



بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه بر اساس کهن الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل*

محمد فولادی^۱

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه قم

مریم رحمانی

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه قم

چکیده

همزمان با آغاز نگرش‌های نوینی که در قرن بیستم نسبت به متون ادبی آغاز شد، «جوزف کمبل» با مطرح کردن «کهن الگوی سفر قهرمان»، تحولی جدید در حوزه مطالعات نقد اسطوره‌گرایی پدید آورد. او با بررسی ساختاری اسطوره‌ها در فرهنگ ملل گوناگون، به این نتیجه دست یافت که حرکت قهرمان از آغاز تا پایان داستان، بر اساس فرمولی ثابت است که به صورت یک دستور زبان ذهنی در همه داستان‌های ملل مختلف، با اندکی تغییرات جزئی تکرار می‌شود. داستان «بیژن و منیژه» از جمله داستان‌های شاهنامه است که قابلیت مطالعاتی بر اساس نقد اسطوره‌ای را دارد. بنابراین در این مقاله سعی می‌شود، ضمن تطبیق مراحل گذر قهرمان از مراحل مختلف «کهن الگوی سفر قهرمان کمبل» با داستان «بیژن و منیژه»، میزان این انطباق و همچنین نقش‌هایی که هر یک از شخصیت‌ها در این داستان ایفا می‌کنند، بر اساس این نقد، بررسی شود. بر اساس این بررسی نمایان می‌شود که طبق نقد کهن الگوی کمبل، قهرمان داستان یعنی «بیژن»، از دنیای عادی بیرون می‌آید و موفق می‌گردد تا با گذر از سه مرحله اصلی «عزیمت»، «رہیافت» و «بازگشت»، در نهایت با شخصیتی دگرگونه، در قالب ازدواج با منیژه، دوباره به سرزمین خود بازگردد.

واژه‌های کلیدی: نقد اسطوره‌ای، سفر قهرمان، داستان بیژن و منیژه، جوزف کمبل.

* تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۳/۸؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱۰/۲۷.

مقدمه

شالوده ادبیات هر ملت، «اساطیری» است که بخش مهمی از ادبیات آن سرزمین را به خود اختصاص داده است. این بخش از ادبیات هر سرزمین، در برگیرنده داستان‌هایی است از تفکرات ذهنی، آرزوها و ترس‌های پنهان آدمیان که در قالب داستان‌های نمادین و استعاره‌ای پس از هزاران سال به ما رسیده است. «شاهنامه فردوسی» به عنوان گنجینه‌ای از میراث فرهنگ کهن ایرانی، حاکی از باورها و جهان‌بینی‌های ایرانیان باستان به جهان و طبیعت است که فردوسی حکیم، این باورداشت‌ها را که در برگیرنده حقایق نهفته اسطوره‌ای ایرانیان باستان بوده، در قالب داستان‌های پر فراز و نشیب قهرمانان و پهلوانان با زبان حماسه گنجانیده است.

در قرن بیستم همراه با مطالعات جدید، بحث‌های علمی درباره اسطوره و کاربرد این مباحث در زمینه ادبیات، جنبه علمی‌تری به خود گرفت و در قالب «نقد اسطوره‌ای» که پیش‌نویس‌های را در زمینه مطالعه آثار ادبی پدید می‌آورد، مطرح شد. منظور از نقد اسطوره‌ای، «رویکردی تلفیقی و میان‌رشته‌ای است که بر ترکیب رهیافت‌های علمی مانند: انسان‌شناسی، تاریخ ادیان، دین‌شناسی تطبیقی و روان‌شناسی بنیاد نهاده شده است» (Kennedy, 2009:102). در این گونه از نقد، منتقد با نفوذ در لایه‌های درونی متن و بررسی وجه اشتراک از لحاظ ساختاری و درون‌مایه‌ای در میان داستان‌های اساطیری ملل مختلف، در صدد دست‌یابی به یک الگوی منسجم و قابل انطباق با تمام اساطیر جهان است تا بتواند آن را به عنوان الگویی برای تمام داستان‌ها به کار گیرد و به تحلیل آثار ادبی بپردازد. مؤلفه «سفر قهرمان»، یکی از مأنوس‌ترین تحلیل‌های ادبی در حوزه نقد اسطوره‌ای داستان‌های کهن است که بر مبنای نقد اسطوره‌ای این دوره شکل گرفت و به عنوان یکی از اجزای لاینفک داستان‌های اساطیری کهن، نقش به‌سزایی در شکل‌گیری سیر داستانی داشت. شخصیت قهرمان در این گونه داستان‌ها، «صورتی از تبلور ذهن قومی است که نمی‌تواند صرفاً بر آمده از یک سنت خود به خودی باشد. بنابراین ضرورت‌های تکامل

ذهن آن قوم، در دوره‌های ویژه‌ای، با پرداخت معین از یک داستان، حول شخصیتی معین می‌گراید» (مختاری، ۱۳۸۰: ۵۴). در این مسیر، منتقدان از زوایای مختلف نظریات متفاوتی را جهت بررسی سیر دگردیسی‌های قهرمان اسطوره‌ای از نقطه آغازین تا نقطه اوج و از نقطه اوج به نقطه فرود که انتهای داستان است، ارائه دادند.

در سال ۱۹۴۹م. جوزف کمبل (۱۹۸۷-۱۹۰۴ م)، با مطالعه بر روی شخصیت قهرمان^۱ داستان‌های ملل مختلف، به این نکته دست یافت که این اساطیر با وجود تفاوت‌های مختصری، شباهت ساختاری بسیاری در شکل روایت داستان‌ها با یکدیگر دارند؛ به عبارت دیگر، در هر داستان، کهن الگویی از سفر قهرمان^۲ وجود دارد که «نمونه‌ای انعطاف پذیر و قابل انطباق است و می‌تواند اشکال و زنجیره‌های بی‌نهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد؛ به عبارت دیگر بسته به نیازهای هر داستان می‌توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه‌جا کرد» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۹).

کمبل این تحوّل و پویایی را که در تمام اسطوره‌ها، حکایت‌های عامیانه ملل مختلف به یک شکل تکرار می‌شود، «کهن الگوی سفر قهرمان» نامید که بر اساس این الگو، جریان روند رشد فردیت شخصیت اصلی داستان، به صورت یک طرح کلی جهان شمول و به مثابه دستور زبان واحدی در تمام تاریخ بشری در حال تکرار است که در آن قهرمان با یک سیر دایره‌وار، پس از ترک دنیای عادی خود و طی مراحل آزمون‌های دشوار، دوباره به دنیای عادی خود برمی‌گردد.



کهن الگوی سفر قهرمان

داستان بیژن و منیژه

داستان بیژن و منیژه یکی از داستان‌های کهن شاهنامه فردوسی است که با وجود داشتن ظاهری ساده، محمل آرای مختلف محققان است که می‌توان پیشینه‌ای کهن را از میان این مطالعات برای این داستان، ردیابی کرد. از دیدگاه اساطیری، داستان بیژن و منیژه، شکل دگردیسه‌ای از اسطوره‌ی مام ایزدی است که «پهلوانان بزرگ خود را می‌برد و در چاه زندانی می‌کرد... اندک اندک این بن‌مایه بنابر تأثیر روایات تاریخی، به پهلوانان ایران و توران انتساب یافته، اسطوره‌ای که اصلاً کردار کیهانی و ایزدینه‌زنی اساطیری بوده به افسانه «منیژه» دختر افراسیاب بدل شده است که بیژن دلاور و نوجوان را می‌دزدد» (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۶۷). از سوی دیگر این داستان می‌تواند یادآور اسطوره‌ی تازش عناصر اهریمنی به موجودات اهورایی باشد که در نهایت به شکست آنها و تسلیم در برابر موجودات اهورایی و بازگشت به اصل اهورایی خود اشاره دارد.

پیشینه پژوهش

داستان بیژن و منیژه از جمله داستان‌هایی است که مورد پژوهش بسیاری از شاهنامه پژوهان قرار گرفته است. برخی از مقالات نوشته شده در این زمینه عبارتند از: «مقایسه قصیده عینیه ابن سینا با بیژن و منیژه فردوسی» از علیرضا جلالی، «مقایسه عناصر طرح و پیرنگ داستان بیژن و منیژه و خسرو و شیرین» از خورشید نوروزی و ناصر نیکوبخت، ناصر. مقاله «بازشناسی کهن الگوها و عناصر نمادین در داستان بیژن و منیژه» از طیبه جعفری و زینب چوقادی و مقاله «مقایسه تحلیلی انتقادی شخصیت هلن در ایلید و منیژه در شاهنامه از محمدرضا نصر اصفهانی و لیلیا میر مجریان از دیگر پژوهش‌های مرتبط با این مطلب است. همچنین می‌توان به مقاله «هفت زینة مهري در هفت خوان بیژن» از قدمعلی سرّامی و سیما منصوری اشاره کرد. از این رو نمایان می‌شود که بررسی این داستان بر اساس نظریه اسطوره‌گرا و کهن الگوی سفر قهرمان تاکنون انجام نشده و این بررسی و تحلیل در نوع خود بکر است.

بررسی داستان بیژن و منیژه بر اساس نظریه سفر قهرمان

الف. مرحله جدایی و عزیمت

این مرحله، در برگیرنده حوادث پیش از آغاز سفر و در واقع پویشی است که در آن قهرمان تصمیم می‌گیرد تا برای انجام وظایف سنگینی، به دنیایی ناشناخته گام نهد.

۱. دنیای عادی

شروع هر نوع داستان اعم از اسطوره، رمان، قصه‌های پریان و... با توصیف دنیای عادی آغاز می‌شود. این دنیا در واقع بطن و پس زمینه رشد قهرمان است که مخاطب را آماده می‌کند تا همراه قهرمان، وارد دنیایی خاص شود. دنیای عادی در داستان «بیژن و منیژه»، با سخن گفتن از حکومت کیخسرو آغاز می‌شود:

«چو کیخسرو آمد به کین خواستن
جهان ساز نو خواست آراستن
ز توران زمین گم شد آن تخت و گاه
بر آمد به خورشید بر تاج شاه
زمانه چنان شد که بود از نخست
به آب وفا روی خسرو بشست»
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۴).

۲. دعوت به ماجرا

دعوت به ماجرا، معمولاً دنیای عادی قهرمان داستان را از تعادل خارج می‌کند و قهرمان را بر آن می‌دارد تا در نقش منجی، سفری مخاطره‌آمیز را آغاز کند. این دعوت اغلب توسط کهن الگوی «منادی» ابلاغ می‌شود. «شخصیتی که کارکرد منادی را دارد، ممکن است مثبت، منفی یا خنثی باشد، اما کار او همیشه این است که با ارائه یک دعوت یا چالش به قهرمان برای روبروی شدن با ناشناخته‌ها، داستان را به حرکت در آورد» (وگلر، ۱۳۸۷: ۱۳۱). در داستان بیژن و منیژه دعوت به ماجرا با داد خواهی مردی مرز نشین شهری در مرز ایران و توران به کیخسرو که مردمانش از هجوم گرازان به کشتزارها به ستوه آمده‌اند، آغاز می‌شود:

«چو بشنید گفتار فریاد خواه
به درد دل اندر بیچید شاه
چنین گفت پس شهریار زمین
که: ای نامداران با آفرین
که جوید به آرم من رنج خویش
از آن پس کند گنج من گنج خویش
کس از انجمن هیچ پاسخ نداد
مگر بیژن گیو فرخ نژاد»
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۵).

۳. امتناع از پذیرش دعوت

در این قسمت «قهرمان به دلیل ترس‌ها و دلواپسی‌هایی که به واسطه دعوت به ماجرا در وجودش شکل می‌گیرد از پذیرش سفر سر باز می‌زند. قهرمان تمایلی به تغییر ندارد و بهشت امن دنیای عادی را ترجیح می‌دهد. امتناع از پذیرش دعوت، مرحله‌ای اساسی است که خطرات پیش رو را در صورت قبول دعوت بیان می‌کند. بدون وجود خطر یا احتمال

شکست، نمی‌توان مخاطب را ترغیب به همراه شدن در سفر قهرمان کرد» (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۱). در این داستان، برخلاف الگوی سفر قهرمان، «قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود» (پراپ، ۱۳۸۶: ۶۱) و قهرمان با نقض این نهی، سفری مخاطره‌آمیز را در پیش می‌گیرد:

«چو بیژن چنین گفت گیو از کران نگره کرد و آن کارش آمد گران
 به فرزند گفت: این جوانی چراست به نیروی خویش این گرانی چراست ...
 به راهی که هرگز نرفتی مپوی بر شاه خیره مبر آبروی»
 (فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۶ - ۴۳۵).

۴. ملاقات با مرشد

«یکی از کهن الگوهایی که در بیش‌تر اسطوره‌ها و داستان‌ها حضور دارد، مرشد است که معمولاً شخصیتی مثبت و نیز راهنما و استاد قهرمان به شمار می‌آید» (وگلر، ۱۳۸۷: ۶۰). کارکرد این شخصیت در داستان، آماده کردن قهرمان در مواجهه با دنیای ناشناخته پیش روی اوست که در این داستان «میلااد گرگین» این نقش را بر عهده می‌گیرد و بیژن را در این سفر همراهی می‌کند:

«بدو گفت خسرو که: ای پُر هنر همیشه به پیش بدی‌ها سپر
 کسی را کجا چون تو که‌تر بود ز دشمن بترسد سبک‌سر بود
 به گرگین میلااد گفت آن گهی که: بیژن به توران نداند رهی
 تو با او برو تا سر آب بند همش راهبر باش و هم یارمند»
 (فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۶).

۵. عبور از آستانه

این مرحله حساس‌ترین نقطه سفر قهرمان است که دنیای عادی قهرمان را با دنیای ناشناخته پیوند می‌دهد تا قهرمان را خود خواسته وارد ماجرا و آزمون و خطا کند. «در این مرتبه قهرمان با ورود به دنیای جدید تولدی دوباره می‌یابد» (کمبل، ۱۳۸۶: ۹۶). در این

داستان نیز بیژن برای عبور از آستانه، با سرپیچی از فرمان پدر و پذیرش عواقب سفر، متعهد می‌شود تا به جنگ با گرازها برود:

«ز گفت پدر پُرس بر آشفست سخت	جوان بود و هشیار و پیروز بخت
چنین گفت: کای شاه پیروز گر	تو بر من به سستی گمانی مبر
منم بیژن گیولشکر شکن	سر خوک را بگسلانم ز بند
تو این گفته‌ها از من اندر پذیر	جوانم ولیکن به اندیشه پیر»

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۶).

ب. مرحله رهیافت

در این مرحله از سفر، قهرمان که پس از عبور از نخستین آستانه، وارد دنیایی دیگر می‌شود که این مرحله از داستان، نقطه تعالی شخصیت قهرمان نامیده می‌شود که قهرمان پس از پشت سر گذاشتن یک سلسله آزمون و دیدار با شخصیت‌های جدید دشمن و پشتیبان، قابلیت بازگشت به دنیای عادی را می‌یابد. در این داستان فردوسی نیز می‌توان دید که بیژن با پذیرش پیشنهاد کیخسرو، قصر را ترک می‌کند و خود را برای پذیرش حوادثی که در پیش رو دارد، آماده می‌کند تا قابلیت او برای ورود به مرحله بعدی آزموده شود:

«از آنجا بسیجید بیژن به راه	کمر بست و بنهاد بر سر کلاه
برفت از در شاه با یوز و باز	به نخجیر کردن به راه دراز ...
بدین سان همی راه بگذاشتند	همه دشت را باغ پنداشتند»

(همان: ۴۳۶).

۱. آزمون

مهم‌ترین کارکرد این قسمت که قهرمان را با قوانین دنیای خاص منطبق می‌کند، مرحله آزمون است. داستان گویان از این قسمت استفاده می‌کنند تا قهرمان را در بوتۀ یک

آزمایش و چالش قرار دهند تا ضمن شناساندن توانایی‌های قهرمان به مخاطب، برای قهرمان نیز آمادگی بیشتری در روند مواجهه با مشکلات پیش‌رو حاصل شود. در این داستان بیژن با وارد شدن به دشت گرازان، عیار پهلوانی خود را در محک سنجش قرار می‌دهد و یگه و تنها به جنگ گرازها می‌رود و همه آنها را از پای در می‌آورد:

«گرازی پیامد چو آهرمنا زره را بدریید بر بیژنا
چو سوهان پولاد بر سنگ سخت همی سود دندان او بر درخت ...
بزد خنجری بر میان بیژنش به دو نیمه شد پیل پیکر تنش
چو روبه شدند آن ددان دلیر تن از تیر پُر خون، تن از جنگ سیر
سرانشان به خنجر بریید پست به فتراک شبرنگ سرکش بیست»
(همان: ۴۳۷ - ۴۳۶).

۲. دشمن

مرحله بعدی در این رویکرد، رویارویی قهرمان با دشمن است. در این مرحله «شریر می‌کوشد قربانیش را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهائی که به وی تعلق دارد، دست یابد» (پراپ، ۱۳۸۶: ۶۶). دشمن قهرمان در این قسمت از داستان، «گرگین» است که از روی حسادت و به قصد نابودی، بیژن را تحریک می‌کند تا به جشنگاه بهاری منیژه در سرزمین توران نزدیک شود:

«چو دانست گرگین که آمد عروس همه دشت از او شد چو چشم خروس
به بیژن پس آن داستان برگشاد وز آن جشن و رامش بسی کرد یاد»
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۸).

۳. پشتیبان

پشتیبان در این داستان شخصیتی است که قهرمان را تا قسمت‌هایی از سفر و گاهی تا پایان داستان یاری می‌دهد. «این شخصیت که معمولاً قهرمان پس از پا نهادن به جادهٔ آزمون‌ها با او آشنا می‌شود و از او یاری می‌گیرد، فرد راه‌دانی است که ساکن سرزمین

ناشناخته‌هاست که بدون این دستیار، پیمودن مسیر دشوار و گاه محال می‌نماید» (طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲: ۱۲). این قسمت در واقع فرصتی مغتنم برای اولین دیدارهای عاشقانه است که در نهایت به یک رابطه صمیمانه می‌انجامد. در این قسمت نیز دایه منیژه شخصیتی است که نقش پشتیبان را ایفا می‌کند. چنانکه از سوی منیژه برای شناسایی هویت بیژن، نزد او می‌آید و بیژن پس از معرفی خود به او، علاقه و تمایلش را نسبت به دیدار منیژه ابراز می‌کند:

«چنین پاسخ آورد بیژن بدوی	که: من ای فرستاده خوبروی
سیاوش نیم، نز پیری زادگان	از ایرانم، از تخم آزادگان
منم بیژن گیوز ایران به جنگ	به زخم گراز آمدم بی‌درنگ ...
بدین بزمگه آمدستم فراز	بیموده بسیاریار راه دراز
مگر چهره دخت افراسیاب	نماید مرا بخت فرخ به خواب»

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۹).

۴. رویکرد به درونی‌ترین غار

سرانجام قهرمان به یاری پشتیبان، «به منطقه‌ای خطرناک می‌رسد که غالباً مرکز فرمان‌دهی بزرگ‌ترین دشمن قهرمان و خطرناک‌ترین نقطه دنیای خاص یعنی درونی‌ترین غار به شمار می‌رود. قهرمان پس از ورود به این مکان خطرناک از آستانه دوم خواهد گذشت» (وگلر، ۱۳۸۷: ۲۷).

این مرحله بحرانی‌ترین مرحله سفر قهرمان است که در آن احتمال مرگ قهرمان است که مخاطب را در حال تعلیق قرار می‌دهد و او را با این سؤال مواجه می‌کند که آیا قهرمان زنده می‌ماند یا نه؟. این قسمت از داستان، با ورود بیژن به جشنگاه و آشنایی بیژن و منیژه با یکدیگر آغاز می‌شود که در نهایت به اغوای منیژه، ربوده می‌شود و وارد کاخ افراسیاب، بزرگ‌ترین دشمن ایرانیان می‌شود که زندانی شدن او در چاه افراسیاب را در پی دارد:

«چو هنگام رفتن فراز آمدش	به دیدار بیژن نیاز آمدش
بفرمود تا داروی هوش‌بر	پرستنده آمیخت با نوش‌بر
بدادند مرییژن گیو را	مر آن نیک دل نامور نیو را ...
عماری بسیجید رفتن به راه	مر آن خفته را اندر آن جایگاه ...
نهفته به کاخ اندر آمد به شب	به بیگانگان هیچ نگشاد لب
چو بیدار شد بیژن و هوش یافت	نگار سمن بر در آغوش یافت...
به گرسیوز آنگه بفرمود شاه	که: بند گران ساز و تاریک چاه
دو دستش به زنجیر و گردن بغل	یکی بند رومی به کردار مل
بیندش به مسمار آهنگران	ز سر تا به پایش ببند اندر آن»

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۴۳ - ۴۳۹).

پ. بازگشت

این مرحله که در واقع آخرین مرحله از سفر قهرمان است، «قهرمان پس از یافتن طلسم به سرزمینش باز می‌گردد. اکنون قهرمان این توانایی را دارد تا کشور را نجات دهد» (کی گوردن، ۱۳۷۰: ۲۸). در این داستان، بیژن با زندانی شدن در چاه افراسیاب، وارد مرحله بازگشت می‌شود. چاه در این داستان علاوه بر آنکه ظاهراً بهترین پناهگاه برای رهایی قهرمان داستان از مرگ است، از بینش اسطوره‌ای، «نماد آگاهی است؛ یعنی انسانی است که به آگاهی و شناخت رسیده است» (شوالیه و گابران، ۱۳۸۴: ۴۸۵). به عبارتی قهرمان در این مرحله با نجات از یک مرگ سمبولیک، رشد معنوی و والا که هدف نهایی این سفر مخاطره‌آمیز است، دست می‌یابد.

۱. جایزه

در این مرحله که قهرمان پس از پشت سر گذاشتن خطری بزرگ، نتایج رهایی از چنگال مرگ را تجربه می‌کند، «به قهرمان امکان تجدید قوا می‌دهد. علاوه بر این به

مخاطب نیز این فرصت را می‌دهد تا قبل از اینکه سفر را با قهرمان از سر گیرد، تا نقطه اوج و حل و فصل کشمکش پیش رود» (ویتلا، ۱۳۹۰: ۱۳).

در این قسمت، کیخسرو از روی جام، زندان بیژن را شناسایی می‌کند و رستم را به کمک او می‌فرستد. این یاری‌گری در واقع جایزه‌ای است که بیژن به خاطر به خطر انداختن جانش برای رهایی کشتزارها از چنگال گرازها، از سوی شاه ایران می‌یابد:

همی رفت پیش اندرون راه جوی	«تهدمتن به رخشنده بنهاد روی
بدان چاه اندوه و گرم و گداز...	چو آمد بر سنگ اکوان فراز
ز ره دامنش را بزد بر کمر	ز رخس اندر آمد گو شیر نر
بزد دست و آن سنگ برداشت راست	ز یزدان جان آفرین زور خواست
بلرزید از آن سنگ روی زمین»	بینداخت در بیشه دشت چین

(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۶۲).

۲. مسیر بازگشت

مسیر بازگشت یک نقطه عطف در عبور از آستانه دوم است که مرحله دوم را به مرحله سوم پیوند می‌دهد. «این مرحله، نشانه تصمیم به بازگشت به دنیای عادی است. قهرمان درمی‌یابد که دنیای خاص باید پشت سر گذاشته شود، اما کماکان خطرات و وسوسه‌ها و آزمون‌هایی پیش روی قهرمان است» (وگلر، ۱۳۸۷: ۳۲). بیژن نشانه‌های رستم را شناسایی می‌کند و به منیژه می‌دهد که این شناسایی حاکی از تمایل بیژن به رهايش از چاه افراسیاب و بازگشت به دنیای عادی است:

یکی مایه‌ور مرد بازارگان	«منیژه بدو گفت: کز کاروان
که بر من جهان آفرین را بخوان	به من داد زین گونه دستار خوان
دگر چه باید بیر سر به سر	بدان چاه نزدیک آن بسته بر
پر امید یزدان دل از بیم پاک	بگسترد بیژن پس آن نان پاک

چو دست خورش برد ز آن داوری
 بدید آن نهان کرده انگشتی...
 دگر مهر پیروزه رستم بر او
 نوشته به آهن به کردار موی
 چو بار درخت وفا را بدید
 بدانست کآمد غمش را کلید»
 (فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۶۰).

۳. تجدید حیات

شخصیت قهرمان قبل از ورود مجدد به دنیای عادی باید متحول شود. این تحول در ساده‌ترین شکل خود در قالب مواجهه با کهن الگوی سایه یا شخصیت شرور است که معمولاً او را شکست می‌دهد. در این داستان نیز، بیژن پس از رهایی از چاه افراسیاب، تصمیم به انتقام جویی از او می‌گیرد:

«چو بیژن شد از بند زندان رها
 سپاهی ز توران به هم بر شکست
 همه رزمگه سر به سر جوی خون
 سپهدار چون بخت برگشته دید
 خود و ویژگان سوی توران شتافت
 کز ایرانیان کام و کینه نیافت»
 (همان: ۴۶۶).

ز بند بد اندیش نرآزدها
 همه لشکر دشمنان کرد پست
 درفش سپهدار توران نگون
 لبید دلیران توران همه کشته
 کز ایرانیان کام و کینه نیافت»
 (همان: ۴۶۶).

۴. بازگشت با اکسیر

این مرحله کلید نهایی سفر قهرمان است. در داستان‌های اساطیری جهان عموماً قهرمان پس از توفیق در نبرد نهایی، هدیه می‌گیرد. این هدیه اشکال گوناگونی دارد؛ ممکن است یکی از سرزمین‌های مفتوحه به قهرمان اعطا گردد و یا اینکه به وصال شاهزاده‌ای زیبا برسد. در هر حال این پاداش در ازای جانفشانی‌ها و استقامت قهرمان در عبور از موانع دشوار جاده‌آزمون به او داده می‌شود. در این داستان نیز بیژن ضمن پیروزی بر گرازها، با

منیژه نیز ازدواج می‌کند و همراه او به ایران می‌آید و مورد استقبال بزرگان از جمله کیخسرو قرار می‌گیرد:

«چو آگاهی آمد به شاه دلیر	که از بیشه پیروز برگشت شیر
بفرمود صد جامه دیبای روم	همه پیکرش گوهر و زر و بوم
یکی تاج و صد بهره دینار نیز	پرستنده و فرش و بسیار چیز
به بیژن بفرمود کاین خواسته	ببر سوی ترک روان کاسته
به رنجش مفرسا و سردش مگوی	نگر تا چه آوردی او را به روی»

(همان: ۴۶۸ - ۴۶۶).

ت. کهن الگوها: نقش شخصیت‌های اصلی داستان

مسئله مهمی که در تحلیل داستان‌ها می‌تواند ثمر بخش باشد، یافتن نقش شخصیت‌های اصلی داستان است که «طی روابط مکرر و مشخص و همیشگی که دارای ساختارهای مشخص است» (شایگان فر، ۱۳۸۰: ۸۲) و بر اساس قواعد از پیش تعیین شده در کنار یکدیگر قرار داده شده‌اند و سرپیچی از این قواعد ساختار داستان را بر هم می‌زنند. «شخصیت‌ها در داستان، عامل یا معلول رخدادها هستند؛ یعنی این که آنان یا اعمالی را انجام می‌دهند یا رخدادهایی که برایشان پیش می‌آید، معنای خود را از نسبتی که با آنان دارند به دست می‌آورند. از سوی دیگر بدون وقایع، داستان و شخصیت داستانی موجودیت نمی‌یابد» (اخلاقی، ۱۳۷۷: ۱۶۸).

۱. قهرمان «خدمت کردن و ایثار کردن»

شخصیت قهرمان، شخصیتی اصلی و محوری در هر داستان است که «هدف عمده او، جدا شدن از دنیای عادی و قربانی کردن خود در راه خدمت به سفری است که در پیش دارد» (همان: ۱۷). این شخصیت در روند تکامل هویت خود، «مظهر روح و تحول سفری است که هر شخص در طول زندگی طی می‌کند» (وگلر، ۱۳۸۷: ۵۶). در این داستان شخصیت «بیژن» شخصیت قهرمان است که با طی مراحل تکامل می‌یابد. البته این نکته را

باید متذکر شد که «همیشه سفر قهرمان، صرفاً امتحاناتی مادی و فیزیکی نیست و چه بسا قهرمان همچون بودا متحمل آزمون‌های معنوی و روحانی می‌گردد» (Campbell, 2008:24-30). بر این اساس می‌توان گفت: «سفر بیژن سفری آیینی بوده که وی در مقام سالک مبتدی، به قصد انجام آزمایش برای کسب درجه دینی، دشواری‌ها و ریاضت‌های هفت‌گانه آیین مهر را متحمل شده است» (سرامی و منصور، ۱۳۹۰: ۱۰۰).

۲. نگهبان آستانه

قهرمان در سفر پر ماجرای خود با موانعی رو به رو می‌شود. یکی از این موانع، نگهبان آستانه است که در هر مرحله مانع ورود قهرمان به مرحله بعدی می‌شود. «نگهبان آستانه می‌تواند یک شخص یا یک در قفل شده یا یک حیوان یا یکی از نیروهای طبیعی مثل طوفان باشد» (ویتایلا، ۱۳۹۰: ۱۸). در داستان «بیژن و منیژه»، نگهبان آستانه، شخصیت «گیو» و «چاه افراسیاب» است که اولی مانع ورود قهرمان به دنیای خاص و دومی مانع بازگشت بیژن به دنیای عادی می‌شود.

۳. ملوّن: «زیر سوال بردن و فریب دادن»

یکی از انعطاف پذیرترین کهن الگوها که در نقد اسطوره‌ای مطرح است، شخصیت ملوّن است. «حضور ملوّن باعث بروز سؤالات و تردیدهایی در ذهن قهرمان می‌شود و می‌تواند به شکل موثری تعلیق ایجاد کند» (همان: ۱۹) چنانکه با مخفی کردن نیت شوم خود، قهرمان را به اشتباه می‌اندازد. در این داستان، شخصیت منیژه در قالب شخصیت ملوّن ظاهر می‌شود که با ترفندهای شیطانی خود، قهرمان را فریب داده و او را ناخواسته وارد سرزمین توران می‌کند:

«چو هنگام رفتن فراز آمدش	به دیدار بیژن نیاز آمدش
بفرمود تا داروی هوش‌بر	پرستنده آمیخت بانوش‌بر
بدادند مریژن گیو را	مر آن نیک دل نامور نیو را...
عماری بسیجید رفتن به راه	مر آن خفته را اندر آن جایگاه...

نهفته به کاخ اندر آمد به شب به بیگانگان هیچ نگشاد لب
چو بیدار شد بیژن و هوش یافت نگار سمن بر در آغوش یافت»
(فردوسی، ۱۳۸۸: ۴۴۰ - ۴۳۹).

۴. پیک

در طی این مسیر، تلنگری لازم است تا درون قهرمان را بر آشوباند که در نهایت قهرمان را از تعادل اولیه خارج می‌کند و او را وارد ماجرا جویی می‌کند. این منادی که معمولاً در پرده اول داستان به کار گرفته می‌شود، متناسب با نوع داستان گاهی در قالب یک شخصیت است و گاهی نیز ندای درونی قهرمان است که در قالب رویاها و تصورات، او را به تغییر دادن زندگی خود ترغیب کند. در این داستان کیخسرو ایفاگر نقش منادی است که در همان صحنه اول از پهلوانان حاضر در مجلس در خواست یاری می‌کند:

«چو بشنید گفتار فریاد خواه به درد دل اندر پیچید شاه
چنین گفت پس شهریار زمین که: ای نامداران با آفرین
که جوید به آرم من رنج خویش از آن پس کند گنج من گنج خویش
کس از انجمن هیچ پاسخ نداد مگر بیژن گیو فرخ نژاد»
(همان: ۴۳۵).

۵. مرشد

شخصیت مرشد یک کهن الگوی انعطاف پذیر است که غالباً چند شخصیت عهده‌دار آن می‌شوند تا قهرمان را تا پایان داستان یاری کنند. در داستان «بیژن و منیژه» حکیم طوس نیز، مردی از اهالی آرمان در قالب دادخواه، واسطه و میانجی قهرمان برای عبور از دنیای عادی هست. این نقش در مرحله بعدی به «میلاد گرگین» واگذار می‌شود تا در قالب پیر دانا، بیژن را به این منطقه راهنمایی کند که در همین مرحله جنبه منفی شخصیتی خود را ظاهر می‌کند و در قالب پیر دانا، سیاه دل، از نیروی گمراه کننده خود استفاده می‌کند و از روی حسادت، بیژن را به نزدیکی محل استقرار منیژه نزدیک می‌کند و

ناخواسته آن دو را عاشق یکدیگر می‌کند. شخصیت مرشد، گاهی در قالب کهن‌الگوی دیگر نیز ایفای نقش می‌کند، اما به تدریج صورتک مرشد را به چهره می‌زد تا یاری‌گر قهرمان در مسیر سفر باشد. در این داستان نیز شخصیت منیژه اگرچه ابتدا در نقش فریکاری که با اندیشه‌های بوالهوسانه خود بیژن را به مخمصه می‌افکند، اما در اواسط داستان چهره اهریمنی او به ساحت اهورایی مبدل می‌گردد و در قالب شخصیت پیر فرزانه با گرفتن نشانی‌هایی از رستم، به یاری بیژن می‌شتابد تا او را از چاه افراسیاب نجات دهد.

۶. سایه

کهن‌الگوی سایه، «نماینده انرژی جنبه تاریک، بیان نشده و تحقق نیافته یا وجوه انکار شده روان است» (وگلر، ۱۳۸۷: ۹۳) که در شخصیت شرور، ضد قهرمان یا دشمن فرا فکنی می‌کند. این شخصیت در این داستان، طبق معمول افراسیاب است که با آگاهی از حضور بیژن در کاخ، او را محکوم به مرگ می‌کند.

جدول شماره ۱: سیر مراحل کهن‌الگوی «سفر قهرمان» در داستان «بیژن و منیژه»

الف: عزیمت	
دنیای عادی	← توصیف کاخ کیخسرو.
دعوت به ماجرا	← دادخواهی مرد مرز نشین از حمله گرازها به کشتزارها.
امتناع از پذیرش دعوت	← مخالفت گیو از رفتن بیژن به جنگ گرازها.
ملاقات مرشد	← همراهی میلاد با بیژن.
عبور از آستانه	← سرپیچی بیژن از فرمان گیو و حرکت به سوی دشت‌های آرمان.
ب: رهیافت	
آزمون	← نبرد با گرازها و شکست آنها.
دشمن	← تحریک میلاد برای ورود بیژن به جشنگاه منیژه.
پشتیبان	← آمدن دایه منیژه برای شناسایی هویت بیژن.
رویکرد به درونی‌ترین غار	← ورود به کاخ افراسیاب.
ج: بازگشت	
جایزه	← آمدن رستم به توران برای نجات بیژن.

مسیر بازگشت	←	رهایی از چاه افراسیاب به کمک رستم .
تجدید حیات	←	انتقام جویی از افراسیاب و شکست دادن او.
بازگشت با اکسیر	←	ازدواج با منیژه.

جدول شماره ۲: نقش شخصیت‌های اصلی داستان

قهرمان	←	بیژن
نگهبان آستانه	←	گیو چاه افراسیاب
ملون	←	منیژه
پیک	←	کیخسرو
مرشد	←	مردی از اهالی آرمان میلاد گرگین منیژه
سایه	←	افراسیاب

نتیجه‌گیری

از بررسی داستان بیژن و منیژه بر اساس نظریه اسطوره‌گرا و کهن الگوی سفر قهرمان، نتایج زیر به دست می‌آید:

۱. با مطالعه داستان «بیژن و منیژه» بر اساس نظریه کمبل، می‌توان گفت که الگوی «سفر قهرمان» یک الگوی جهانی است که با داستان‌های ایرانی نیز منطبق است.
۲. داستان بیژن و منیژه مانند سایر داستان‌های شاهنامه، دارای ساختاری منسجم و به هم پیوسته است که جابه‌جایی یکی از قسمت‌های این ساختارها، باعث بهم خوردن نظم داستان می‌گردد.
۳. در داستان بیژن و منیژه، سیر توالی «سفر قهرمان» بر اساس جدول شماره ۱ مندرج در متن، جز در مرحله «شکم نهنگ» و مرحله «تشریف»، با سایر مراحل «سفر قهرمان» کمبل منطبق است.
۴. در داستان بیژن و منیژه علاوه بر شخصیت‌های اصلی داستان یعنی بیژن و منیژه، شخصیت‌های فرعی دیگری نیز حضور دارند و با وجود اینکه شخصیت‌های اصلی نیستند، اما در روند سیر تکامل کهن الگوی «سفر قهرمان» نقش برجسته‌ای را ایفا می‌کنند.
۵. هر یک از شخصیت‌ها در داستان طبق جدول شماره ۲ مندرج در متن گاهی یک یا چند نقش را ایفا می‌کنند که می‌توان آن را بر اساس کهن الگوی «سفر قهرمان»، نقش‌گزینی کرد.

پی‌نوشت

۱. شخصیت قهرمان در هر داستان، «شخصیت شبه خدا و در حقیقت نمایندگان سمبولیک تمام روان است؛ یعنی هویت بزرگتر و جامع‌تری که فراهم‌کننده قدرتی است که «من» فاقد آن است». (هندرسن، ۱۳۵۹: ۱۶۸).
۲. «این سیر تحول به گونه‌ای توصیف می‌شود که با سیر مراحل تکمیل و تکامل شخصیت آدمی مطابقت می‌کند» (یونگ و هندرسن، ۱۳۸۶: ۲۷).

منابع و مآخذ

۱. اخلاقی، اکبر. (۱۳۷۷). **تحلیل ساختاری منطق الطیر**. چاپ اول. اصفهان: فردا.
۲. پراپ، ولادیمیر. (۱۳۸۶). **ریخت‌شناسی قصه‌های پریان**. ترجمه فریدون بدره‌ای. چاپ دوم. تهران: توس.
۳. سرامی، قدمعلی و منصور، سیما. (۱۳۹۰). «هفت زینۀ مهری در هفت خوان بیژن». **فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی**. شماره ۲۳. صص: ۹۲ - ۵۱.
۴. شایگان فر، حمیدرضا. (۱۳۸۰). **نقد ادبی**. تهران: توس.
۵. شوالیه، ژان و گابران، آلن. (۱۳۸۴). **فرهنگ نمادها**. ترجمۀ سودابه فضایی و علیرضا سید احمدیان. تهران: جیحون.
۶. طاهری، محمد و آقاجانی، حمید. (۱۳۹۲). «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان، بر اساس آرای یونگ و کمبل». **فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی**. شماره ۳۲. صص: ۱۹۷ - ۱۶۹.
۷. فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۸). **شاهنامه**. به کوشش سعید حمیدیان. تهران: قطره.
۸. کمبل، جوزف. (۱۳۸۶). **قهرمان هزار چهره**. ترجمۀ شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب.
۹. کی‌گوردن، والتر. (۱۳۷۰). «درآمدی بر نقد کهن‌الگویی». ترجمۀ جلال سخنور. **مجله ادبستان فرهنگ و هنر**. شماره ۱۶. صص: ۳۱ - ۲۸.
۱۰. مختاری، محمد. (۱۳۸۰). **حماسه در رمز و راز ملی**. تهران: توس.
۱۱. واحد دوست، مهوش. (۱۳۷۹). **نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی**. تهران: سروش.
۱۲. وگلر، کریستوفر. (۱۳۸۷). **سفر نویسنده**. ترجمۀ محمد گذرآبادی. تهران: مینوی خرد.
۱۳. ویتیل، استوارت. (۱۳۹۰). **اسطوره و سینما**. ترجمۀ محمد گذرآبادی. چاپ دوم. تهران: هرمس.
۱۴. هندرسن، جوزف ل. (۱۳۵۹). **اساطیر باستانی و انسان امروز**. ترجمۀ ابوطالب صارمی. چاپ دوم. تهران: امیرکبیر.

۱۵. یونگ، کارل و هندرسن، ژوزف. (۱۳۸۶). **انسان و اسطوره‌هایش**. ترجمه حسن اکبریان.

تهران: دایره.

16. Kennedy, x.j Dana. Gioia and mark Bauerlein. (2009). **Hand book of litarye language Thery**. Edition 2. pearson /Ingman.

17. Campbell, Joseph. (2008). **The Hero with a Thousand Faces**. California: Novat.