از مادر بزرگترین آزمون است، اما خود مادر این آزمون دشوار را برای فرزند فراهم می‌کند. میل مادر به زیاده‌خواهی و قانع نبودن به موقعیتی که دارد، زمینه‌ساز سرگردانی فرزند می‌شود.

دشواری سفر کوروش رانده شدن در جنگل است. جنگل نیز با درختان انبوه تمثیلی از سرگردانی یا به تأویل همان شکم نهنگ است که کمبل به آن اعتقاد دارد. اما آزمون سخت پرسئوس به مانند داراب و موسی گذر از آستان پرتلاطم دریاست، بعدها نیز در مأموریتی مرگبار، هیولایی را شکست می‌دهد.

۳.۵. رکن سوم

سیاوش اگرچه در طول دوران زندگی‌اش از یاری‌های شخصیت‌هایی مانند رستم، پیران و فرنگیس برخوردار می‌شود، اما یاری‌گر اصلی را باید سرشت پاک و طینت مطهر خود او دانست؛ زیرا در جریان توطئه سودابه و گذر از آتش، نه شخصیت‌ها بلکه تنها همین گوهر والای معنوی او بود که موجب نجاتش شد و بی‌گناهی وی را به اثبات رساند. در این جا، حل آزمون به واسطه نیرویی درونی و اخلاقی صورت می‌گیرد. یاری‌گر زال موجودی ماورایی به نام سیمرغ است، او که چندین بار در جریان نبردهای رستم نیز به یاری او شتافت. حضور سیمرغ با مکان خالی از سکنه‌ای که زال در آن قرار دارد، یعنی کوه البرز، ارتباط معناداری دارد. زیرا این موجود افسانه‌ای و ماورایی به لحاظ داستانی نمی‌باید چندان در منظر عموم ظاهر شود تا خصلت اعجاب‌انگیز آن برجا بماند.

در داستان داراب نیز با چنین اشتراکاتی مواجه هستیم. مرد گزر کودک را از آب می‌گیرد و به همراه همسر او را بزرگ می‌کند. ناجی اصلی موسی و داراب زنانی‌اند که نقش مادر را در پرورش کودکان به عهده می‌گیرند (مادر موسی در هیئت مبدل دایه این نقش را برعهده دارد). داراب در دامن افرادی غریبه و ناشناس رشد می‌کند، اما در داستان موسی می‌بینیم که نجات موسی در دستگاه حکومتی دشمن است و کسی که دستور قتل او را داده، و به واسطه دستورش سرگردان شده، اکنون یاریگر موسی می‌شود. داستان کوروش در شکل ساختاری با داستان‌های دیگر مُجانست دارد در این روایت افرادی که مسئول کشتن کوروش هستند، به او امان می‌دهند و این وجه اشتراک این داستان با سرگذشت موسی است. نجات پرسئوس ابتدا به واسطه نیرویی ماورایی صورت می‌گیرد. زئوس پدر آسمان صندوق را به سلامت به جزیره‌ای می‌رساند و به این ترتیب فرزند را نجات می‌دهد. وجه تمایز این داستان با دیگر داستان‌ها وجود همین نیروهای ماورایی و خدایان در پیروزی و کمک به پرسئوس است که این ریشه در اعتقادات مردم یونان باستان دارد. زال نیز به یاری نیرویی ماورایی یعنی سیمرغ نجات یافته بود.

۴.۵. رکن چهارم

بازگشت سیاوش کاملاً با فضای اسطوره‌ای که روایت در آن جریان دارد، همخوان است. وی پس از مرگش در قالب خدای غله یا گیاهی بار دیگر به دیار زندگان باز می‌گردد. بدیهی است که این نوع بازگشت در اسطوره‌ها همواره با معنایی نمادین همراه است و یادآور نوعی جاودانگی و بی‌مرگی است و ریشه در معتقدات مذهبی دارد. بازگشت دوباره قهرمان مرده در هیئت گیاهان و پرندگان و غیره در اسطوره‌های مختلف با توجه به بافت‌های جغرافیایی و فرهنگی و باورهای عمومی حاوی معانی مختلفی است. بازگشت سیاوش از جهتی دیگر انسانی است و می‌توان کیخسرو را سیاوشی دیگر تأویل کرد، البته نوع بازگشت سیاوش کاملاً با قهرمانان دیگر متمایز است و انسانی و عینی نیست، اما از آنجا که شخصیت سیاوش علاوه بر جنبه ایزد شهید شونده و خدای نباتی، دارای اشتراکات فراوانی با قهرمانان انسانی دارد در تحلیل این گروه از قهرمانان جای می‌گیرد. بازگشت زال اگرچه به تشویق سیمرغ

افسانه‌ای است، اما به تمامی محسوس و در هیئت خود او است. زال پس از تحمل دشواری‌های فراوان به ایران باز می‌گردد و با رودابه ازدواج می‌کند. یکی دیگر از پایان‌های مرسوم در اسطوره، همین شکل بازگشت و ازدواج است. لیکن محتواها بسته به زمینه‌های بیرونی متفاوت است. زال با توجه به روحیه ایرانی و سلحشوری و قدرت پادشاهی در آن دوران در قالب یک پهلوان به ایران بازمی‌گردد تا بعدها فرزندش رستم، بزرگ‌ترین پهلوان ایران به دنیا آید. بازگشت داراب نیز با مقام پادشاهی همراه است و این از پایان‌های مرسوم و سمبلیک در بسیاری از داستان‌های اساطیری و افسانه‌ای است، که قهرمان بازگشتی پیروزمندانه و در هیئت یک پادشاه دارد. داستان کوروش نیز در فضایی این‌چنینی شکل می‌گیرد بازگشت او در غالب یک فرمانده پیروز، و در نهایت پادشاهی ایران است. داستان پرسئوس و بازگشت قهرمان چون بسیاری از داستان‌های اسطوره یونانی با بازگشت قهرمان و گرفتن انتقام همراه است در این داستان نیز پرسئوس با گرفتن انتقام از پدر بزرگ که دلیل رانده شدن او از خانه است به پادشاهی می‌رسد.

۶. نمادشناسی عدد چهار در اسطوره سفر قهرمان رانده شده

نکته‌ای که در تحلیل این اسطوره تأمل برانگیز است، چهار ضلع این حکایت یا روایت است. سؤال این است که چرا این اسطوره چهارضلعی است یعنی در اغلب موارد این چهار ضلع وجود دارد و قابل شناسایی است؟ با رویکردهای مختلفی می‌توان به این نکته جواب داد. نمادشناسی عدد چهار خود می‌تواند پاسخی برای این امر باشد. درباره نمادشناسی عدد چهار نکات زیر قابل ذکر است:

«نظام کلی تفکر یونگی اهمیت اساسی به عدد چهار می‌دهد، و چهارگانی در این تفکر مبنای الگوی ازلی روان آدمی است. یعنی مجموع فرایند روان آگاه و ناخودآگاه است، یونگ در تحلیل خود از انواع و اشکال مختلف روان، در واقع آن را بر نظریه چهار کاربرد اصلی آگاهی مبتنی می‌داند: اندیشه، احساس، الهام و شعور. این روانکاو در اینجا طرز تلقی‌ای را که به نظر می‌رسد از عصر پارینه‌سنگی ثابت مانده است، اتخاذ می‌کند، یعنی آنچه را که از زمان چلیپای چهار جهت اصلی تاکنون در تمامی باورهای پیدایش کیهان عرضه شده، و از درون نظریات عرفانی و کیمیایی گذر کرده، استناد می‌کند، زیرا کیمیاگران و عارفان در جست‌وجوی عمل بزرگ و حجرالفلاسفه بوده‌اند و برای آنان چهارگانی قضیه‌یی بنیانی بوده است» (شوالیه-گربران، ۱۳۸۷، ج ۲: ۵۶۰-۵۶۱).

معنای نمادین چهار، با مربع و صلیب ارتباط می‌یابد. از دورترین اعصار، حتی نزدیک به پیش از تاریخ برای نشان دادن هر چیز مستحکم، ملموس و محسوس، از مربع استفاده می‌شد. ارتباط چهار با صلیب موجب شده است، که چهار نماد بی‌نظیر فراوانی، جهانگیری، و جامعیت به حساب آید. عمود و نصف‌النهار و خط استوا زمین را به چهار قسمت تقسیم می‌کنند. در تمام اقالیم سرکردگان و شاهان را؛ صاحب چهاردریا، چهار خورشید، چهار بخش جهان، می‌خوانند که از یک سو به معنی گستره قدرت آنها بر سطحی عظیم بود و از سوی دیگر استیلا این قدرت بر تمامی افعال و اعمال مردم سرزمین‌شان

(شوالیه-گربران، ۱۳۸۷، ج ۲: ۵۵۱). چهارجهت اصلی، چهارباد، چهارستون عالم، چهار منزل قمر، چهار فصل، چهار عنصر، چهار مزاج، چهار رود، چهار بهشت، و ... وجود دارد. چهار عدد مقدس ودا است. در کتاب مقدس بخصوص در مکاشفات، عدد چهار نشانه نظریه تمامیت است (نک. شوالیه-گربران، ۱۳۸۷، ج ۲: ۵۵۱-۵۵۲).

در آیین زروانی در ایران پیش از اسلام، نیز، چهار دوره هستی معنای خاصی دارد. در بعضی از رسالات زروانی برای تفوق و چیرگی اهرمزد بر اهریمن به دورانی دوازده هزار ساله اشاره شده است. این دوران به چهار دوره سه هزار ساله تقسیم می‌شود. در سه هزار ساله نخستین، اهرمزد آفرینش مینوی خود را انجام می‌دهد، و در سه هزار سال دوم، آفرینش اهرمزد از حالت مینوی به حالت مادی و کیهانی درمی‌آید، و در سه هزاره بعدی اهریمن به آفرینش هرمزدی هجوم برده و با تمام مخلوقات درمی‌آمیزد، در سه هزار ساله پایانی برای بازداشتن اهریمن از فرمانروایی بر جهان خلقت و محدود کردن قدرت و سلطه وی و نجات مخلوقات اهورایی زرتشت و سه موعود زرتشتی ظهور می‌کنند (باقری، ۱۳۷۶: ۷۹).

چهار رکنی بودن سفر عرفانی در اندیشه ملاصدرا نیز خود می‌تواند ناظر به این نکته باشد. در نزد ایشان عارف و سالک هم‌چون قهرمان و یا پهلوانی باید سفر چهار ضلعی‌اش را به ترتیب انجام دهد. این فیلسوف بزرگ ایرانی در کتاب اسفاراربعه یا «الحکمة المتعالیة فی الأسفار العقلیة الاربعه» حرکت سالک به حقیقت را در قالب چهار سفر طراحی کرده است: ۱- سفر من الخلق الی الحق، ۲- سفر بالحق فی الحق، ۳- سفر من الحق الی الخلق بالحق، ۴- سفر فی الخلق بالحق. (نک. صدرالدین شیرازی، ۱۳۸۴: ص ۱۶-۱۷).

۷. ضمیمه؛ خلاصه داستان‌ها و نمودار آنها

سیاوش: در اساطیر ایرانی جوانی است که رستم برای آموختن فنون پهلوانی او را به زابلستان می‌برد. زمانی که نزد پدر برمی‌گردد، سودابه با دیدنش بر او دل می‌بازد، اما سیاوش از رابطه با سودابه تن می‌زند و از سوی او به خیانت متهم می‌شود. و برای اثبات بی‌گناهی‌اش به سلامت از آتش می‌گذرد. در سوی دیگر، افراسیاب به پیشنهاد خواب‌گزاران با سیاوش پیمان دوستی می‌بندد و دخترش فرنگیس را به عقد او درمی‌آورد. به تدریج با افزایش محبوبیت سیاوش در دل افراسیاب، برادرش گرسیوز، به او حسد می‌برد و افراسیاب را بر او بدگمان می‌سازد. سرانجام گروی، سر سیاوش را در طشتی از تن جدا می‌کند. از ریختن خون سیاوش بر خاک، گیاهی می‌روید که خون سیاوشان نام دارد.

زال: در اساطیر ایرانی هنگامی که فرزند سام نریمان با موی سپید به دنیا می‌آید، وی این اتفاق را نشانه‌ای بدشگون دانسته و از روی خشم دستور می‌دهد که نوزاد را در دامنه‌های البرز رها سازند. سیمرغ کودک را برمی‌گیرد و به واسطه ندایی از غیب از آینده زال آگاه می‌شود و او را می‌پرورد. شی سام پسر خود را به خواب می‌بیند، به البرز کوه می‌رود. زال به همراه پدر به خانه بازمی‌گردد و پس از چندی، با شنیدن وصف زیبایی رودابه، دخت مهرباب، بر او شیفته می‌شود. رودابه نیز با شنیدن شجاعت و

خوب‌رویی زال دل به او می‌بندد. اخترشناسان از فرجام مبارک پیوند آن دو سخن می‌گویند. مدتی بعد رودابه باردار می‌شود و هنگام زادن به درد شدیدی دچار می‌آید. سرانجام به یاری سیمرغ از درد آسوده شده و رستم به دنیا می‌آید.

داراب: در اساطیر ایرانی همای پس از درگذشت بهمن، به صورت مقطعی جانشین او می‌شود تا فرزندش متولد شود و تاج و تخت به او رسد. اما طمع پادشاهی بر همای چیره می‌شود و پس از تولد فرزند اعلام می‌کند کودک مرده‌است. کودک را در صندوق کوچکی می‌گذارند و به آب می‌سپارند. گازی کودک را از آب می‌گیرد و به خانه می‌برد و نام او را داراب می‌نهند. پس از رشد یافتن داراب، مادر سرگذشت او را باز می‌گوید. در نبرد بین ایران و روم، داراب به سپاه ایران می‌پیوندد و رشادت‌های بسیاری از خود نشان می‌دهد. روزی رشنواد سردار همای از زیر طاقی ویران آوازی مبنی بر نژاد شاهانه داراب می‌شنود و در نامه‌ای همای را از حقیقت حال می‌آگاهاند. همای، او را به حضور می‌طلبد و در روزی سعد تاج بر سر داراب می‌نهد.

کوروش: ایشتوویگو پدر بزرگ مادری کوروش، در رابطه با دخترش ماندان دو خواب می‌بیند که هر دو توسط خواب‌گزاران علیه شاه تفسیر می‌شود. از این رو، هنگام ولادت کودک، شاه به یکی از معتمدانش دستور می‌دهد که نوزاد را سر به نیست کنند. هارپاگوس، معتمد شاه این کار را به چوپانی می‌سپارد. همسر چوپان، وی را از کشتن کودک باز می‌دارد. ایشتوویگو بعدها کوروش را می‌بیند و در جریان حادثه‌ای پی می‌برد که نوه اوست و او را نزد والدینش می‌فرستد. هارپاگوس برای گرفتن انتقام از ایشتوویگو طرح یک توطئه را می‌چیند و طی آن کوروش با موفقیت به فرمان‌روایی مادها پایان می‌دهد و به‌عنوان پادشاهی مادها و پارس‌های متحد تبدیل می‌شود.

پرسئوس: در اساطیر یونانی شاه آکریسیوس از پیش‌گویی می‌شنود که در آینده توسط نوه‌اش، کشته خواهد شد. بنابراین دخترش دانائو را زندانی می‌کند که میادا آبستن شود. اما پدر آسمان، زئوس، وارد مجلس دانائو می‌شود و او را آبستن می‌کند، و پرسئوس از او به دنیا می‌آید. شاه پس از آگاهی از این ماجرا دختر و نوه‌اش را در صندوقی می‌گذارد و به دریا می‌افکند. صندوق با دخالت زئوس به سلامت وارد جزیره‌ای می‌شود و ماهیگیری به نام دیکتوس که برادر حاکم آن‌جا، یعنی پولیدکتس بود، مادر و فرزند را پناه می‌دهد. هنگامی که پرسئوس بزرگ می‌شود توسط پولیدکتس به ماموریتی مرگ‌بار فرستاده می‌شود. پرسئوس پس از فائق آمدن بر هیولا و اژدها به خانه بازمی‌گردد و در می‌یابد که پولیدکتس با مادرش ازدواج کرده و با او رفتاری ظالمانه دارد. پرسئوس وی را به سنگ بدل می‌کند. او بعدها در جریان مسابقات پرتاب دیسک تصادفاً پدربزرگش را نیز از پا در می‌آورد و حاکم تیروس شد و شهرهای فراوانی در منطقه‌های مجاور ساخت (گران‌ت و هیزل، ۱۳۹۰: ۲۰۴-۲۰۶).

جدول ۱. اضلاع چهارگانه داستان‌های قهرمان رانده‌شده بختور

داستان	ضلع اول	ضلع دوم	ضلع سوم	ضلع چهارم
سیاوش	تهمت سودابه	تحمل آتش	کمک آتش به سیاوش	برگشت سالم از درون آتش
زال	رانده شدن از جامعه به دلیل شومی موی سفید	درگیر شدن با بلاها در بالای کوه	کمک کردن سیمرغ به زال	برگشت زال و جهان پهلوان شدن
کوروش	ترس شاه از آینده نیک و مبارک کوروش و سعی در کشتن او	زندگی در جنگل و تحمل ناملایمات	تغذیه از سگ و نجات توسط چوپان	رسیدن به مقام شاهی
داراب	رانده شدن به دست مادر به دلیل ترس از شاه شدن در آینده	گرفتار غوطه‌های آب شدن	نجات توسط زن رخش‌توی	رسیدن به مقام شاهی
پرسوس	رانده شدن به دست پدربزرگ به دلیل ترس از شاه شدن در آینده	گرفتار غوطه‌های آب و ازدها شدن	نجات توسط ماهیگیر دیکتوس	رسیدن به فرمانروایی

۸. نتیجه‌گیری

در سراسر جهان نمونه‌های فراوانی از اسطوره سفر قهرمان وجود دارد. با دقت در این نمونه‌ها می‌توان یک الگوی روایی در اغلب آنها پیدا کرد، این الگو به ما کمک می‌کند بتوانیم در شناخت اسطوره‌ها بهتر عمل کنیم. این الگوی ساختاری یا روایی که در این پژوهش «اسطوره رانده‌شده» نام گرفته‌است، دارای چهار ضلع است و این ساختار تا قبل از این به این شکل بررسی نشده بود. نتایج بررسی نشان می‌دهد که این اسطوره با این الگوی بنیادی قالبی است که در ذهن انسان اسطوره‌ساز سراسر جهان نفوذ کرده و جزئی از ناخودآگاه او شده‌است، به طوری که با ردیابی نمونه‌های آن در سراسر جهان می‌توان فهمید که این الگو نه تنها در اساطیر بلکه در افسانه‌ها و نیز رمان‌های جدید نفوذ کرده‌است. مقایسه الگوی اسطوره قهرمان در ایران و جهان شباهت‌ها و تفاوت‌های معنی‌داری را نشان می‌دهد. به نظر می‌رسد اسطوره‌هایی که در سراسر جهان تحت عنوان خدای غله معرفی شده‌اند، همگی دارای این ماهیت هستند که بتوان این عناصر اسطوره‌شناختی را در آنها پیدا کرد. چون همه این خدایان غله روزی از زمین دزدیده شده، به دنیای زیرین تبعید می‌شوند و آغاز سال برمی‌گردند و برگشتشان را جهانیان جشن می‌گیرند. غلبه این ساختار روایی در نقل، بازگویی، یا ثبت اسطوره‌ها نشان از آن دارد که این الگوی روایی در

ناخودآگاه انسان اسطوره‌ساز چنان جای گرفته‌است که موقع بازگویی، نقل یا ثبت اسطوره بدون هیچ زحمتی، به طور طبیعی درون قالب‌های از پیش تعیین شده‌ای می‌رود. در این واگویی و نقل دیگر مهم نیست که شخصیت داستان اسطوره‌ای باشد یا تاریخی، دینی باشد یا نباشد، بلکه آنچه مهم است زیرساخت روایی این داستان‌هاست که این چهار ضلع را در خود پنهان دارد. شاید بتوان چهار ضلعی بودن این روایت‌ها را مرتبط دانست با بسیاری از امور هستی که چهارتایی هستند، نظیر چهار جهت اصلی، چهار باد، چهار ستون عالم، چهار منزل قمر، چهار فصل، چهار عنصر، چهار مزاج، چهار رود، چهار بهشت، و... شاید ماجرای آدم (ع) نمونه‌ی ازلی همه داستان‌های اسطوره قهرمان باشد، زیرا هر چهار رکن الگوی مذکور را به عنوان اولین نمونه دارا است. در اساطیر ایران نیز اسطوره زال می‌تواند یک نمونه عالی برای چنین اسطوره‌هایی باشد، زیرا همه اضلاع آن بسیار شفاف و پررنگ هستند. تسری این الگو در داستان‌نویسی، فیلم‌سازی و دیگر انواع روایی خود حکایت از اهمیت این الگوی چهار ضلعی دارد و به بررسی‌های دیگر نیاز دارد.

کتاب‌نامه

الیاده، میرچا، ۱۳۶۸، *اسطوره بازگشت جاودانه*، ترجمه بهمن سرکاراتی، چاپ سوم، تهران: طهوری. آتونوی، بهروز، ۱۳۹۰، «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای»، *ادب‌پژوهی*، شماره ۱۶، صص ۸۱-۱۰۵.

باقری، مهری، ۱۳۷۶، *دین‌های ایرانی پیش از اسلام*، تبریز: انتشارات دانشگاه تبریز. حاکم نیشابوری، محمد ابن عبدالله، ۱۳۹۰، *المستدرک علی الصحیحین (با تأکید بر اخبار مناقب)*؛ علیرضا حیدری‌نسب، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی. دهخدا، علی اکبر، ۱۳۷۷، *لغت‌نامه دهخدا*، تهران: دانشگاه تهران. شوالیه، ژان - آلن گربران، ۱۳۸۷، *فرهنگ نمادها*، ترجمه سودابه فضایی، چاپ اول، تهران: انتشارات جیحون.

صدرالدین شیرازی، محمد ابن ابراهیم (ملاصدرا)، ۱۳۸۴، *اسفار مرحله اول وجود مرحله دوم احکام وجود*، ترجمه محمد خواجه‌جوی، چاپ چهارم، تهران: انتشارات مولی.

فرای، نورثراپ، ۱۳۸۴، *صحیفه‌های زمینی*، ترجمه هوشنگ رهنما، چاپ اول، تهران: هرمس. فریزر، جیمز جرج، ۱۳۸۲، *ساخته زرین*، ترجمه کاظم فیروزمند، چاپ ششم، تهران: آگاه. کمبل، جوزف، ۱۳۸۷، *قهرمان هزار چهره*، ترجمه شادی خسرو پناه، چاپ سوم، مشهد: گل آفتاب. کمبل، جوزف، ۱۳۸۸، *قدرت اسطوره*، ترجمه عباس مخبر، چاپ پنجم، تهران: مرکز. گرانت، مایکل، هیزل جان، ۱۳۹۰، *فرهنگ اساطیر کلاسیک (یونان و روم)*؛ ترجمه رضا رضایی، چاپ اول، تهران: نشر ماهی.

مختاری، محمد، ۱۳۷۹، *اسطوره زال (تبلور تضاد و وحدت در حماسه ملی)*، چاپ اول، تهران: توس.

مورنو، آنتونیو، ۱۳۹۰، یونگ، *خدایان و انسان مدرن*؛ ترجمه داریوش مهرجویی، چاپ ششم، تهران: مرکز. هندرسن، جوزف لوئیس، ۱۳۸۳، «اساطیر باستانی و انسان امروزی»، *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه محمود سلطانیه، تهران، جامی، صص ۱۵۱-۲۳۵.

ووگلر، کریستوفر ۱۳۸۷، *سفر نویسنده*، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ اول، تهران: مینوی خرد.

ویتیلا، استوارت، ۱۳۹۰، *اسطوره و سینما*؛ ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ دوم، تهران: هرمس.

یونگ، کارل گوستاو، ۱۳۸۹، *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه محمود سلطانیه، چاپ هفتم، تهران: جامی.