



ORIGINAL RESEARCH ARTICLE

A study of the archetype of the hero's journey in the texts of heroic poetry based on Joseph Campbell's theory (based on Garshasbnameh, Samnameh, Kushnameh and Jahangirnameh)

S.A. Hashemi¹, M. Firoozi Moghadam^{*1}, M. Alavi Moghadam²

1- Department of Persian Language and Literature, Torbat Heydariyeh Branch, Islamic Azad University, Torbat Heydariyeh, Iran.

2- Department of Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Hakim Sabzevari University, Sabzevar, Iran.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 08 August 2021

Reviewed: 09 September 2021

Revised: 20 September 2021

Accepted: 10 November 2021

KEYWORDS

Hero's Journey,
Joseph Campbell, Epic Texts,
Archetypal Criticism.

*Corresponding Author

✉ firouzimoghadam@gmail.com

☎ (+98)

ABSTRACT

BACKGROUND AND OBJECTIVES: In this article, we try to match the stages of the hero's passage in the epic stories of Persian poetry by presenting the model of the hero's journey by Joseph Campbell. Based on this, the study of the hero's journey during the stages of departure, arrival and approach and return in Garshasbnameh, Samnameh, Kushnameh and Jahangirnameh will be examined.

METHODOLOGY: This research is a report of a fundamental, theoretical and documentary research with his descriptive-analytical method based on library studies.

FINDINGS: The research findings indicate that in all four works studied, the stages of the hero's journey can be observed according to the proposed Campbell archetype.

CONCLUSION: In all four epic poems, the hero is out of the ordinary world and this is the beginning of his journey for a journey that will return to normal life at the end with many changes and transformations and through multiple stages of departure, approach and return of the hero.

DOI: [10.22034/bahareadab.2022.15.6549](https://doi.org/10.22034/bahareadab.2022.15.6549)

NUMBER OF REFERENCES	NUMBER OF TABLES	NUMBER OF FIGURES
 20	 0	 0

نشریه علمی سبک‌شناسی نظم و نثر فارسی (بهار ادب)

مقاله پژوهشی

بررسی کهن‌الگوی سفر قهرمان در متون منظوم پهلوانی براساس نظریه جوزف کمپبل (با تکیه بر
گرشاسب‌نامه، سامنامه، کوشنامه و جهانگیرنامه)

سید ابوالحسن هاشمی^۱، محمود فیروزی مقدم^{۲*}، مهیار علوی مقدم^۲

۱- گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تربیت حیدریه، دانشگاه آزاد اسلامی، تربیت حیدریه، ایران.

۲- گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه حکیم سبزواری، سبزوار، ایران.

چکیده:

زمینه و هدف: در این مقاله سعی میشود با مطرح نمودن الگوی سفر قهرمان از جوزف کمپبل به مطابقت دادن مراحل گذر قهرمان در داستانهای حماسی منظوم فارسی پرداخته شود. بر این اساس بررسی سفر قهرمان طی مراحل عزیمت، تشرف و رهیافت و بازگشت در گرشاسب‌نامه، سامنامه، کوشنامه و جهانگیرنامه مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

روش مطالعه: این پژوهش گزارشی است از یک پژوهش بنیادی، نظری و اسنادی با روش توصیفی - تحلیلی و بر مبنای مطالعات کتابخانه‌ای.

یافته‌ها: در هر چهار اثر مورد بررسی میتوان مراحل سفر قهرمان طبق کهن‌الگوی کمپبل را مشاهده نمود.

نتیجه‌گیری: در هر چهار منظومه حماسی، قهرمان از دنیای عادی خارج شده و این شروع عزیمت او برای سفری است که در پایش با دگرگونی و تحول بسیار و با گذر از مراحل چندگانه عزیمت، رهیافت و بازگشت قهرمان بار دیگر به زندگی عادی بازخواهند گشت.

تاریخ دریافت: ۱۷ مرداد ۱۴۰۰
تاریخ داوری: ۱۸ شهریور ۱۴۰۰
تاریخ اصلاح: ۲۹ شهریور ۱۴۰۰
تاریخ پذیرش: ۱۹ آبان ۱۴۰۰

کلمات کلیدی:

سفر قهرمان، جوزف کمپبل،
متون حماسی، نقد کهن‌الگویی.

* نویسنده مسئول:

✉ firouzimoghaddam@gmail.com

☎ (۰۹۸ ۲۱)

مقدمه

جوزف کمپبل^۱ (۱۹۰۴-۱۹۸۷)، نظریه پرداز و اسطوره شناس برجسته آمریکایی، متأثر از یونگ، به ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن الگوها علاقه مند شد و در سال ۱۹۴۹م با مطالعه تطبیقی اساطیر ملل و اقوام مختلف، به این نتیجه رسید که همه روایات و اسطوره ها از بنمایه مشترکی تشکیل شده اند که بشکل الگویی واحد در فرهنگها و دوره های مختلف تکرار میشوند. او این فرایند را تحت عنوان «تک اسطوره» و یا «سفر قهرمان» در کتاب «قهرمان هزار چهره» بررسی نمود. این نظریه، «سفر قهرمان»^۲ را بعنوان مهمترین و قدیمیترین کهن الگو، در سه مرحله اصلی عزیمت، تشرّف و بازگشت توضیح میدهد. سفر قهرمان، الگویی جهانی است که در هر فرهنگی و هر زمانی اتفاق می افتد. کمپبل بر این نکته تأکید نمود که در میان اساطیر ملل مختلف، با وجود تفاوت های بسیار، شباهتهای زیرساختی در ساختار روایت وجود دارد و در هر داستان میتوان کهن الگویی از سفر قهرمان را پیگیری نمود. شخصیت قهرمان در یک داستان «شخصیت شبه خدا و در حقیقت نماینده سمبولیک تمام روان است؛ یعنی هویت بزرگتر و جامعتری که فراهم کننده قدرتی است که "من" فاقد آن است» (اساطیر باستانی و انسان امروز، هندرسن: ص ۱۶۸). شالوده و اساس ادبیات بسیاری از ملت ها، اساطیری است که قسمت عمده ادبیات آن سرزمین را به خود اختصاص میدهد. در ادبیات فارسی نیز بسیاری از متون حماسی منظوم، بعنوان گنجینه ای از میراث کهن فرهنگ و تمدن ایرانی، بسیاری از باورها و جهان بینی و عقاید ایران باستان را در خود جای داده اند که دربرگیرنده حقایق پنهان اساطیر کهن ما در قالب داستان هایی از قهرمانی های پرفراز و نشیب پهلوانان ایرانی است. در قرن بیستم بحث و بررسی علمی پیرامون اسطوره و کاربرد آن در ادبیات بصورت علمی و جدی تر مورد توجه محققان و اندیشمندان نقد ادبی قرار گرفت و در قالب مباحث «نقد اسطوره ای» در مطالعه آثار ادبی مطرح گردید. «نقد اسطوره ای رویکردی تلفیقی و میان رشته ای است که بر ترکیب رهیافتهای علمی مانند انسان شناسی، تاریخ ادیان، دین شناسی تطبیقی و روان شناسی بنیاد نهاده شده است» (سفر نویسنده، وگلر: ص ۱۹). در این نوع نقد، با نفوذ در بطن متن ادبی و لایه های پنهان و درونی آن، به بررسی ساختاری و درونمایه اساطیر ملل مختلف برای رسیدن به الگویی منسجم و قابل انطباق با یک ساختار کلی و جهانی پرداخته میشود تا بتوان از این الگوی جهان شمول بعنوان یک شیوه واحد و الگوی مشترک در تمامی داستانها بهره برد.

«سفر قهرمان» در حوزه نقد کهن الگویی و اساطیری یکی از کارآمدترین مؤلفه های نقد ادبی محسوب میشود. در داستانهای اساطیری، شخصیت قهرمان «صورتی از تبلور ذهن قومی است که نمیتواند صرفاً برآمده از یک سنت خود بخودی باشد؛ بنابراین ضرورت های تکامل ذهن آن قوم در حوزه های ویژه ای با پرداخت معین از یک داستان حول شخصیتی معین میگرداید» (حماسه در رموز از ملّی، مختاری: ص ۵۴). با بررسی داستانهای ادب فارسی طبق این الگو، میتوان قابلیت های بیشتری از این الگو را بکار گرفت. این پژوهش به بررسی کهن الگوی سفر قهرمان در منظومه های حماسی و پهلوانی منظوم «گرساسنامه، سامنامه، کوشنامه و جهانگیرنامه» میپردازد تا میزان انطباق این متون با نظریه جوزف کمپبل مشخص گردد و از دریچه و نگاهی نو این آثار مورد نقد و تجزیه و تحلیل قرار گیرند. از اینرو مسئله اصلی این پژوهش خوانشی تازه از روایتهای حماسی از منظر نقد کهن الگویی کمپبل میباشد. پرسش بنیادین این جستار آن است که سفر قهرمانان در متون منظوم پهلوانی از چه نوع ساختاری

^۱ Joseph Campbell.

^۲ Hero's Journey.

برخوردار است؟ در پاسخ به این پرسش، فرضیه پیش رو مطرح است که سفر قهرمان در متون منظوم پهلوانی مورد مطالعه، شامل ساختار سه‌گانه «عزیمت» «تشرّف» و «رهیافت» می‌باشد.

سابقه پژوهش

در حوزه مطالعات ادبی در زبان و ادبیات فارسی پژوهشهای مفید و ارزنده‌ای پیرامون نظریه کمپیل صورت گرفته است. فولادی و رحمانی (۱۳۹۷) در مقاله «بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه براساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپیل» بیرون رفتن و خروج بیژن از دنیای عادی و گذر از سه مرحله اصلی عزیمت، رهیافت و بازگشت را تا ازدواج با منیژه بر طبق الگوی یادشده بررسی و تحلیل نموده‌اند. ذبیحی و پیکانی (۱۳۹۳) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل سفر اسکندر در دارابنامه طرسوسی بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپیل» سه مرحله اساسی جدایی تشرّف و بازگشت را طبق الگوی یادشده در دارابنامه بررسی نموده‌اند. موسوی و همکاران (۱۳۹۳) در مقاله دیگری با عنوان «ساختار اسطوره‌ای در گنبد سیاه هفت‌پیکر: بررسی نظریه سفر قهرمان در گنبد اول» چرخه‌های گوناگون نظریه کمپیل را در اثر یادشده بررسی نموده و نتیجه گرفته‌اند که در داستان پادشاه سیاهپوشان چرخه کاملتری را میتوان مشاهده نمود، اما تا کنون پژوهشی که به بررسی این نظریه در ساختار روایی متون حماسی منظوم با محوریت گرشاسب‌نامه، سامنامه، کوشنامه و جهانگیرنامه پرداخته باشد، یافت نشده است.

روش مطالعه

این پژوهش گزارشی است از یک پژوهش بنیادی^۱، نظری^۲ و اسنادی^۳ که با روش توصیفی - تحلیلی^۴ کوشیده است مؤلفه‌های^۵ سفر قهرمان را در قالب نظریه کهن‌الگویی جوزف کمپیل در گرشاسب‌نامه، سامنامه، کوشنامه و جهانگیرنامه بازشناسی نماید. گردآوری داده‌ها در این جستار از طریق مطالعه و فعالیت کتابخانه‌ای صورت گرفته است.

بحث و بررسی

کهن‌الگوها، الگوهای ازلی و دیرینه‌ای هستند که هرگز در ناخودآگاه تجربه نشده‌اند و اصولاً تجربه‌پذیر نیستند و به قول یونگ «یک روند غریزیند و همانقدر مشخص هستند که انگیزه پرندگان در ساختن آشیانه یا انگیزه مورچگان در تشکیل اجتماعات منظم» (انسان و سمبل‌هایش، یونگ: ص ۵۲). کهن‌الگوها طرح کلی رفتارهای بشری است که منشأ آن، همان ناخودآگاه جمعی است. به بیان دیگر کهن‌الگو محتویات ناخودآگاه جمعی است. سفر قهرمان، الگویی کلی است که بنظر میرسد بیشتر اسطوره‌های جهان بر اساس آن پیریزی شده‌اند. این الگو نخستین بار در کتاب قهرمان‌ها/رچهره در سال ۱۹۴۹م معرفی شد. کمپیل برای این الگو، هفده مرحله یاد میکند. این هفده مرحله، ذیل سه مرحله کلی «جدایی»، «تشرّف» و «عزیمت» جای میگیرند. در مرحله جدایی، قهرمان از دنیای عادی به دنیای ناشناخته‌ها سفر میکند. مرحله تشرّف، شرح ماجراهای او در دنیای ناشناخته‌هاست و در مرحله بازگشت، او دوباره به دنیای عادی باز میگردد. سفر قهرمان استعاره فراگیر کمپیل برای اشاره به سفر عمیق

^۱. Basic Research.

^۲. Theoretical.

^۳. Documentary.

^۴. Descriptive – Analytical.

^۵. Component.

و درونی دگرگون‌کننده‌ای است که ظاهراً وجه مشترک قهرمانان در همه اعصار و مکانها بحساب می‌آید. از نظر کمپبل، اساس و بنیاد اسطوره‌ها یکسانند که با توجه به تجربیات اجتماعی مخصوص میان تمدنها و فرهنگها هر کدام بگونه‌ای متجلی میشوند. به عقیده او کلید راهنمای اسطوره‌شناسی خاص فرهنگ و جامعه را در خود آن جامعه میتوان یافت. «اگر میخواهید اسطوره‌شناسی خاص خود را پیدا کنید، کلید راهنما، جامعه‌ای است که با آن پیوند دارید. هر نظام اسطوره‌شناسی در جامعه‌ای معین و در محدوده‌ای بسته رشد کرده است و سپس وارد عرصه برخورد و رابطه متقابل میشود، درهم می‌آمیزد و اسطوره‌شناسی پیچیده‌تری پیدا میکند» (قدرت اسطوره، کمپبل: ص ۴۹). این شباهتها و یکسان‌انگاریها فقط در عرصه فرهنگی و بنیان تمدنی، یعنی هم‌زمانی صورت نمیگیرند، بلکه در دوره‌های گوناگون نیز ارتباط و پیوستگی میان اسطوره‌ای با بنیان اسطوره‌ای را میتوان مشاهده کرد. براساس این نظریه، قهرمانان دنیای نوین در رسانه‌ها و هنرهای مانند رمان و سینما، جلوه‌هایی از قهرمان اسطوره‌ای هستند (درآمدی بر اسطوره‌شناسی، نامور مطلق: ص ۲۰۳).

الگوی سفر قهرمان در نظریه جوزف کمپبل

الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل، نوعی نقد اسطوره‌ای و انسان‌شناسی است. بر اساس این نظریه «اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه ملتهای گوناگون، پیرنگی یگانه دارند و سیر دگرگونی و سفر قهرمان، در گذر از حجاب دانسته‌ها بسوی جهان ناشناخته در سه مرحله نمود مییابد. کمپبل این سه مرحله را هسته اسطوره یگانه مینامد. از دیدگاه او، قهرمان کسی است که بتواند با غلبه بر محدودیتهای شخصی یا بومی از آنها گذر کند و به اشکال عموماً سودمند و معمولاً انسانی برسد» (قدرت اسطوره، کمپبل: صص ۳۱-۳۰). در این سفر، قهرمان با رهایی از جهل، به بلوغ و ژرف‌آگاهی میرسد. این روند طی سه مرحله انجام میپذیرد:

الف) مرحله نخست، جدا شدن و کشف خود است که با سفر همراه مییاشد؛

ب) مرحله دوم، تغییر و تحول است که در قالب تحقق دو امر مهم دیگر شکل میگیرد: صداقت و شجاعت؛

ج) در مرحله سوم یعنی بازگشت، قهرمان پس از رسیدن به شرایط لازم، بسوی جامعه و گروه موردنظر خویش بازمیگردد (راهنمای رویکردهای نقد ادبی، گورین: ص ۱۶۶). کهن‌الگوی سفر قهرمان «میتواند اشکال و زنجیره‌های بینهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد و به عبارت دیگر بسته به نیازهای هر داستان میتوان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابجا کرد» (اسطوره و سینما، ویتیل: ص ۹). کمپبل این کهن‌الگو را، که در تمامی اساطیر و حکایتهای ملل مختلف جهان به یک شیوه تکرار میشد، «کهن‌الگوی سفر قهرمان» نامید که در آن قهرمان طی سفری پرمخاطره از دنیای پیرامون خود جدا میشود و با خطرات و آزمونهای گوناگون مواجه میگردد و دوباره به دنیای خود بازمیگردد. هر کدام از اجزای الگوی سفر قهرمان در نظریه کمپبل دارای بخشهای فرعیتری است. «۱- دعوت به آغاز سفر یا آشکار شدن نشانه‌های دعوت الهی برای انجام وظیفه‌ای خاص. ۲- رد دعوت یا فرار حماقتبار از دست خدايان. ۳- امداد غیبی یعنی یاری و امدادی که از غیب به کمک آن فرد می‌آید که قدم در راه تعیین‌شده گذاشته است. ۴- عبور از نخستین آستان. ۵- شکم نهنگ یا عبور از قلمرو شب» (قهرمان هزار چهره، کمپبل: ص ۴۵).

مرحله دوم سفر قهرمان، تشرّف است که شامل: «۱- جاده آزمونها یا صورت خطرناک خدايان، ۲- ملاقات با خدايانو یا بازپس گرفتن نشاط دوران کودکی، ۳- زن بعنوان وسوسه‌گر یعنی درک تجربه عذاب ادیب، ۴- آشتی با پدر، ۵- خدایگون شدن، ۶- برکت نهایی» (همانجا).

در مرحله سوم یعنی «بازگشت قهرمان» این موارد مورد توجه قرار می‌گیرد: «۱- امتناع از بازگشت و یا انکار جهان، ۲- فرار جادویی یا فرار پرومته، ۳- رسیدن کمک از خارج، ۴- عبور از آستان بازگشت یا بازگشت به دنیای عادی، ۵- ارباب دو جهان، ۶- دستیابی به آزادی در زندگی یا ماهیت عملکرد برکت نهایی» (همان: ص ۴۶). این مراحل بصورت کمابیش مشابه در الگوی سفر قهرمان در نظریه کمپبل دیده می‌شود.

بررسی و تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان در متون منظوم پهلوانی براساس نظریه جوزف کمپبل

سفر اول منظومه حماسی گرشاسب‌نامه

جدایی و عزیمت: آغاز هر داستان اعم از روایتهای اسطوره‌ای با توصیفی عادی از جهانی عادی شروع می‌گردد. در این دنیا قهرمان آماده می‌گردد از حالت ایستا خارج گردد و با ورود قهرمان به دنیای جدید عزیمت او آغاز می‌شود. گرشاسب را میتوان قهرمان اساطیری نامید تا قهرمان حماسی. اسدی توسی (۴۶۵ ه.ق) با ذهنیت اسطوره‌گرا، وی را پهلوانی میداند که بتنهایی از عهده همه نبردهای سهمناک برمی‌آید. در نوجوانی، روزی ضحاک، که شاه سراسر ایران است، به مهمانی اثرط، پدر گرشاسب، می‌آید و گرشاسب را میبیند. ضحاک، که در اساطیر خود نوعی اژدهاست، از گرشاسب میخواهد به نبرد اژدها برود. «اساساً اژدها همچون نگهبانی سختگیر یا چون نماد شرّ و گرایشهای شیطانی است. درواقع اژدها نگهبان گنجهای پنهان است و به این ترتیب برای دست‌یافتن به این گنجها، اژدها دشمنی است که میباید بر او پیروز شد» (فرهنگ نمادها، شوالیه و گربران، ج ۱: ص ۱۲۳). در حقیقت تقابل گرشا سب با اژدها را شاید در این داستان بتوان بنوعی تقابل وی با نفس داذست. «کشتن اژدها در رهایی از قیود خودآگاهی و اقدام به کشف ناخودآگاهی است» (زبان رمزی افسانه‌ها، دلاشو: ص ۲۳۳). البته اژدهاکشی یکی از بنمایه‌های اساطیری در ملل مختلف است. «اژدها در گستره اساطیر جهان بجز چین، نماد خشکسالی است» (اژدها در اساطیر ایران، رستگار فسایی: ص ۱۷). در گرشاسب‌نامه، ضحاک که خود بنوعی در اساطیر دیو خشکسالی است، از گرشاسب میخواهد به نبرد با اژدها برخیزد:

کنون آمده است اژدهایی پدید کز آن اژدها مه دگر کس ندید
از آنکه که گیتی ز طوفان برست ز دریا برآمد به خشکی نشست
گرفته نشیمن شکاوند کوه همی دارد از رنج گیتی ستوه
(گرشاسب‌نامه: ص ۷۱)

پس از کشتن اژدها و به تعبیری غلبه بر نفس و رسیدن به آگاهی، نخستین سفر گرشاسب به سرزمین هند برای نبرد با «بهو» به پیشنهاد ضحاک شروع می‌شود. ضحاک در نامه‌ای که به «اثرط» مینویسد، از او میخواهد گرشاسب را بیدرنگ به جنگ «بهو» روانه کند:

ز مالشکر و ساز و یاری و گنج وزو مردی و کین‌گزاری و رنج
(همان: ص ۷۴)

امداد غیبی: زمانی که قهرمان سفر خود را آغاز میکند، به نیرویی برتر نیاز دارد تا او را در غلبه بر مشکلات راهنمایی کند. قهرمان جداشده از وابستگیها، برای اینکه بتواند به رشد روحی خود برسد، به یاریگری ناخودآگاه محتاج است. یاریگری که نشانگر قدرت محافظ و مهربان سرنوشت است (قهرمان هزارچهره، کمپبل: صص ۷۸-۷۵). نیروی یاریگر گرشاسب، در این مرحله خداوند است. گرشاسب در پاسخ نگرانی و تشویش پدر میگوید:

مرا ایزد از بهر جنگ آفرید چه پایم که جنگ آمد اکنون پدید
(همانجا)

عبور از نخستین آستان: با ظهور پیام‌آوران سرنوشت برای راهنمایی و کمک به قهرمان، او قدم در جاده سفر میگذارد تا هنگامی که مقابل در ورود به سرزمین قدرت اعلاء، با «نگهبان آستانه» مواجه شود (قهرمان هزارچهره، کمپبل: ص ۸۵). در این سفر گرشاسب که به پیشنهاد ضحاک برای یاری رساندن به مهرآب و کشتن بهو راهی سفر میشود، با کشتن اژدهای نفس بر جهل و ناآگاهی غلبه مینماید.

شکم نهنگ: گذر از آستان جادویی، مرحله انتقال انسان به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولد میشود و این عقیده بصورت شکم نهنگ نمادین شده است. در این نماد، قهرمان بجای اینکه بر نیروی آستانه پیروز شود، توسط ناشناخته بلعیده میشود و بظاهر میمیرد (همان: ص ۹۶). در این سفر گرشاسب، شاید بتوان عبور از دریا و راه دشوار و دور آن را معادل مرحله گذر از شکم نهنگ دانست. همانگونه که در مرحله عبور از آستانه ذکر شد، گرشاسب، که به توانایی و نیرومندی خود یقین دارد، با کشتن اژدها به مرحله آگاهی و معرفت میرسد.

من ایدر به پیکار و رزم آمدم نه از بهر شادی و بزم آمدم
(گرشاسبنامه: ص ۷۵)

آیین تشریف

جاده آزمونها: هنگامی که قهرمان از آستان عبور کند، قدم به چشم‌انداز رؤیایی اشکال مبهم و سیال میگذارد؛ جایی که باید یک سلسله‌آزمون را پشت سر گذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایه بوجود آمدن بخش عظیمی از ادبیات جهان درباره آزمونها و سختیهای معجزه‌آسا شده است (قهرمان هزارچهره، کمپبل: ص ۱۰۵). جاده آزمونها گرشاسب با رفتن وی به سرزمین هند، برای نبرد با بهو آغاز میشود. گرشاسب در این سفر، علاوه بر عبور از دریا و راه دور و دشوار آن، با جانوری سهمگین (ببر) که در بیشه‌ای در مسیر راه گرشاسب ساکن بود، می‌جنگد. «ببر یادآور قدرت و سبعت است که نشانه‌های منفی هستند» (فرهنگ نمادها، شوالیه و گربران، ج ۲: ص ۱۶۳). در گرشاسبنامه نیز چنین توصیفی از او شده است:

به پیش اندر آمد یکی تند ببر جهان چون درفش و خروشان چو ابر
(گرشاسبنامه: ص ۷۶)

ملاقات با خدایانو: با پشت سر گذاشتن تمام موانع، به مرحله آخر میرسیم که معمولاً ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با خدایانو، ملکه جهان، است (قهرمان هزارچهره، کمپبل: ص ۱۱۶). در داستان گرشاسب و در سفر وی به سرزمین هند، ملاقات با خدایانو شاید بگونه‌ای دیگر تجلی مییابد. گرشاسب بعد از دیدن عجایب و شگفتیهای سرزمین هند، با مادر جهان یا خدایانو ملاقات میکند.

برکت نهایی: با گذر از آستانی به آستانی دیگر و با پیروز شدن بر اژدهایی پس از اژدهای دیگر، مقام الوهیتی که فرد بر اساس والاترین آرزویش به خود میخواند، افزون میشود تا جایی که تمام کیهان را دربر میگیرد و بالآخره ذهن، فلک محدودکننده کیهان را درهم میشکند و به درکی ورای همه تجربیات شکل و ظاهر میرسد، درکی ورای تمام سمبلها و تمام خدایان؛ درک آن تهی غیرقابل انکار (قهرمان هزارچهره، کمپبل: ص ۱۹۹). گرشاسب میکوشد با کشتن دیوان و ... همبستگی و وحدت را برای مردمان ایران و هند به ارمغان آورد:

همیخواست مهرج تا پهلوان ببیند همه کشور هندوان
نمایدش جاه و بزرگی خویش ز بس شهریاران کش آید پیش
(گرشاسب‌نامه: ص ۸۶)

بازگشت

ارباب دو جهان: بازگشت قهرمان به معنای گسستن او از جهان ناشناخته نیست، بلکه وی بر هر دو جهان چیرگی دارد و با حقیقت هستی یگانه است و «هنر ارباب دو جهان، آزادی عبور و مرور در دو بخش آن است، حرکت از سوی تجلیات زمان بسوی اعماق سبب‌ساز و بازگشت از آن» (قهرمان هزارچهره، کمپیل: ص ۲۳۷). گرشاسب در این مرحله به درکی فراتر از درک محدود بشری میرسد. درکی که با گذر از مرحله‌ای به مرحله‌ی دیگر و در پی آزمونهای مختلف بدست آورده است. او اکنون پس از تحمل رنج و سختیهای سفر توانسته است پیروزمندانه همراه با هدایایی که از آنجا با خود آورده، به ایران بازگردد:

چو آمد به نزدیک دوروزه راه بفرمود تا شد پذیره سپاه
بپرسید بسیار و بوسید چهر نوازید هر گون و افزود مهر
نخست از گهرها که بد سیهزار جهان‌پهلوان کرد پیشش نثار
(گرشاسب‌نامه: ص ۸۷)

رها و آزاد در زندگی: سفر گرشاسب با گذر از آستانه‌ی بازگشت و تبدیل شدن او به ارباب دو جهان به پایان میرسد و این مرحله‌ی توسعه و تمديد دریافتها و تجارت شگرف قهرمان تا پایان زندگی است. سفر گرشاسب به هند، نخستین سفر او پس از کشتن اژدهاست. این سفر، که در حقیقت جزئی از داستان کلی زندگی گرشاسب است، تقریباً نمونه‌ی کاملی از سفر قهرمان بر مبنای نظریه‌ی جوزف کمپیل میباشد.

سفر دوم گرشاسب به روم

سفر دوم گرشاسب به سرزمین روم است. در این سفر گرشاسب عازم سفری میشود تا همسری برای خود بیابد.

عزیمت و مراحل آن

دعوت به آغاز سفر: در درون گرشاسب ندایی شنیده میشود. روان گرشاسب آمادگی دگرگونی و تحول از خود به خویشتن است. او بسبب شرایط روحی و روانی خود به مرحله‌ای از آگاهی رسیده است که بتواند ندای درونی خود را از عمق تاریک ناخودآگاه بشنود (تحلیل سفر گرشاسب به روم بر اساس کهن‌الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپیل، مقدم و همکاران: ص ۱۹۵). گرشاسب باید سفری را آغاز کند و از زندگی خو گرفته‌ی خود بگذرد تا تغییر کند. گرشاسب به اهمیت سفر آگاه است و میگوید:

سفر نیست آهو که والای مهر چو ببیند جهان بیش گیرد هنر
(گرشاسب‌نامه: ص ۸۸)

امداد غیبی: زمانی که قهرمانی سفر خود را آغاز میکند، به نیرویی برتر نیاز دارد تا او را در غلبه بر مشکلات راهنمایی کند. این نیرو ممکن است بصورت پیامبر، دانشمند یا مردی پیر یا ... درآید (قهرمان هزارچهره، کمپیل: ص ۷۹). نیروی یاریگر گرشاسب در وجود قاصدی که از سرزمین روم آمده است، بظهور میرسد. او به گرشاسب از

دختر شاه روم و شرط پدرش خبر میدهد. این قاصد مسیر را به گرشاسب نشان میدهد و میگوید مطلوب او در کدام سرزمین است:

یکی مایه‌ور مرد بازرگان شد از کاروان دوست با پهلوان
چو آمد به میهن و مان خویش ببردش به صد لابه مهمان خویش
(گرشاسب‌نامه: ص ۸۸)

تشریف و مراحل آن

جاده آزمونها: جاده آزمون گرشاسب با رفتن بسوی روم آغاز میشود. آزمون دیگری که گرشاسب در رسیدن به دختر شاه روم باید از سر بگذراند، کشیدن کمان است:

کمان را ز بالای سر بفراشت به انگشت چون چرخ گردان بگاشت
کمان کرد دو نیم و زه لخت لخت همیدون بینداخت در پیش تخت
(همان: ص ۸۹)

یاری‌رسان: شخصیت دیگری است که معمولاً در جاده آزمون، قهرمان را یاری میرساند. در این مرحله از سفر گرشاسب، این فرد در شکل مرد تاجر و همسرش که اموال بتاراج‌رفته‌اش را گرشاسب به او برگردانده است، بظهور میرسد:

یکی مایه‌ور مرد بازرگان شد از کاروان دوست با پهلوان
چو آمد به میهن و مان خویش ببردش به صد لابه مهمان خویش
(همان: ص ۸۸)

سفر سوم گرشاسب به خاورزمین برای نبرد با منهراس

عزیمت و مراحل آن دعوت به آغاز سفر: این دعوت به پیشنهاد ضحاک صورت میگیرد. ضحاک از قدرت و نیروی پهلوانی گرشاسب بیمناک میشود و با خود میندیشد که:

جهان با من ار پاک دشمن بود از آن به که این دشمن من بود
(همان: صص ۹۰-۹۱)

لذا به گرشاسب پیشنهاد میکند برای نبرد با منهراس به طنجه برود. گرشاسب به پیشنهاد ضحاک پاسخ مثبت میدهد و میگوید:

سپهد چنین گفت با شهریار که اندر جهان مر تو را کیست یار
هم اکنون چو آهنگ راه آورم سر هر دوشان پیش شاه آورم
(همان: ص ۹۱)

جاده آزمونها: جاده آزمون گرشاسب در این بخش از داستان، با رفتن وی بسوی طنجه و نبرد با منهراس دیو، شهری از کنار دریای مغرب آغاز میشود. گرشاسب با یاری گرفتن از یزدان بر این اهرمن غلبه میکند و او را به اسارت میگیرد.

امداد غیبی: زمانی که گرشاسب با منهراس دیو روبرو میشود، برای غلبه بر این اهریمن از او یاری میخواهد و با یاری پروردگار، او را میکشد:

دل شیر جنگی برآورد شور به یزدان پناهِید و زو خواست زور

(همان: ص ۹۲)

سفر چهارم گرشاسب به توران‌زمین

عزیمت و مراحل آن دعوت به آغاز سفر: پس از آنکه فریدون بر ضحاک غلبه نمود، از گرشاسب می‌خواهد به درگاه او بیاید:

چو نامه بخوانی سبک برگزین بر ایوانت خرگاه و بر تخت زین
(همان: ص ۹۶)

ردّ دعوت و عبور از نخستین آستان: گرشاسب دعوت فریدون را می‌پذیرد اما تعجیلی در رفتن نشان نمی‌دهد و گرشاسب در پاسخ فریدون مبنی بر علت دیر آمدن، پیری و بیماری خویش را مطرح می‌کند.
چنین داد پاسخ که پیری و درد درآرد دوصد گونه آهو به مرد
(همان: صص ۹۶-۹۷)

تشریف و مراحل آن

جاده آزمونها: آزمون مهم گرشاسب را باید نبرد با فغفور چین و پسرش دانست. در نبرد نخستین پسر فغفور به دست نریمان کشته می‌شود:

دو ره صدهزار از یلان برشمرد به مهتر پسر داد خاقان گرد
نریمان یل رفت و لشکر کشید برابر چو نزدیک خاقان رسید
نریمان برون تاخت از صف سمند به یک دست تیغ و به دیگر کمند
ز کشته همه دشت پر پشته کرد یلان را ز بس زخم سرگشته کرد
(همان: ص ۱۰۰)

امدادگر غیبی: نبرد گرشاسب با فغفور چین یک هفته ادامه می‌یابد. سرانجام سپاه فغفور به جادو متوسل شده و سرمایی سخت همراه با تگرگ و تندباد را بر سپاه ایران مسلط می‌کنند؛ اما گرشاسب به تدبیر و یاری یزدان از این کار آگاه می‌شود و جادوگران را از بین می‌برد و بدینوسیله بر سپاه فغفور پیروز می‌گردد:
تگرگ آوردند با باد سخت پس از باد، سرما که درخت
بر کار یزدان کیهان خدیو چه دارد بها کار جادو و دیو
(همان: ص ۱۰۲)

سفر کوش در کوشنامه

منظومه کوشنامه از زمره حماسه‌های ملی، اساطیری و پهلوانی است که حکیم ایرانشاه در قرن ششم آن را بنظم درآورده است. این منظومه به داستان کوش پیل‌گوش، برادرزاده ضحاک، می‌پردازد که سالیان دراز در چین و مغرب حکومت کرده است. کوش فرمانروایی بیدادگر از نسل ضحاک و بنوعی ضدقهرمانی است که از گوهر و نژادی اصیل برخوردار نیست و با خرد بیگانه است.

عزیمت و مراحل آن؛ دعوت به آغاز سفر: سفر کوش از همان آغاز تولد شروع می‌شود. پدر کوش، فرزند را بخاطر زشت‌رویی، طرد و در بیشه چین‌رها مینماید. در حقیقت کوش از همان آغاز تولد، بدون اراده خویش سفر را آغاز می‌کند:

سر سال از او کودک آمد پدید که چون او جهان آفرین نافرید
نهانی پس آن بچه را برگرفت سوی بیشه چین ره اندر گرفت
بینداخت او را و خود گشت باز ز مردم نهان ماند یک چند راز
(کوشنامه: ص ۱۱۲)

ردّ دعوت: کوش دعوت پدر را میپذیرد و بلافاصله پس از این دعوت، از آبتین -کسی که او را پرورش داده است- جدا میشود و به پدر خویش میپیوندد. قدرشناسی کوش به آبتین، که او را پروده و روی آوردن به پدری که او را از خود رانده است، به وی چهره‌ای ضدقهرمان میبخشد:

پدر را چو کوش دلاور بدید فرود آمد و آفرین گسترد
ز خاکش سپهدار چین برگرفت ببوسیدش و سخت دربر گرفت
(همان: ص ۱۱۷)

عبور از نخستین آستان: کوش با راهنمایی فرستاده پدر، از سپاه آبتین جدا میشود.

آیین تشرّف

جاده آزمونها: جاده آزمون کوش، با جدا شدن وی از سپاه آبتین و پیوستن به پدر آغاز میشود. **آشتی و هماهنگی با پدر:** آشتی و هماهنگی با پدر، در قالب ملاقات کوش با پیر صورت میگیرد. کوش پس از ملاقات با پیر و راهنمایی و ارشاد او، دست از رفتارهای نادرست و اهریمنی خویش برمیدارد و گویی دوباره متولد میشود:

ببوسید پس دست فرزانه، کوش بسودش دو رخساره بر یال و کوش
(همان: ص ۱۵۰)

خدایگان: کوش با هدایت و راهنمایی پیر، به مرحله آگاهی رسیده است. بهمین سبب هنگام بازگشت، همگان را به انجام کارهای نیک دعوت مینماید:

چنین گفت پس بر سر انجمن که از زیردستان ما مرد و زن
نخستین به یزدان نیایش کنید پس آنگاه ما را ستایش کنید
که او کردگار است و من شهریار مرا و شما را بدوی است کار
(همان: ص ۱۵۱)

برکت نهایی: کوش در پایان داستان از مرز حجابها و تعصبات قومی میگذرد و به بینشی عمیق دسترسی پیدا میکند. بینشی که بنوعی به جهان معنوی تعلق دارد. این نیرو که در وجود کوش بوده بوسیله پیر از حالت بالقوه بصورت بالفعل درمی آید:

چو بر گرد آن پادشاهی بگشت به فرمان او شد همه کوه و دشت
ز هر کشوری ساو و باژ آمدش که هر ماه گنجی فراز آمدش

به چیز کسان درنیاویختی نه با کودک و زن بیامیختی
(همان: ص ۱۵۱)

بازگشت

عبور از آستان بازگشت: کوش در جهانی نو با چهره‌ای جدید متولد میشود، درحالی‌که خداپرست شده است و هفت پند پیر را چون گنجی گرانبها با خرد خویش همراه کرده است:

وزان پس جهان‌دیده کوش سترگ رها کرد راه بد و خوی گری
چو بر گرد آن پادشاهی بگشت به فرمان او شد همه کوه و دشت
(همان: ص ۱۵۲)

تحلیل سفر سام

سامنامه منظومه‌ای حماسی و غنایی است که داستان سفر سام را برای یافتن معشوقش بیان میکند و مانند بسیاری از منظومه‌های مشابه، به تقلید از شاهنامه فردوسی نوشته شده است. برخی آن را آخرین داستان منظوم از حماسه ملی ایران دانسته‌اند که در اواخر قرن هفتم و هشتم هجری نوشته شده است (حماسه‌سرایی در ایران، صفا: ص ۳۳۵). در منظومه سامنامه، سام با دیدن نگاره پری‌دخت، دختر فغفور چین در پی یافتن وی برمی‌آید. **عزیمت و مراحل آن دعوت به آغاز سفر:** این مرحله با نمایان شدن گور بر سام که در واقع یک پری با نام عالم‌افروز است، آغاز میشود:

قضا را برآمد یکی تیره‌گرد جهان‌پهلوان رو سوی گرد کرد
یکی گور دید اندر آن پهن دشت که بر طرف نخچیرگه برگذشت
یکی نازنین دختری دید سام ابا عیش و باعشرت و تازه‌کام
(سامنامه: صص ۱۵۲-۱۵۳)

امداد غیبی: سام سفر خویش را به راهنمایی سروش، که در رؤیاهای وی حضور دارد، آغاز میکند و در طول این سفر نیز از پیشگوییها و راهنماییهای سروش استفاده مینماید:

به گوشش فروگفت فرخ سروش که از دست دادی دل و عقل و هوش
به چین رو که فالت همایون شود ز ماه رخس مهرت افزون شود
(همان: ص ۱۵۳)

آیین تشرف

جاده آزمونها: سام با دیدن تصویر پری‌دخت چین برای یافتن او سفری طولانی را درپیش میگیرد. او در طول این سفر با حوادث گوناگون روبرو میشود و ناگزیر می‌گردد با موجودات بسیاری مبارزه کند. در آغاز سفر خویش بسوی چین، با زنگیان آدمخوار مواجه میگردد. این دیو از جهاتی شبیه اژی‌دهاک اوستا و ضحاک شاهنامه است:

به نزدیک دریا چو اندر رسید چهل زنگی دیوکردار دید
(همان: ص ۱۵۸)

ملاقات با خدایانو: سام با پشت سر گذاشتن موانع و خطرات بسیار، سرانجام با خدایانو (پری‌دخت چین) ملاقات میکند:

چو چشمش بر آن حورپیکر فتاد چو سیمین ستونی ز پا برفتاد
چو بگذشت یک ساعت آمد به هوش ز ماهی برآورد و بر مه خروش
(همان: صص ۱۶۰-۱۶۱)

خداایگان: سام پس از مبارزه با دیوان، پریان و موجودات اهریمنی، که در حکم سایه‌ها و نقابهای او بشمار می‌آیند، سرانجام در حضور منوچهر، بر آخرین دیو نفس خویش نیز غلبه پیدا میکند:

سر دیو ناپاک از تن برید تن شوم او را بخون درکشید
سپهبد درآمد به جای نشست بسی آفرین کرد بر پیل مست
(همان: صص ۱۹۶-۱۹۷)

جهانگیرنامه

این منظومه ۶۰۲۶ بیتی، با اشاره‌ای کوتاه به کشته شدن سهراب به دست رستم و آوارگی رستم بدنبال این تراژدی دردناک آغاز میشود؛ سپس به ازدواج رستم با دختر مسیحای عابد و نبردهای تهمتن با یلان جمهورشاه میپردازد. حاصل این ازدواج، پسری است به نام جهانگیر. جهانگیر به خواست نیا و مادر روانه ایران میشود تا به سپاه کاووس بپیوندد. از دو بیتی که در پایان منظومه آمده است، چنین برمی‌آید که سراینده آن شخصی به نام قاسم ماح است که جهانگیرنامه را در هرات بنظم کشیده است. اما درباره قاسم ماح و اینکه در چه دورانی میزیسته، اطلاعاتی در دست نیست (متون منظوم پهلوانی: برگزیده منظومه‌های پهلوانی پس از شاهنامه، آیدنلو: صص ۲۳-۲۴).

عزیمت و مراحل آن

دعوت به آغاز سفر: نیای جهانگیر یعنی مسیحا به دخترش، دلنواز، پیشنهاد میکند که جهانگیر را نزد کاووس شاه، به ایران بفرستد. آغاز سفر او، آغاز مسئولیت‌پذیری و تلاش برای رسیدن به فردیت و کمال است:

جهانگیر را نزد خود خواند پیر بدو گفت کای سرور بینظیر
(جهانگیرنامه: ص ۲۱۲)

عبور از نخستین آستان: جهانگیر با تکیه بر نیروی پهلوانی خویش و با دویست نفر از نامداران جوان، بسوی ایران رهسپار میگردد؛ اما شبانه به سپاه توران برخورد میکند و هومان از جانب افراسیاب، او را بسوی سپاه افراسیاب فرامیخواند و به او وعده جاه و مقام و سپردن پهلوانی سپاه خویش را میدهد. جهانگیر به پیشنهاد زال، پهلوانان ایرانی را که در بند افراسیاب بودند، آزاد میکند و خود نیز به سپاه ایران میپیوندد. جهانگیر با عبور از دروازه ناخودآگاه خویش، نخستین حرکت را در جهت غلبه بر ترس و ناکامی انجام میدهد:

چو آید شب تیره ما را به پیش بگردیم از این جا به آرام خویش
برون کن دلیران ایران ز بند بنوعی که باشد خرد را پسند
شب از لشکر شاه تورانزمین برون آی با نامداران کین
به توران سپه بر شیبیخون کشیم همه کار دشمن به هم برزنیم
(همان: ص ۲۱۷)

چو جادوی	ملعونه	آن را	بدید	بسوی	جهانگیر	لشکر	کشید
یکی رزم	در دامن	کوهسار		بکردند	گردان در	آن روزگار	
فرامرز ناگه	به دامان	کوه		به راحيله	چشمش فتاد از	گروه	
چو جادو	فرامرز يل	را بدید		بر او آتش افکند	شوم پلید		
جهان‌پهلوان	باطل‌السحر	خواند		به جادو دمید و بر او اسب راند			
از آتش نیامد	زبان بدوی			به تندی به پیکارش آورد روی			

چو دید آن که سحرش نشد کارگر گریزان شد از پیش آن نامور
فرامرز بگرفت پیچان کمند بیفکند و آمد میانش به بند
(همان: ص ۲۳۱)

آشتی و یگانگی با پدر: بنابر نظریه جوزف کمپبل، تعلق خاطر قهرمان به تعلیمات گذشته، او را از پیوستن به جهان جدید و آشتی با پدر باز میدارد. این آموخته‌ها مربوط به دوره وابستگی قهرمان به مادر است که قهرمان را از دیدن منظر واقعی پدر و جهان باز میدارد. تعلیماتی که پدر و قدرت برتر را موجودی گناهکار معرفی میکند. برای پشت سر گذاشتن این دید، قهرمان باید ایمان بیاورد که پدر بخشنده و مهربان است و موجودی شکنجه‌گر و مخوف نیست. البته پدر نیز تنها قهرمان یا پسری را به حریم و آغوش خویش راه میدهد که آزمون‌ها را با موفقیت پشت سر گذاشته باشد؛ چراکه اگر پدر در انجام درست آیینهای تشرّف توسط قهرمان سهل‌انگاری و مسامحه نشان دهد، بعدها قهرمان در اجرای نقشی که برعهده میگیرد، ناتوان خواهد بود. در این داستان، جهانگیر نخست با چهره نابودگر رستم روبرو میشود. رستمی که در نبرد و مبارزه از هیچ کاری دریغ نمیکند. از سوی دیگر، جهانگیر خواستار مواجهه‌اش با رستم است و از رستم میخواهد نام خویش را به او بگوید:

جهانگیر چون روی رستم را بدید دل اندر برش چون کبوتر تبید
به رستم چنین گفت کای نامدار بکن نام خود پیش من آشکار
بگفتا منم قاتل رزمجوی که هر کس کند رزم من آرزوی
چنانش فرستم به آرامگاه که دیگر نیاید به آوردگاه
(همان: ص ۲۲۶)

در ادامه نوعی امداد الهی و نیروی غیبی که حامی و حافظ قهرمان است، منجر به آشنایی پدر و پسر میگردد و جهانگیر خود را در پای پدر میندازد و رستم از هوش میرود:

پی امتحان پهلواندار کشید از میان خنجر آبدار
همانگاه رخسار یل پاک دید چو شیر ژبان شیهه‌ای برکشید
فرامرز بشناخت آواز رخسار بگفتا که اینک یل تاجبخش
بدانست کان شیردل رستم است ز دستان سام است و از نیرم است
برآورد آواز کای پهلوان بیندیش از داور داوران
جهانگیر فرزند دلبد توست ز نسل تو و پشت و پیوند تست
چو رستم فرامرز یل را بدید بیفتاد بیهوش و دم درکشید
دلیران ز هر سو دوان تاختند همه افسر از سر بینداختند
جهانگیر در پای رستم افتاد شد از هوش آن پهلوان پاک‌زاد
(همان: صص ۲۲۸-۲۲۷)

برکت نهایی: سفر نمادین جهانگیر، که با هدف غایی کاوش در ضمیر و ورود به ناخودآگاه آغاز شده بود، منجر به دو دستاورد مهم برای او گردید. یکی یافتن پدر که در واقع رمزی از آشنایی با خود است و دیگری هدایت مردم مغرب‌زمین. پس از این واقعه، مردم مغرب‌زمین تمام بتخانه‌ها را، که ناشی از جهل و ناآگاهی بود، از بین بردند و به خداپرستی و توحید، که معرفتی متعالی است، روی آوردند. هرچند جهانگیر سرانجام خود بوسیله دیوی نژد نابود میشود، برای مردم ایران و مغرب‌زمین، صلح و آشتی و شادمانی و طرب را به ارمغان می‌آورد:

بشد	نزد	دستان	فرامرز	راد	ز	روی	پدر	خاطرش	شد	شاد
گرفت	ش	به	بر	زال	و	خوشحال	شد	ز	شادی	فرامرز
جهانگیر	یل	را	ببوسید	روی	بدو	گفت	ای	سرور	نامجوی	
به	کام	تو	بادا	مدار	سپهر	بزی	شاد	از	گردش	ماه
تہمتن	به	زابلستان	جای	داشت	لوای	طرب	در	جهان	برفراشت	

(همان: ص ۲۳۲)

بازگشت: مرحله بازگشت در این داستان، پس از پیروزی جهانگیر و رستم بر مغرب‌زمین و فراخواندن آنها به دین و آیین خداپرستی و ترک بت‌پرستی، براحتی و بدون هیچگونه مانع و خطری صورت میگیرد. سرانجام رستم پس از یک هفته اقامت در مغرب‌زمین و احسان و بخشش به مردم آنجا، پادشاهی مغرب‌زمین را به سقلاّب میسپارد و خود به همراه جهانگیر و فرامرز و دیگر ایرانیان به بارگاه کاووس و از آنجا به زابل نزد زال، پدر خویش، باز میگردد:

پس از هفته‌ای رو	به ایران	نهاد	رخ	خود	به	شاه	دلیران	نهاد
خبر شد	به	نزدیک	کاووس	کی	که	آمد	جهان‌پهلو	نیک‌پی
به زال	آگهی	شد	که	رستم	رسید	دل	زال	زر
						شادمانی	گزید	

(همان: ص ۲۳۲)

در پایان داستان، جهانگیر روزی برای شکار همراه چند تن از همراهان خود به کوهی در نزدیکی زابل میرود. در اینجا، شکار پلی برای ورود به ساحت ناخودآگاه و از بین بردن جهل و گرایشها و تمایلات پلید است و رمز عبور از قلمرو ناشناخته‌ها و حجابهای ظلمانی در شخص. در واقع در این داستان، دیو نفس بصورت شکار بر جهانگیر متجلی میشود و بر او غلبه میکند:

به	نزدیک	زابل	یکی	کوه	بود	در	آن	کوه	نخچیر	انبوه	بود
جهانگیر	روزی	ز	بهر	شکار		بشد	با	رفیقان	در	آن	کوهسار
یکی	دیو	پیدا	شد	از	روی	کوه	از	رخ	زشتش	آمد	ستوه
بسوی	جهانگیر	یل	حمله	کرد		رخ	آورد	سویش	دلیر	نبرد	
گریزان	همی	رفت	دیو	نژند		چو	نخچیر	بر	شد	به	کوه
پیاده	شد	آن	شیر	و	بر	کوه	شد	پرانده	شد		
بزد	دست	بر	پهلوان	پاک‌زاد		ز	روی	کمر	شد	رها	شیرزاد
بیفتاد	چون	لخت	کوه	از	کمر	به	سنگ	قضا	آمدش	فرق	سر
زمانش	رسید	و	برفت	از	جهان	زمانه	ندادش	زمانی	امان		

(همان: صص ۲۳۳-۲۳۲)

نتیجه‌گیری

اسطوره‌گرشاسب در منظومه‌گرشاسب‌نامه اسدی طوسی، در بستری از سفرهای او شکل میگیرد. گرشاسب در این منظومه، چند سفر مهم انجام میدهد که در نهایت داستان زندگی او را بوجود می‌آورد. سفر گرشاسب به هند، نخستین سفر وی پس از کشتن اژدهاست. در این سفر، که در حقیقت جزئی از داستان کل زندگی گرشاسب است، هر سه مرحله عزیمت، تشرّف و بازگشت تقریباً با تمامی زیرمجموعه‌هایش بچشم می‌خورد. شروع سفر، به پیشنهاد ضحاک، پادشاه ایران صورت میگیرد و گرشاسب با عبور از آستانهای عزیمت، وارد مرحله تشرّف میشود و با گذر

از جاده آزمونها و دیدن عجایب و شگفتیهای سرزمین هند، سرانجام به وطن باز میگردد و با آوردن هدایایی از سرزمین هند، برکت نهایی را به جامعه خویش به ارمغان می آورد. سفر دوم گرشاسب به سرزمین روم است. در این سفر نیز هر سه مرحله کهن الگویی سفر قهرمان بچشم میخورد. این سفر نیز به پیشنهاد ضحاک برای یافتن همسر صورت میگیرد. گرشاسب در این سفر، با عبور از نخستین آستان، به یاری دو راهنما و امدادگر، از وجود دختر شاه روم مطلع میشود و با گذر از جاده آزمونها، سرانجام با خدایانو ملاقات و ازدواج میکند. در مرحله بازگشت، شاه روم رضایت نمیدهد که گرشاسب و دخترش او را ترک کنند، اما گرشاسب با همسر خود میگریزد و با کمک نیروهای الهی و ذاتی خود در مقابله با مشکلات بازگشت (بیابان بی آب و علف و چشمه آب و آنیمای منفی خود و مبارزه با زنگی) غلبه میکند تا نهایتاً به همراه همسر، نزد پدر باز میگردد. در دیگر سفرهای گرشاسب نیز همین مراحل بچشم میخورد.

در کوش نامه نیز هر سه مرحله سفر قهرمان با تمام زیرمجموعه هایش بچشم میخورد؛ با این تفاوت که سفر کوش از همان آغاز تولد و بدون اراده وی شروع میشود. او بدلیل زشت رویی از خانواده طرد شده است. جهانی که کوش در آن زندگی میکند، جهانی است اهریمنی و دوزخی؛ لذا عقده حقارتی که در روان کوش بسبب سیمای کریه وی پدیدار شده، او را از تمام صفات و خصلتهای نیک انسانی دور ساخته است اما در پی ملاقات با پیری فرزانه، تغییری بنیادین در سرنوشت او پدیدار میگردد. این پیر که میتوان آن را تجسمی از آنیمای درون کوش دانست، سرانجام در پایان داستان نقش پدر را برای کوشی ایفا میکند.

در سامنامه قهرمان داستان از آغاز تا پایان، فردی نیک خواه و مدافع ایران است و تحول چندانی در او صورت نمیگیرد. او از همان آغاز داستان، فردی کمال یافته است و نبرد با دیوان و پریان و جادوگران، که در حقیقت سایه ها و نقابهای وی بشمار می آیند، نیز درجهت اعتلای همین کمال و رسیدن به تفرد است. در واقع سام با گذر از آستانی به آستان دیگر و پس از پشت سر گذاشتن جاده آزمونها و نبرد با سایه ها و نقابهای خویش، سرانجام با بازگشت به ایران، برکت نهایی را به سرزمین و جامعه خویش به ارمغان می آورد و مورد استقبال منوچهر، پادشاه ایران، قرار میگیرد.

در منظومه جهانگیرنامه قهرمان اصلی، رستم است و شروع داستان با سفر او انجام میگیرد و پایان آن نیز با بازگشت رستم پس از نبردها و آزمونهای بسیار، بنزد کی کاووس صورت میگیرد. جهانگیر، پسر رستم، نیز با تکیه بر نیروی پهلوانی خود، بسوی سرزمین ناشناخته و خطرناک ایران قدم میگذارد. او با گذر از جاده آزمونها، بصورت نمادین نخست بوسیله افراسیاب بلعیده میشود؛ ولی سرانجام به یاری و راهنمایی زال، یعنی پیر خردمند، نجات یافته و به فردی با ویژگیهای دیگر تبدیل میشود.

REFERENCES

- Aidenloo, Sajjad. (2009). Texts of Pahlavani poems (selected Pahlavani poems after Shahnameh), Tehran: Samt.
- Asadi Tusi, Abu Nasr. (1975). Garshasbnameh, by Habib Yaghmaei, Tehran: Tahoori Library.
- Campbell, Joseph. (2009). The Hero of a Thousand Faces, Translated by: Shadi Khosropanah, Mashhad: Gol Aftab.
- Campbell, Joseph. (2013). The Power of Myth, Translated by Abbas Mokhber, Tehran: Markaz Publishing.

- Delashou, Loefer. (1987). The cryptic language of legends, translated by Jalal Sattari, Tehran: Toos.
- Gorin Wilfred, Al et al. (1991). Handbook of Literary Criticism Approaches, translated by Zahra Mihankhah, Tehran: Ettela'at.
- Henderson, Joseph L. (1980). Ancient Myths and Man Today, translated by Aboutaleb Saremi, second edition, Tehran: Amirkabir.
- Ibn Abi al-Khair, Iranshah. (1998). Kushnameh, by Jalal Matini, Tehran: Elmi.
- Jung, Carl Gustav. (2007). Man and His Symbols, translated by Mahmoud Soltanieh, Tehran: Jami.
- Khajuye Kermani, Abu al-Ata. (1941). Samnameh, edited and confronted by Ardeshir Banshahi, Bombay.
- Knight, Jean and Gerberan, Allen. (2000). Culture of Symbols, Volume 1, translated and researched by Soodabeh Fazaili, Tehran: Jeyhun.
- Knight, Jean and Gerberan, Allen. (2005). Culture of Symbols, Volume 2, Translation and Research by Soodabeh Fazaili, Tehran: Jeyhun.
- Madeh, Ghasem. (2001). Jahangirnameh, by Ziauddin Sajjadi, Tehran: Institute of Islamic Studies, University of Tehran - McGill University.
- Moghaddam, Roghayeh et al. (2020). Analysis of Garshasb's trip to Rome based on the archetype of the journey of the hero Joseph Campbell, *Literary Criticism and Stylistics Research*, No. 4 (38), pp. 212-191.
- Mokhtari, Mohammad. (2001). Hamase dar Ramzuraz Melli, Tehran: Toos.
- Namvar Motlagh, Bahman. (2013). An Introduction to Mythology (Theories and Applications), Tehran: Sokhan.
- Rastegar Fasa'ei, Mansour. (1986). Dragon in Iranian Mythology, Shiraz: Shiraz University Press.
- Safa, Zabihollah. (2008). Epic in Iran, Tehran: Ferdows.
- Vitila, Stewart. (2011). Myth and Cinema, translated by Mohammad Gozarabadi, second edition, Tehran: Hermes.
- Wegler, Christopher. (2008). The author's journey, translated by Mohammad Gozarabadi, Tehran: Minuye Kherad.

فهرست منابع فارسی

- اژدها در اساطیر ایران، رستگار فسایی، منصور، (۱۳۶۵)، شیراز: انتشارات دانشگاه شیراز.
- اساطیر باستانی و انسان امروز، هندرسن، جوزف. ل (۱۳۵۹)، ترجمه ابوطالب صارمی، چاپ دوم، تهران: امیرکبیر.
- اسطوره و سینما، ویتیل، استوارت (۱۳۹۰)، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ دوم، تهران: هرمس.
- انسان و سمبل‌هایش، یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۶)، ترجمه محمود سلطانی، تهران: جامی.
- تحلیل سفر گرشاسب به روم بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل، مقدم، رقیه و همکاران (۱۳۹۸)، پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی، شماره ۴ (پی در پی ۳۸)، صص ۲۱۲-۱۹۱.
- جهانگیرنامه، مادح، قاسم (۱۳۸۰)، به کوشش ضیاءالدین سجادی، تهران: مؤسسه مطالعات اسلامی دانشگاه تهران - دانشگاه مکیل.

حماسه در رموزراز ملی، مختاری، محمد (۱۳۸۰)، تهران: توس.

حماسه‌سرایی در ایران، صفا، ذبیح‌الله (۱۳۸۷)، تهران: فردوس.

درآمدی بر اسطوره‌شناسی (نظریه‌ها و کاربردها)، نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۲)، تهران: سخن.

راهنمای رویکردهای نقد ادبی، گورین ویلفرد، آل و همکاران (۱۳۷۰)، ترجمه زهرا میهن‌خواه، تهران: اطلاعات.

زبان رمزی افسانه‌ها، دلاشو، لوفر (۱۳۶۶)، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس.

سامنامه، خواجهی کرمانی، ابوالعطاء (۱۳۱۹)، با تصحیح و مقابله اردشیر بنشاهی، بمبئی: بی‌نا.

سفر نویسنده، وگلر، کریستوفر (۱۳۸۷)، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: مینوی خرد.

فرهنگ نمادها، شوالیه، ژان و گربران، آلن (۱۳۷۹)، جلد ۱، ترجمه و تحقیق سودابه فضایی، تهران: جیحون.

فرهنگ نمادها، شوالیه، ژان و گربران، آلن (۱۳۸۴)، جلد ۲، ترجمه و تحقیق سودابه فضایی، تهران: جیحون.

قدرت اسطوره، کمپبل، جوزف (۱۳۹۲) ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.

قهرمان هزار چهره، کمپبل، جوزف (۱۳۸۸)، برگردان: شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.

کوشنامه، ابن ابی‌الخیر، ایرانشاه (۱۳۷۷)، به کوشش جلال متینی، تهران: علمی.

گرشاسب‌نامه، اسدی طوسی، ابونصر (۱۳۵۴)، به کوشش حبیب یغمایی، تهران: کتابخانه طهوری.

متون منظوم پهلوانی (برگزیده منظومه‌های پهلوانی پس از شاهنامه)، آیدنلو، سجاد (۱۳۸۸)، تهران: سمت.

معرفی نویسندگان

سید ابوالحسن هاشمی: دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تربت حیدریه، دانشگاه آزاد اسلامی، تربت حیدریه، ایران.
(Email: Seyyedabolhasan.hashemi@gmail.com)

محمود فیروزی مقدم: استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تربت حیدریه، دانشگاه آزاد اسلامی، تربت حیدریه، ایران.
(Email: firoozimoghaddam@gmail.com) (نویسنده مسئول)

مهیار علوی مقدم: دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه حکیم سبزواری، سبزوار، ایران.
(Email: m.alavi.m@hsu.ac.ir)

COPYRIGHTS

©2021 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited. no permission is required from the authors or the publishers.



Introducing the authors

Seyyed Abolhasan Hashemi: PhD Student, Department of Persian Language and Literature, Torbat Heydariyeh Branch, Islamic Azad University, Torbat Heydariyeh, Iran.

(Email: Seyyedabolhasan.hashemi@gmail.com)

Mahmoud Firoozi Moghaddam: Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Torbat Heydariyeh Branch, Islamic Azad University, Torbat Heydariyeh, Iran.

(Email: firoozimoghaddam@gmail.com) : Responsible author

Mahyar Alavi Moghaddam: Associate Professor, Department of Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Hakim Sabzevari University, Sabzevar, Iran.

(Email: m.alavi.m@hsu.ac.ir)