

تحلیل ساختاری سفر قهرمان رانده شده در افسانه‌ی عاشق‌شدن نامادری

سیده مریم (رودابه) موسوی^۱ - مژگان صبوری^۲ - دکتر علی محمد مؤذنی^۳
(تاریخ دریافت: ۹۵/۰۷/۱۰، تاریخ پذیرش: ۹۵/۱۰/۰۶)

چکیده

بررسی ساختاری سفر قهرمانان رانده شده در واقع ترکیبی است از ریخت‌شناسی پراپ و اسطوره‌شناسی کمبل، که نگاهی تازه به افسانه‌ها را پدید می‌آورد. روایت شناسان ساختارگرا، افسانه‌ها را به چند کارکرد تقسیم می‌کنند و تلاش می‌کنند که سازه‌های آن افسانه‌ها را از همدیگر تفکیک کنند. قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهای است که مبحث اساسی بسیاری از کنش‌های اسطوره‌ای بوده است توجه به اساطیر قومی در غنی‌سازی اشکال معنایی زبان ادبی توانسته راه جدیدی را در شناخت بهتر آثار ادبی هر ملت بگشاید. روش انجام پژوهش در این مقاله اسنادی-کتابخانه‌ای و مبتنی بر تحلیل یافته‌هاست. داستان عاشق‌شدن نامادری از افسانه‌های گیلانی و تالشی است که سفر قهرمان رانده شده را در بر دارد. در این سفر اتهام نامادری سبب می‌شود که قهرمان داستان با خواهرش رانده شود و سال‌ها در اسارت و درماندگی به سر ببرد و آن‌گاه به رهایی برسد. هدف مقاله معرفی افسانه‌ای است محلی که در ساختار و محتوا جنبه‌ی عمومی و فراگیری دارد و می‌تواند با ورسیون‌های دیگر سامی و ایرانی‌اش یعنی یوسف و زلیخا و سیاوش و سودابه مقایسه شود. مقاله‌ی حاضر به بررسی ساختاری، محتوایی و تطبیقی قصه‌ی عاشق‌شدن نامادری و داستان‌های مشابه آن می‌پردازد و بیان می‌دارد که بسیاری از داستان‌های مشهور ملل، دارای ژرف‌ساخت‌های مشابه‌ای هستند.

واژگان کلیدی

افسانه، سفر قهرمان، ساختار، «عاشق‌شدن نامادری»، ژرف‌ساخت

۱- دانشجوی دکترای تخصصی زبان و ادبیات فارسی rudabehmusavi@yahoo.com

۲- کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی

۳- استاد دانشکده زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تهران

مقدمه

الگوی زیبا و اثرگذار روایت اسطوره‌ای در سطحی نافذ و معنایی فخیم به شکل اسطوره‌ی قهرمان در بسیاری از فرهنگ‌ها بالید و در سطح گفتار و زبان انسان‌ها پیرامون خلق حوادثی خارق‌العاده اثر گذاشت. بر طبق این اسطوره شخص قهرمان در جریان سفر درگیر مشکلاتی می‌شود و آزمون‌هایی را پشت سر می‌گذارد تا به هدف خود یعنی وحدت و تمامیت برسد. در بین اسطوره‌پژوهان بیش از همه جوزف کمبل (Joseph Campbell) (یکی از پژوهشگران معاصر آمریکایی در حوزه‌ی اسطوره‌شناسی، پژوهش خود را بر روی این اسطوره متمرکز کرده است. توالی وجود و ظهور قهرمان، کمبل را متوجه جنبه‌های ناشناخته‌ای از جلوه‌های شخصیت‌های امروزی کرد.

قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهایی است که مبحث اساسی بسیاری از کنش‌های اسطوره‌ای بوده است. بر اساس نظریه‌ی کمبل، همه‌ی شکل‌های اسطوره‌ای به نوعی از کهن‌الگوها تبعیت می‌کنند که مطابق با شرایط ویژه‌ی زمانی و مکانی خود نمود می‌یابند. به زعم کمبل شباهت زیادی میان اسطوره‌های ملت‌ها و قومیت‌های مختلف وجود دارد و شاید تفاوت آن‌ها در نوع بیان و روایت داستان باشد. این الگو یا قالب اسطوره‌ای در این مقاله، قهرمان رانده‌شده نام گرفته است. منظور از قهرمان

رانده‌شده قهرمانی است که به دلیل برخوردار بودن از بخت و اقبال مقدر، در عین رانده شدن، طرد یا تبعید و مشکلات دیگر به طریقی از موانع می‌گذرد و پیروز به جایگاه اصلی‌اش بر می‌گردد. اکثر داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای دارای عناصر و مراحل گوناگون سفر قهرمان است البته الگوی سفر قهرمان را می‌توان تغییر داد و مراحل سفر را کم و زیاد کرد و یا مدخلی را به آن افزود. این مقاله تلاش دارد که الگوی سفر قهرمان را در چهار رکن: ۱- رانده‌شدن ۲- درگیرشدن با مشکلات ۳- نجات پیدا کردن به دست دیگری ۴- بازگشت و رسیدن به اقبال مقدر نشان دهد. بسیاری از افسانه‌ها آبشخوری از اساطیر دارند که رنگ و بوی بومی به خود گرفته‌اند. افسانه‌های گیلان نیز از این قاعده مستثنی نیستند و قابلیت بررسی‌های اسطوره‌ای را دارند. افسانه‌ی عاشق شدن نامادری، افسانه‌ای گیلانی و مربوط به منطقه‌ی تالش است که در ساختار کلی، توانایی بررسی از این جنبه را داراست. هر شکل اسطوره‌ای یک شکل تاریخی نیز دارد. ما در این مقاله در تحلیل و مقایسه‌ی سفر قهرمانان نظر به مصادیق ذهنی و عینی نداریم بلکه از نظر یکسان بودن الگوها آن‌ها را بررسی کرده‌ایم. پرداختن به زندگی حضرت یوسف، بدان مفهوم نیست که این بزرگ شخصیتی اسطوره‌ای بوده است. بلکه تأکید بر این است که جنبه‌هایی از زندگی این بزرگان با پاره‌ای از امور غیرواقعی

آمیخته شده است. بنابراین مقاله حاضر به جنبه‌های اسطوره‌ای و سمبلیک نظر دارد نه بعد تاریخی و دینی صرف.

بیان مسأله

اسطوره را نخستین کلنجرها یا تلاش‌های بشری برای تبیین رویدادهای جهان دانسته‌اند سفر قهرمان استعاره‌ای فراگیر است که به سفرهای عمیق و گاه متعالی قهرمان اشاره دارد. در تمام اعصار و در اکثر موقعیت‌ها سفر قهرمان وجه مشترک بوده است که در طی آن قهرمان مراحل سرنوشت‌سازی را پشت سر می‌گذارد. همان‌طور که پیشتر اشاره شد کهن‌الگوها و مراحل سفر قهرمان ابزاری انعطاف‌پذیر است که در تفسیر افسانه‌ها نیز کاربرد دارد. افسانه عاشق‌شدن نامادری به دلیل ظرفیت بالای مقایسه‌ای که با الگوی سفر قهرمان دارد و نیز به دلیل شباهت با دیگر اسطوره‌ها از دلایل انتخاب جهت بررسی اسطوره‌ای بوده است. با بررسی این افسانه و مقایسه آن با هم‌تایان اسطوره‌ای الگوی سفر قهرمان بارزتر و این نتیجه حاصل می‌شود که الگوی سفر قهرمان دردنیای اسطوره و افسانه تا چه حد جهان شمول بوده است.

روش تحقیق

روش پژوهش در این مقاله اسنادی-کتابخانه‌ای است و افسانه عاشق‌شدن نامادری بر اساس روش ساختارشناسی مورد بررسی واقع شده و از منظری دیگر مورد مقایسه با الگوی

اولیه یعنی الگوی سفر قهرمان کمبل قرار گرفته است.

پیشینه‌ی پژوهش

در تحقیق‌های اسطوره‌شناسی به بررسی اسطوره‌های مختلف ایران و جهان پرداخته‌اند و در هر تحقیق به ویژگی‌های کلی اساطیر یا به ویژگی یک اسطوره‌ی خاص اشاره کرده‌اند. مثلاً جوزف کمبل (۱۳۸۷) در قهرمان هزار چهره، اسطوره‌ی قهرمان و ویژگی‌های آن را ذکر کرده و به بعضی از آیین‌های تشریف، آزمون، بازگشت و ... اشاره نموده است. میرچا الیاده (۱۳۹۰) اسطوره‌ی بازگشت جاودانه را شرح داده و در آن به ترسیم چرخش و تکرار و باززایی دنیا پرداخته و معتقد است هر قهرمانی که می‌رود قهرمانی دیگر به جایش می‌آید. ولادیمیر پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان (۱۳۶۸) به مطالعه‌ی ساختاری و فرمالیستی قصه‌ها پرداخته است. در این راستا پگاه خدیش (۱۳۸۷) در مقاله‌ی «ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی» توانسته است با روش و الگوی پراپ به بررسی قصه‌ها از این دیدگاه بپردازد. بهروز اتونی (۱۳۹۰) در مقاله‌ای با عنوان «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای» به سفر قهرمان و آزمون‌هایی که پشت سر می‌نهد توجه کرده است. تا جایی که بررسی شده است کسی به بررسی ساختاری افسانه‌ی عاشق‌شدن نامادری و تحلیل محتوایی و تطبیقی آن با داستان‌های مشابهش نپرداخته است.

خلاصه‌ی داستان ابراهیم و نامادری

پادشاهی پسری به نام ابراهیم داشت که نامادری‌اش به او دل باخت و انواع حيله‌ها را به کار بست تا او را به دام اندازد. روزی در یک مهمانی ابراهیم را فراخواند اما ابراهیم با مشورت وزیر از حيله نامادری آگاه شد و پا به فرار گذاشت. نامادری در حین فرار پیراهن ابراهیم را از پشت پاره کرد و با گفتن داستانی دروغین ابراهیم را به خیانت متهم کرد. اما وزیر در محضر پادشاه ماجرا را تعریف می‌کند و بی‌گناهی ابراهیم ثابت می‌شود. پادشاه برای حفظ آبرو و نجات ابراهیم و خواهرش آن‌ها را از قلمرو پادشاهی دور ساخت. آن دو در مسیر راه وارد خانه‌ای شدند که خانه‌ی دیو بود. روزی ابراهیم به شکار می‌رود و دیو دلباخته دختر می‌شود اما دختر به شرط نابودی برادر حاضر به ازدواج با دیو می‌شود. دیو در مسیر راه ابراهیم او را به دام می‌اندازد و چشم‌هایش را در می‌آورد و در چاهی زندانی‌اش می‌کند. توله سگی چشم‌های ابراهیم را زیر زبان نگه می‌دارد. دیو و دختر بعد از مدتی صاحبی پسری می‌شوند. روزی پسر بر سر چاه دایی خود را می‌یابد و سپس توله‌سگ چشم‌های ابراهیم را سر جایش می‌گذارد. در آخر ابراهیم خواهر را به این دلیل که راضی به مرگش بود می‌کشد و ابراهیم و خواهرزاده هر یک به سمت زندگی خود می‌روند.

اسطوره‌ی سفر قهرمان

بن‌مایه و پیکره‌ی اصلی بسیاری از اسطوره‌ها،

قهرمان و سفر اوست. الگوی سفر قهرمان را می‌توان در میان انواع گوناگون ادبی یافت. استخراج این الگوها و ترتیب و کارکرد هر یک از آن‌ها مستلزم تحلیل و سازماندهی خاصی است. اکثر داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای دارای عناصر و مراحل گوناگون سفر قهرمان است. کمبل، فروید، یونگ، الیاده، فریزر، پراپ و دیگران هر کدام به ترسیم خطوطی از این اسطوره به طور جداگانه پرداخته‌اند. به عنوان مثال الیاده معتقد است اعمالی که انسان‌ها از روی اراده و قصد انجام می‌دهند، نه اعمال غیرارادی همگی بدان خاطراند که روزی در روزگار باستان خدایان، نیاکان یا یلان آن‌ها را تقدیس کرده‌اند.^۱ طبق این اعتقاد ابنای بشر و آدمیان که قصد تقرب به خدایان و بزرگان و قهرمانان دوران باستان و یا مقدس را دارند، کاری را تکرار می‌کنند که روزی قهرمان بزرگ قبیله و یا قوم انجام داده است و دیگران سعی در تقلید آن دارند. بر طبق این نظر دنیا در حال چرخش و تکرار و باززایی است و هر قهرمانی که می‌رود قهرمانی دیگر به جایش می‌آید و اعمال او را انجام می‌دهد. به این دلیل است که حرکات قهرمانان اساطیری اغلب ملل شبیه هم است. از میان کهن‌الگوهایی که کارل گوستاو یونگ (Carl Gustav Jung) ارائه می‌کند، الگوی قهرمان اهمیت زیادی دارد. به اعتقاد وی «تمادهای قهرمانی زمانی بروز می‌کند که من

قهرمانی بر این گفته‌ی کمبل صحه می‌گذارد که داستان قهرمان ارزش نوشتن دارد.^۳ در اغلب فرهنگ‌ها با قهرمانانی روبرو می‌شویم که با پشت‌سرنه‌اندن مشکلات و آزمون‌ها چیزی را به دست می‌آورند که انسان عادی توانایی رسیدن به آن را ندارد. چنین قهرمانی از آرامش و سکون زندگی دست می‌کشد تا با کردارهای نامتعارف و غیرمعمول به هدفی برسد یا هدفی را نجات دهد. کهن‌الگوی قهرمان معرف جست و جوی من به دنبال هویت است.^۴

کمبل به کشف ساختار اسطوره‌ها بر مبنای رهیافت‌های کسانی مانند پراپ در ریخت‌شناسی قصه‌های پریان پرداخت. به نظر کمبل ماجراجویی‌های قهرمانان اسطوره علت‌هایی دارد که توجه به آن ضروری است زیرا درک سایر عناصر را نیز میسر می‌کند. «ماجراجویی‌های معمول قهرمان با شخصی آغاز می‌شود که چیزی از او گرفته شده یا حس می‌کند در تجارب معمول موجود یا مجاز برای اعضای جامعه‌اش چیزی کم است. این شخص به یک سلسله ماجراجویی‌های خارق‌العاده دست می‌زند تا آن‌چه را که از دست داده است بازگرداند یا نوعی اکسیر حیات را کشف کند. ماجرا غالباً در یک دور شامل یک رفت و یک برگشت اتفاق می‌افتد».^۵ ممکن است سفر قهرمان از یک چارچوب کلی و جهانی پیروی کند اما می‌تواند

خویشتن نیاز به تقویت بیشتر داشته باشد. یعنی هنگامی که خودآگاه برای کاری که خود به تنهایی یا دست‌کم بدون یاری منابع نیرویی که در ناخودآگاه است نمی‌تواند انجام دهد، به ناخودآگاه نیاز پیدا می‌کند. «بنابراین ناخودآگاه با استفاده از کهن‌الگوها به تبیین بسیاری از مضامین برای سامان‌دهی هویت انسانی می‌پردازد. در نظر یونگ اسطوره تجلی محتوای ناخودآگاه جمعی یا همان کهن‌الگو (archetype) است، به این دلیل در اساطیر ملل شاهد مشترکات روانی و بن‌مایه‌های مشترک هستیم.» یونگ از اسطوره تعبیری روان‌شناختی عرضه می‌کند و وقتی به کشف ردّ پاهای اساطیری در انسان معاصر نایل می‌آید مجبور می‌شود پیامدهای اسطوره را نیز مورد مطالعه و بررسی قرار دهد و به شیوه‌ی بسیاری از مردم‌شناسان قرن نوزدهم، تعبیری ذهنی- عینی عرضه کند.^۶ جوزف کمبل به سفر درونی انسان در قالب قهرمانان نظر دارد. به اعتقاد وی کهن‌الگوها هیچ‌گاه کهنه نمی‌شوند و در هر عصری به شکلی نمایان می‌گردند.

در حوزه‌ی اسطوره‌شناسی داستان سفر قهرمان، بسامد بالایی دارد. در میان اقوام مختلف با وجود تمام تفاوت‌های فرهنگی، قومی، نژادی، شاهد شباهت‌های اسطوره‌ای هستیم. یکی از این اشتراکات اسطوره‌ای، قهرمان و سفر پر ماجرای آن است. طیف وسیع داستان‌های

۳- کمبل، ۱۳۸۸: ۱۸۹

۴- ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۹

۵- کمبل، ۱۳۸۸: ۱۹۰

۱- یونگ، ۱۳۸۹: ۱۸۱

۲- مورنو، ۱۳۹۰: ۲۲

اشکال متنوعی را بپذیرد. قهرمان در کنار سفرها و جست‌وجوهایش شناخته می‌شود. سفر قهرمان تلاشی برای دستیافتن به شناخت و تمامیت است. اغلب قهرمانان چه در قالب اسطوره‌ای و چه در قالب افسانه‌های محلی با سفرهای گوناگون و مختص به خود همراه هستند. به جرأت می‌توان عنوان کرد اگر سفر، از قهرمان گرفته شود قهرمان حرف تازه‌ای برای گفتن نخواهد داشت. «کمبل با مطالعه‌ی اسطوره‌های جهانی قهرمان، کشف کرد که همه‌ی آنها در اساس داستان واحدی هستند که با تنوعی نامحدود تا ابد بازگو می‌شوند»^۱. قهرمان تلاش می‌کند در مسیری که در پیش می‌گیرد به یک سلسله کارهای مهم دست زند تا به سکون و آرامشی که در جست‌وجویش است دست یازد. «قهرمان می‌کوشد به پایمردی توانایی جسمی به گونه‌ای رهایش از خود دست یابد. رهایشی از این دست را می‌توان نمادینگی آسیب‌ناپذیری دانست»^۲. بنابراین هر یک از قهرمانان به فراخور موقعیت‌هایشان دست به یک سلسله کارهای دور از ذهن می‌زنند و به نوعی خود را متمایز از غیر نشان می‌دهند. «قهرمان باید با رویدادی روبرو شود که او را مجبور به ورود به دنیای ویژه‌ای می‌کند و راه‌گریزی از آن نیست»^۳. اساساً همین دنیای ویژه و تاثیرات آن است که سرشت قهرمان اسطوره‌ای را می‌سازد.

کمبل می‌گوید: «سفر قهرمان به طور کلی بر اساس هسته‌ای است: جدایی از دنیا، نفوذ به دل بعضی از سرچشمه‌های قدرت و بازگشتی حیات‌بخش و شادی‌آور»^۴. یکی از جنبه‌های اسطوره‌ی قهرمان را می‌توان در قسمتی از زندگی قهرمان دانست که به دلایلی از جامعه‌ی خود تبعید، زندانی، اسیر و یا به بیگاری گرفته می‌شود. بعد از این که بلاهایی بر سر قهرمان آمد و سختی‌ها را تحمل کرد با استعانت نیروهایی مقدس و گاه ماورایی به سرزمین و جامعه‌ی خویش بر می‌گردد و سعی می‌کند بخت از دست داده‌اش را به دست آورد.

سفر قهرمان رانده‌شده

قهرمان در کنار سفرها و جست‌وجوهایش شناخته می‌شود. سفر قهرمان تلاشی برای دست یافتن به شناخت و تمامیت است. اغلب قهرمانان چه در قالب اسطوره‌ای و افسانه‌ای و چه در رمان‌های واقع‌گرای امروزی با سفرهای گوناگون و مختص به خود همراه هستند. «بن‌مایه اصلی سفر قهرمان، ترک یک موقعیت و پیدا کردن منشأ زندگی که او را در موقعیتی غنی‌تر یا بالغ‌تر قرار دهد»^۵. در بسیاری از اسطوره‌ها قهرمان در سفر و با پشت‌سرنهاندن بسیاری از موانع و مشکلات به تمامیت می‌رسد. چنین کارکردهایی را امروزه در ساختار بسیاری از داستان‌ها و فیلم‌ها شاهد هستیم. «کمبل با مطالعه‌ی اسطوره‌های

۱- ووگلر، ۱۳۸۷: ۳۶

۲- فرای، ۱۳۸۴: ۸۹

۳- ویتیل، ۱۳۹۰: ۱۲

۴- کمبل، ۱۳۸۷: ۴۴

۵- کمبل، ۱۳۸۸: ۱۹۰

جهانی قهرمان، کشف کرد که همه‌ی آنها در اساس داستان واحدی هستند که با تنوعی نامحدود تا ابد بازگو می‌شوند.^۱ سفر قهرمان بر اساس دلایل خاصی شکل می‌گیرد. «سفر قهرمان ممکن است چالشی شخصی باشد: برنده‌شدن در یک رقابت، التیام‌بخشیدن 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»^۲ با کنکاش و مطالعه در روایت‌های اسطوره‌ای مختلف می‌توان به این مهم دست یافت که شباهت‌های زیادی در ساختار اسطوره‌ای و فرایند شکل‌گیری آنها وجود دارد. کهن‌الگوی قهرمان به نوعی قسمتی از خودآگاه روان است و قهرمان به اشکال مختلف به این حقیقت روان، جان می‌بخشد. همان‌طور که اشاره شده است آرکی‌تایپ‌ها یا کهن‌الگوها محتویات ناخودآگاه جمعی‌اند. نمی‌توان آنها را مستقیماً شناخت و به شکل‌های گوناگون در قصه‌ها و اساطیر فرافکنی می‌شوند، اما اندیشه مستتر در پس آنها همیشه یکسان است. تعالی و یکپارچگی انسان از طریق پیراستن روح از لفافه‌های دروغین و ترکیب آگاهی و ناآگاهی به وسیله بازشناسی و ادغام صورت می‌گیرد؛ کارکردی که یونگ آن را فرایند فردیت می‌نامد. از نظر یونگ انسان به دنبال غیرممکنی می‌گردد که هیچ‌کس درباره آن چیزی نمی‌داند. معایب دنیا و کشف وجود

بدی در خود و بیرون از خود برای خودآگاه مشکل می‌آفریند.^۳

آن‌چه که از مفهوم سفر و قهرمان در این مقاله اهمیت دارد این است که در این سفرها قهرمان به دلایلی از سرزمین خود رانده می‌شود و در این سفر اجباری با مشکلات فراوانی دست و پنجه نرم می‌کند. در این نوع از سفرها قهرمان مختارانه به سوی موانع و مشکلات نمی‌رود بلکه نیرویی یا کسی او را از سرزمین یا خانه‌اش طرد می‌کند. قهرمان در مسیر سفر با 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 پرپیچ‌وخم هزار توی روح‌اش 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)»^۴.

قهرمان رانده‌شده در طی سفر موانع و خان‌های زیادی را پشت سر می‌نهد تا به هدف برسد. در این بخش مشکلات، آزمون‌ها و خان‌ها بررسی می‌شوند تا قهرمان و نیروی قهرمانی‌اش بیشتر نمود یابد. «آزمایش در اسطوره‌ها معرف مرگ من است. اکنون قهرمان کاملاً تبدیل به بخشی از کیهان شده است و با مرگ بینش قدیمی و

۳- یونگ، ۱۳۸۹: ۲۵۲

۴- کمبل، ۱۳۸۷: ۱۰۸

۱- ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۶

۲- ویتلا، ۱۳۹۰: ۱۷-۱۸

محدود به چیزها و 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 همه‌ی چیزها دلالت دارد^۱. بنابراین آزمون‌ها جزء ضروری سفر قهرمان برای مرگ نمادین او و در نتیجه‌ی آشنایی با جنبه‌های دیگر وجودش و ورود به مرحله‌ی جدیدی از حیات است.

در طی سفر، قهرمان به کمک منجی و یاریگر از آزمون‌ها رها می‌شود و به گونه‌ای نجات می‌یابد. در این مرحله قهرمان به کمک کس، کسانی، حیوانات و نیروهای ماورایی نجات می‌یابد. «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 بوده است» در آخرین مرحله قهرمان رانده‌شده نجات می‌یابد. در این قسمت ذکر می‌گردد که وقتی قهرمان بر می‌گردد چه تفاوتی با قبل دارد و یا چه کار مثمر ثمری انجام داده است. «پیروزی قهرمان برگرفته از یک جریان انرژی‌ست. که بخشی از خود او و بخشی از بیرون او سرچشمه می‌گیرد. بخشی با شایستگی او در دلآوری پیوند دارد و بخشی با ارزش‌های ویژه‌ای به او رسیده است؛ مانند نیرومندی غیرمعمول، تبار اشرافی یا

سرنوشتی که کاهنی پیش‌گویی کرده است»^۲. آن‌چه اهمیت دارد رسیدن قهرمان به آگاهی است. آزمون‌ها و موانع مقدمه‌ای برای رسیدن به این آگاهی هستند. «این آزمون بزرگ و تجدید حیات می‌تواند معرف نوعی «پالایش» یا تطهیر باشد که باید حالا، یعنی بعد از خروج قهرمان از سرزمین مرگ، روی دهد. قهرمان در حالی دوباره زاده می‌شود یا دگرگون می‌گردد که خصایص خود «عادی» اش را نگاه داشته، به علاوه‌ی درس‌ها و روشن‌بینی‌هایی که از شخصیت‌ها آموخته که در طی مسیر ملاقات کرده است»^۳. در اسطوره‌های فرهنگ‌های مختلف این تطهیر در مرحله‌ی پایانی متفاوت است زیرا با توجه به زمینه‌های معنایی و ژرف‌ساخت‌های بنیادین رخ می‌دهد اما در روستا یا یکدیگر شباهت دارند.

داستان عاشق‌شدن نامادری

توجه به اساطیر قومی و نقش انکارناپذیر آن در غنی‌سازی اشکال معنایی زبان ادبی توانسته است راه جدیدی را در شناخت بهتر آثار ادبی و فرهنگی هر ملت بگشاید. افسانه‌ی عاشق‌شدن نامادری از این قاعده مستثنی نیست و نگارنده تلاش کرده است تا سفر قهرمانی در این افسانه را نشان دهد و با مقایسه و تحلیل آن به ژرف‌ساخت‌های یکسان این افسانه با داستان‌های مشابه‌اش بپردازد. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد سفر قهرمان ممکن است ارادی باشد و یا

۱- ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۰۹-۲۱۰
۲- ویتیل، ۱۳۹۰: ۱۳

۳- فرای، ۱۳۸۴: ۸۹
۴- ویتیل، ۱۳۹۰: ۱۴

ممکن است نیرویی بدخیم یا شخصی بدطینت قهرمان را مجبور به ترک وطن و شروع سفر کند که منظور ما از سفر در این مقاله سفر اجباری و به نوعی طردشدن قهرمان است. پیش از ورود به تحلیل افسانه‌ی عاشق شدن نامادری ارائه‌ی خلاصه‌ای از آن ضروری است.

همسر دوم شاه، عاشق پسر او، ابراهیم می‌شود. اما ابراهیم به دام حيله‌ی او نمی‌افتد. روزی ابراهیم را به میهمانی دعوت می‌کند اما ابراهیم که از منظور نامادری آگاه است با وزیر مشورت می‌کند و راهنمایی می‌جوید. نامادری در بازگشت از مهمانی، پیراهنش را از پشت پاره می‌کند و او را به خیانت متهم می‌سازد. ابراهیم وزیر را در بیگانه‌ی اش گواه می‌گیرد و او ماجرای مشورت ابراهیم را بازگو می‌کند. ابراهیم با خواهرش تبعید می‌شود، دیو آن‌ها را گرفتار می‌سازد، چشم برادر را بیرون می‌کشد و در چاه زندانی‌اش می‌کند. خواهر تسلیم دیو می‌شود و صاحب پسری می‌گردد. پسر به دایی خود (ابراهیم) یاری می‌کند تا پدرش (دیو) را از خود براند و مادرش را که تن به دیو داده نابود سازد. او که پیش‌تر قصه‌ی دایی را از مادر شنیده، دایی را از چاه بیرون می‌آورد و چشمانش را که سگ در زیر زبان خود نگاه داشته بود، بر می‌گرداند.^۱ آن‌چه در ساختار اکثر افسانه‌ها به چشم می‌خورد سکون و آرامش موجود در آن است. و همین روایت ساده‌ی افسانه‌ها آن‌ها را از حالت

پیچیدگی جدا ساخته است. در اغلب افسانه‌ها وقوع حادثه‌ای این آرامش را بر هم می‌زند که در این داستان وجود نامادری از جمله مان‌هایی است که سبب می‌شود که داستان کشش داشته باشد و با این کشش اولین حرکت ایجاد شود. «شخص تازه‌ای وارد می‌شود که می‌توان او را ضدقهرمان نامید. نقش وی برهم‌زدن آسایش خانواده‌ی خوشبخت و رساندن بدبختی، ضرر یا زیان است»^۲. نشانه‌هایی که در این افسانه وجود دارد افزون بر برخی از نشانه‌های مشترک با قصه‌های دیگر عبارت است از: دیو، چاه، چشم، زیر زبان، سگ.

دیو در اسطوره‌های ایرانی معمولاً نقش منفی دارد. واژه‌ی دیو در اوستا، دَیَوَ (daeva) خوانده می‌شود و معنی خدا می‌دهد. اما پس از ظهور زرتشت، خدایان قدیم (دیوان)، همراه‌کنندگان و شیاطین خوانده شدند.^۳ دیو یا خدای دروغین در باور ایران باستان به دو گروه تقسیم شده است. «آن‌هایی که مستقیماً به پیکر انسان حمله می‌کردند، و آن‌هایی که در اطراف انسان‌ها پرسه می‌زدند و منتظر فرصتی بودند تا به آن‌ها و محصولات و دام‌هایشان زیان برسانند»^۴. دیو گهگاهی با انسان ازدواج می‌کند و این ازدواج نوعی خدای مرد یا خدای بانو است. زن یا خدای بانو نمی‌تواند بزرگ‌تر از قهرمان باشد اما از جهتی می‌تواند رهرو را در رسیدن به تمامیت

۲- پراپ، ۱۳۶۸: ۵۴

۳- یاحقی، ۱۳۸۹: ۳۷

۴- سرخوش کرتیس، ۱۳۸۸: ۲۲

۱- تسلیمی، ۱۳۹۰: ج دوم ۱۹۲-۱۹۳

و کشف ناشناخته‌ها راهنمایی کند. «ملاقات با خدا بانو (که در تک‌تک زنان تجلی یافته است)، آخرین آزمون قهرمان، برای به دست آوردن موهبت عشق یا (مهر و محبت: amor fati) است و این موهبت چیزی جز لذت‌بردن از زندگی به عنوان نمونه‌ای کوچک از جاودانگی نیست»^۱. در اسطوره‌ها انسان با خدایان و در افسانه‌ها با پریان ازدواج می‌کند. چون دیوان در افسانه‌ها از جنبه‌ی خدایی سقوط می‌کنند. در داستان «عاشق‌شدن نامداری» دیو از معنای قدیم خود (خدا) فاصله گرفته و ازدواجش با خواهر ابراهیم نوعی تشرف را به وجود آورده است. دیو با کندن چشم، انسان را از خودآگاهی به ناخودآگاهی می‌برد. چشم انسان به عنوان نماد شناخت و بینش مافوق طبیعت است^۲. جهان ناخودآگاهی جهان ناآگاهی است. وقتی که انسان پا به جهان ناخود آگاه بگذارد همانند دیوان می‌شود.

دیو، ابراهیم را درون چاه زندانی می‌کند. «چاه نماد راز، پوشیدگی و به خصوص نماد حقیقت است، که می‌دانیم حقیقت از آن عریان خارج می‌شود»^۳. ابراهیم با از دست دادن چشم‌هایش و نیز زندانی شدن در دل چاه به جهان ناخودآگاهی پای گذاشت. «چاه نشانه‌ی تاریکی و ناخودآگاهی است. نابینایی هم نشانه‌ی تاریکی است. تاریکی در تاریکی. شاهزاده در این چاه افکنده می‌شود،

حقیقت سرکوب می‌گردد اما نابود نمی‌شود»^۴. تاریکی و روشنایی که در سفر قهرمانی به طرق مختلف به چشم می‌خورد دلالت بر خودآگاه و ناخودآگاه دارد. «کار عمده‌ی قهرمان، پیروزی بر هیولای تاریکی است: پیروزی مورد امید و انتظار خودآگاه بر ناخودآگاه. روز و روشنایی مترادف خودآگاه هستند، شب و تاریکی، مترادف ناخودآگاه. ظهور خودآگاه شاید پر قدرت‌ترین تجربه‌ی دوره‌های آغازین باشد زیرا به وسیله‌ی آن جهان که هیچ‌کس پیش‌تر چیزی از آن نمی‌دانست، موجودیت پیدا کرد»^۵. تاریکی چاه و از دست دادن بینایی، ابراهیم را وارد دنیای ناخودآگاه می‌کند.

چاه به مانند جنگل و زیر زمین تجسم شکم نهنگی ست که کمبل اشاره می‌کند. این‌ها همان دنیای ناخودآگاه قهرمان است. مانند خواب که با کشف آن بسیاری از ناشناخته‌ها آشکار می‌شود. در نتیجه قهرمانان از آن جا که در دنیای ناخودآگاه خود غرق می‌شوند نیازمند این هستند تا پس از عبور از آزمون‌ها به آگاهی و شناخت دست پیدا کنند. عبور از موانع نیاز اساسی قهرمان برای رسیدن به تمامیت و شناخت است. «گذر از درون یک معبد و جهیدن قهرمان به داخل آرواره‌های نهنگ، سیر و سفری یکسان هستند. هر دو به زبان تصویر نشانگر عملی احیاگر حیات و زندگی - محور می‌باشد»^۶.

۴- تسلیمی، ۱۳۹۰، ج دوم: ۱۵۳

۵- شوالیه-گربران، ۱۳۷۹، ج دوم: ۹۴

۶- همان، ۱۳۸۷: ۹۸

۱- کمبل، ۱۳۸۷: ۱۲۶

۲- شوالیه-گربران، ۱۳۷۹، ج دوم: ۵۱۴

۳- همان: ۴۸۵

اما در مقابل خواهرزاده و سگ نماینده‌ی جهان خودآگاه هستند. «حیوانات مفید به خاطر داشتن فایده‌ی عملی برای مردم بدوی، دارای روحی بزرگ و مقدس‌اند در برابر حیوانات مضر، که روح پست دیوی دارند»^۱. خواهرزاده دایی را نجات می‌دهد و سگ چشم را زیر زبان نگاه می‌دارد که او را به خودآگاهی برساند زیرا زبان هم در باورهای عامیانه به معنای یک نوع خودآگاهی است. چون می‌خواهیم راز پنهان را از زیر زبان کسی بیرون بکشیم. این اصطلاح «از زیر زبان کسی بیرون کشیدن» آگاهی به چیز پنهانی است اما در این جا یعنی از ناخودآگاهی به آگاهی رسیدن. البته در باورهای عامیانه برای رسیدن به تمامیت و آگاهی باید دیو را از بین برد. به طور کلی می‌توان گفت در داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای، قهرمان و موفقیت‌هایش بیش از هر چیز دیگری اهمیت دارد چنان‌که در انتها از نظر هویتی به تشخص ویژه‌ای می‌رسد و به همین دلیل هم چون کهن‌الگویی نقشی تأثیرگذار در ناخودآگاه جمعی بشر دارد.

مقایسه افسانه عاشق‌شدن نامادری با داستان سیاوش و سودابه و یوسف و زلیخا

ذات سفر حرکت از جایی به جای دیگر است خواه محرکش خود رونده باشد خواه دیگری. خواه قهرمان برود خواه ببردش، این در اصل قضیه تفاوتی ایجاد نمی‌کند. در این بخش به بیان

۱- تسلیمی، ۱۳۸۱: ۱۰۶

شباهت‌ها و تفاوت‌های افسانه‌ی عاشق‌شدن نامادری با دو نمونه‌ی سامی و ایرانی‌اش (یوسف و زلیخا و سیاوش و سودابه) می‌پردازیم. ساختار این سه داستان در هر یک از چهار رکن عزیمت یا رانده‌شدن، آیین تشریف یا برخورد با آزمون‌ها، موانع و دشواری‌ها، حل آزمون‌ها به واسطه‌ی نیروهای طبیعی و ماوراءطبیعی و بازگشت به خانه در همان هیئت اصلی یا در هیئتی دیگر است. در ابتدای امر به نظر می‌رسد که شباهت‌ها عموماً مرتبط به جنبه‌ی ساختاری و شکل کلی داستان‌هاست و تفاوت‌ها با ویژگی‌های مضمونی هر داستان یا اسطوره پیوند دارد که به نوبه‌ی خود از تمایزها و اشکال تاریخی، فرهنگی، اجتماعی و ... سرچشمه می‌گیرد. در افسانه‌ی عاشق‌شدن نامادری درون مایه‌ی باورها و اعتقادات جمعی و بسیاری از ویژگی‌های دیگر یک قوم خاص را نشان می‌دهد که به دلیل تعلق به یک زمینه‌ی تاریخی و فرهنگی منحصر به فرد با همین مؤلفه‌ها در اسطوره‌های سایر ملل تفاوت دارد. اسطوره‌ی قهرمان از عناصری است که نقش

عمده‌ای در تکوین ماهیت اسطوره در ذهن انسان مدرن دارد زیرا هر جامعه جدا از جایگاه اجتماعی، سیاسی و فرهنگی نیازمند قهرمان است. هر یک از این قهرمانان با بن‌مایه‌های اساطیری که دارند برای رسیدن به هدف، سفر مخاطره‌آمیزی را آغاز می‌کنند. اسطوره‌ی قهرمان به تنهایی حامل پیام اصلی یا معنای حقیقی آن نیست

بلکه باید ساحت قهرمان را در کنار مفاهیم و عناصر کوچکی که قهرمان را می‌سازند تعریف کرد و شیوه‌ی نزدیکی و شباهت این عناصر را یافت. پیش از ورود به تحلیل و مقایسه این داستان‌ها لازم است به ذکر خلاصه‌ای از دو داستان سیاوش و یوسف (ع) پردازیم.

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، سیاوش را به میهمانی دعوت می‌کند اما سیاوش از رابطه با سودابه تن می‌زند و از سوی او به خیانت متهم می‌شود. 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.

یوسف (ع): محبت و شفقت یعقوب (ع) به یوسف، موجب حسادت برادران نسبت به او شد. پس روزی به بهانه‌ی چرای گوسفندان او را با خود به کشتزار بردند و در چاهی افکندند. سپس با حالتی غمناک پیراهن خون‌آلود یوسف

را نزد یعقوب آوردند و گفتند گرگ او را دریده است. یوسف توسط کاروانی از چاه نجات یافت و در بازار برده فروشان به عزیز مصر فروخته شد. زلیخا همسر عزیز مصر، مفتون زیبایی یوسف گردید و او را به خوابگاهش خواند، اما یوسف از همبستری با او سر باز زد و با تهمت زلیخا به زندان افتاد. یوسف پس از سپری کردن زمانی طولانی در زندان، روزی خواب پادشاه را تعبیر می‌کند و سرانجام با شهادت همسر عزیز، مبنی بر بی‌گناهی از زندان آزاد می‌شود. هنگامی که برادرانش در اثر قحطی به مصر می‌آیند، یوسف آن‌ها را باز می‌شناسد و پس از جویاشدن از احوال یعقوب بار دیگر به دیدار پدر نایل می‌آید.^۲ دلیل عزیمت و رانده شدن ابراهیم شباهت زیادی به اسطوره‌ی سیاوش دارد. در هر دو داستان ضد قهرمان، نامادری است و قهرمانان برای آن‌که تن به گناه ندهند و برای صحت گفته‌هایشان از دستگاه حکومت خارج می‌شوند. دور شدن یوسف از کنعان بر خلاف این دو نمونه از روی حسد برادران روی می‌دهد اگرچه بعدها زندانی شدن او در جریان ماجرای زلیخا نقطه‌ی اشتراک آن با داستان سیاوش و ابراهیم را شکل می‌دهد. ابراهیم در گذر از موانع و آزمون‌ها با دیو روبرو می‌گردد و در چاه زندانی می‌شود که نقطه‌ی اشتراک آن با داستان یوسف است. آزمون‌هایی که یوسف از سر می‌گذراند تحمل دوبار زندانی شدن است. یک‌بار در چاه که تمثیلی

۲- بلاغی، ۱۳۶۸: ۸۶-۱۱۹

۱- دبیرسیاقی، ۱۳۸۸: ۹۳-۱۱۰

از زندان است و بار دیگر در زندان واقعی که به واسطه‌ی توطئه‌ی زلیخا متحمل آن می‌شود. البته با این تفاوت که زندانی‌شدن 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.

روایت داستان یوسف در متون مقدس است و به همین دلیل با مقولات عرفانی پیوندی نزدیک می‌یابد. بهار معتقد است در چاه رفتن معرف جهان مردگان است. «مضمون در چاه‌افتادن و بدبختی کشیدن، زندانی‌شدن و بعد بیرون آمدن و دوباره به سعادت رسیدن، مضمونی است که هزار شکل می‌تواند داشته باشد»^۱. سفر به درون آتش و مسیره‌های سوزان یکی دیگر از موانعی است که گاه تعدادی از قهرمانان رانده‌شده باید طی کنند. در این نوع از سفر آتش تعیین‌کننده‌ی ماهیت قهرمان و توان اوست. اگر بتواند از دل لهیب‌های آتش سربلند بیرون آید قهرمان است. به نوعی در این مورد و موارد مشابه می‌توان آتش را پاک و تطهیرکننده به حساب آورد. چون در این زمینه با گذشتن از آتش، قهرمان هر چه ناخالصی و شرارت و ناپاکی دارد در آتش می‌ریزد و از بین می‌رود و یا آن‌که آتش هم‌چون محکی است که عیار قهرمان را مشخص می‌کند. آزمون‌ها

و موانعی که سیاوش با آن 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.

نیروهای یاری‌رسان به قهرمان نقش مهمی در سیر تکامل سفر قهرمان ایفا می‌کنند. ابراهیم در مسیر سفر خود چند یاریگر دارد. ابتدا وزیر پدرش که با مشورت بجایش ابراهیم را از توطئه‌ی نامادری نجات داد. دوم خواهرزاده‌اش که با طینت پاک به یاری او شتافت و از چاه نجاتش داد و سوم توله سگی که بینایی ابراهیم را بار دیگر به او باز گرداند. سیاوش اگرچه در طول دوران زندگی‌اش از یاری شخصیت‌هایی مانند: رستم، پیران و فرنگیس برخوردار می‌شود اما یاریگر اصلی او را باید سرشت پاک و طینت مطهر خود او دانست. چرا که در جریان توطئه‌ی 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. نیروهایی که در داستان یوسف موجب حل دشواری‌ها و آزمون‌ها می‌گردند در مقایسه با دو داستان دیگر وجه دیگری دارند. از آن‌جا که داستان یوسف در بستری رئال جریان دارد، یاری‌کننده نیز متناسب با آن واقعی است. در ابتدا افراد یک کاروان یوسف را از چاه نجات می‌دهند و

در مرحله‌ی دوم، وی به واسطه‌ی آگاهی از علم تعبیر خواب به مقام و منصب می‌رسد. همان‌گونه که مشخص است دو نیروی طبیعی و فراطبیعی (کاروان و علم تعبیر خواب) در جریان نجات یوسف دخیل‌اند.

قهرمان پس از پشت‌سرنهاندن آزمون‌ها و نجات به واسطه‌ی نیروهای امدادگر به جایگاه اصلی خود باز می‌گردد. بازگشت هر یک از قهرمانان ممکن است به شکل‌های گوناگون نمود یابد. «قهرمان با یک اکسیر برمی‌گردد تا آن را با دیگران تقسیم کند. یا به مصیبت‌های سرزمین خود خاتمه دهد. اکسیر می‌تواند گنجی بزرگ یا معجونی جادویی باشد. می‌تواند عشق، دانایی یا فقط تجربه‌ی جان‌به‌دربردن از دنیای ویژه باشد». بازگشت سیاوش کاملاً با فضای اسطوره‌ای که روایت در آن جریان دارد هم‌خوان است. وی پس از مرگ در قالب گیاهی بار دیگر به دیار زندگان باز می‌گردد. «سیاوش در واقع یک ایزد نباتی است که وقتی کشته می‌شود، از خورش برگ سیاوشان سبز می‌شود»^۱. 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 دوباره‌ی قهرمان مرده در هیئت گیاهان و پرندگان و غیره در اسطوره‌های مختلف

با توجه به بافت‌های جغرافیایی و فرهنگی و باورهای عمومی حاوی معانی مختلف است. بازگشت سیاوش از جهتی دیگر انسانی است و می‌توان کیخسرو را سیاوشی دیگر تأویل کرد که مرز اشتراک با داستان ابراهیم را نیز فراهم می‌کند. بازگشت ابراهیم را نیز می‌توان در قالب خواهرزاده تصور کرد و به گونه‌ای خواهرزاده را ادامه‌ی ابراهیم دانست. تفاوت دیگر این دو قصه در این است که در قصه‌ی سیاوش، قهرمان کشته می‌شود. در اسطوره‌ها قهرمان نباید کشته شود و اگر کشته شود نباید شکست بخورد. اما در افسانه‌ها نه تنها قهرمان نباید شکست بخورد بلکه کشته‌شدنش نیز جایز نیست. از سویی فضای داستانی اسطوره‌ها و افسانه‌ها تخیلی است و همین امر سبب می‌شود که قهرمان شکست نخورد. اما از آن‌جا که داستان یوسف مذهبی است، نباید در فضای تخیلی چندان محو شود. زیرا مخاطبان آن از دیده‌ی باور می‌نگرند و باید چنان واقع‌نما باشند که مخاطبان و پیروان دین بدان ایمان آورند و آن‌را مانند اسطوره‌ها به شمار نیاورند. یوسف در همان بستر واقعی داستان همه‌ی دشواری‌ها را پشت سر می‌گذارد و سرانجام در مقام عزیز مصر به کنعان باز می‌گردد. «حکایت یوسف داستان نمادین مرگ و حیات مجدد است. برادرها یوسف را توی چاه می‌اندازند، توی چاه رفتن معرّف جهان مردگان و زیر زمین است و بعد برآمدنش از چاه و به قدرت عظیم رسیدنش در مصر، حیات مجدد

۱- ویتنلا، ۱۳۹۰: ۱۴

۲- بهار، ۱۳۹۰: ۲۶۴

است»^۱. مقام والا و بازگشت یوسف در زمینه‌ی دینی متن مقدس می‌باید به پاداشی الهی تأویل شود که دیگران نیز از آن برخوردار می‌شوند، چرا که برکت حضورش منجر به از بین رفتن قحطی در کنعان گردید. بازگشت قهرمان شروع دوباره‌ای را برای او فراهم می‌سازد تا در این چرخه‌ی زمانی بتواند از دست آوردهای سفر درست استفاده کند.

نتیجه

بسیاری از قصه‌ها دارای ریخت‌شناسی و ساختاری مشابه‌اند، اما گاهی همه‌ی سازه‌های آن‌ها تکرار نمی‌شوند و دلیل اصلی آن بستر واقع‌نمایی و غیرواقعی بودن قصه و نیز فراموش‌کاری راویان است. این سخن که افسانه‌ها مشابه هم‌اند می‌تواند در ادامه‌ی سخنان یونگ درباره‌ی کهن‌الگوها قلمداد شوند. کهن‌الگوها در ناخودآگاه جمعی بشر نهفته‌اند و افسانه‌ها در ژرف ساخت خود این کهن‌الگوها را دارند که یکی از آن‌ها سفر قهرمان است.

معمولاً در افسانه‌ها و اسطوره‌ها قهرمان شکست نمی‌خورد و اگر گاهی کشته شود در هیئتی دیگر پیروز می‌شود. در قصه‌های مذهبی نیز قهرمان در هدف خود شکست نمی‌خورد. از این دیدگاه نیز ژرف‌ساخت همه‌ی قصه‌های مذهبی و غیر مذهبی با یکدیگر مشابه می‌شوند. بنابراین نه تنها افسانه‌ها با اسطوره‌ها قابل مقایسه‌اند بلکه با قصه‌های کتب مقدس نیز می‌توانند مقایسه شوند. به ویژه درباره‌ی سفر که ریشه‌های کهن‌الگویی آن را در همه‌ی جهان و آثارشان می‌توان ملاحظه کرد. راه‌های نجات قهرمانان کم و بیش در همه‌ی قصه‌های جهان به چشم می‌خورد که همگی از دیدگاه‌های یونگ، کمبل، ووگلر، و ... قابل بررسی و مقایسه‌اند. در بسیاری از این قصه‌ها می‌توان نشانه‌هایی پیدا کرد که به گسترش مباحث نمادشناسی و نشانه‌شناسی کمک کند.

فهرست منابع و مآخذ

- اتونی، بهروز، (۱۳۹۰): «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای»، مجله‌ی ادب‌پژوهی، شماره‌ی شانزدهم، (ازص ۸۱ تا ص ۱۰۵).
- الیاده، میرچا، (۱۳۹۰): اسطوره‌ی بازگشت جاودانه، ترجمه‌ی بهمن سرکاراتی، چاپ سوم، تهران: طهوری.
- بلاغی، صدرالدین، (۱۳۶۸): قصص قرآن، چاپ اول، تهران: امیرکبیر.
- بهار، مهرداد، (۱۳۹۰)، از اسطوره تا تاریخ، چاپ هفتم، تهران: نشر چشمه.
- پراپ، ولادیمیر، (۱۳۶۸)، ریخت‌شناسی قصه، ترجمه‌ی م. کاشیگر، چاپ اول، تهران: نشر روز.
- تسلیمی، علی، (۱۳۸۱)، گذر از جهان افسانه، چاپ اول، رشت: انتشارات چوبک.
- -----، (۱۳۹۰)، بررسی و طبقه‌بندی افسانه‌های گیلان، چاپ اول، رشت، فرهنگ ایلیا.
- خدیش، پگاه، (۱۳۸۹)، «الگوهای ساختاری افسانه‌های سحرآمیز»، فصلنامه‌ی علمی پژوهشی نقد ادبی، س ۳ / ش ۱۱ و ۱۲، (ازص ۱۷۱ تا ص ۱۸۴).
- دبیرسیاقی، محمد، (۱۳۸۸)، برگردان روایت‌گونه‌ی شاهنامه‌ی فردوسی به نثر، چاپ نهم، تهران: نشر قطره.
- سرخوش کرتیس، وستا، (۱۳۸۸)، اسطوره‌های ایرانی، ترجمه‌ی عباس مخبر، چاپ هفتم، تهران: مرکز.
- شوالیه، ژان آلن گربران، (۱۳۷۹)، فرهنگ نمادها، ترجمه‌ی سودابه فضایی، چاپ اول، تهران: انتشارات جیحون.
- فرای، نورثراب، (۱۳۸۴)، صحیفه‌های زمینی، ترجمه‌ی هوشنگ رهنما، چاپ اول، تهران: هرمس.
- کمبل، جوزف، (۱۳۸۷)، قهرمان هزارچهره، ترجمه‌ی شادی خسروپناه، چاپ سوم، مشهد: گل آفتاب.
- -----، (۱۳۸۸)، قدرت اسطوره، ترجمه‌ی عباس مخبر، چاپ پنجم، تهران: مرکز.
- مورنو؛ آنتونیو، (۱۳۹۰)، یونگ، خدایان و انسان مدرن، ترجمه‌ی داریوش مهرجویی، چاپ ششم، تهران: مرکز.
- ووگلر، کریستوفر، (۱۳۸۷)، سفر نویسنده، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، چاپ اول، تهران: مینوی خرد.
- ویتیل، استوارت، (۱۳۹۰)، اسطوره و سینما، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، چاپ دوم، تهران: هرمس.
- یاحقی، محمدجعفر، (۱۳۸۹)، فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی، چاپ سوم، تهران: فرهنگ معاصر.
- یونگ، کارل گوستاو، (۱۳۸۹)، انسان و سمبول‌هایش، ترجمه‌ی محمود سلطانی، چاپ هفتم، تهران: جامی.