

بررسی و تحلیل اسطوره شاماران بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل^۱

شهریار شکرپور^۲

علیرضا عزیزی یوسفکند^۳

مقاله ترویجی

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۴/۲۵

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۶/۲۳

چکیده

اسطوره‌ها، افسانه و داستان‌های بسیار کهن به درازای خلقت بشری باشند که حاوی معانی مستتر و نهفته درون روایت، حامل جهان بینی و ویژگی‌های فرهنگی آن جامعه می‌باشند. شاماران (نیمه انسان - نیمه مار)، یک روایت اسطوره‌ای است که از زمان‌های دور با فرهنگ کردستان گره خورده است. شاماران در هنر و ادبیات کردستان خدا بانوی مارها، نگهبان گنج و ثروت و دانای کل، استعاره‌ای کهن از دانش‌هایی است که در اختیار اوست. افسانه کهن و اساطیری شاماران دارای چند نوع روایت متفاوت در میان کردهای ایران است. در این پژوهش، روایتی مورد تحلیل قرار می‌گیرد که، در بخش‌های زیادی از استان کردستان و کرمانشاه در میان عوام مردم رواج دارد. نگارندگان در این پژوهش، قصد دارند ساختار و محتوای این روایت را مورد تحلیل و بررسی قرار دهند. به همین جهت، رویکرد سفر قهرمان از جوزف کمبل را انتخاب کرده و با روایت داستان تطبیق داده تا به درک و شناخت بهتری از قهرمان اسطوره‌ای، هم‌چنین، ساختار و محتوای داستان دست یابند.

این پژوهش، به لحاظ ماهیت از نوع کیفی بوده و روش تحقیق توصیفی - تحلیلی می‌باشد. هم‌چنین گردآوری اطلاعات و داده‌ها با استفاده از منابع کتابخانه‌ای صورت گرفته است. این مقاله، در پی پاسخ به این پرسش است: آیا روایت مورد نظر از افسانه شاماران در این پژوهش، دارای روایت و ساختار اسطوره‌ای می‌باشد؟ نتیجه نشان داد که، قهرمان هم‌چون سایر اساطیر در مسیر سفر خویش به تکامل می‌رسد؛ و ساختار داستان شاماران اگرچه در اکثر مراحل با الگوی اسطوره یگانه کمبل مطابقت دارد، اما بخش‌هایی از آن وجود نداشته و سیر مراحل آن به صورت متوالی رعایت نشده است؛ چنان‌که قهرمان داستان، جایزه و برکت سفر خویش را در آخر داستان با پیوند با شاماران در دنیای فانی انسان‌ها دریافت می‌کند؛ نه در سرزمین اساطیر.

واژه‌های کلیدی: کردستان، اسطوره، شاماران، جوزف کمبل، سفر قهرمان

1-DOI: 10.22051/jjh.2020.32256.1536

۲ - استادیار دانشکده هنرهای صنایع، دانشگاه هنر اسلامی تبریز، ایران. (نویسنده مسئول) sh.shokrpour@tabriziau.ac.ir

۳ - دانشجوی دکتری تخصصی هنرهای اسلامی، دانشکده هنرهای صنایع، دانشگاه هنر اسلامی، تبریز، ایران. a.azizi@tabriziau.ac.ir

کرد، خدای دانایی و نگه‌دارنده رازهاست. اهمیت مار در فرهنگ کردی از دیرباز به علت نماد محافظت، خوش‌یمنی و زاینده‌گی نعمت و دانایی بوده است؛ مار هم‌چنین در شکل‌گیری اسامی روستاها و مناطق و ایلات کردستان ایران نقش غیرقابل‌انکاری داشته است؛ لذا، نقش مار، نقشی مهم و حیاتی در باور به زندگی مردم منطقه کردستان - که همواره، به طبیعت خود احترام و آفری می‌گذارند - بوده است. شاماران، به‌عنوان یک اسطوره کردی در مناطق مختلف کردستان ایران، عراق، سوریه و ترکیه شناخته شده است. در برخی روایات شاماران، از جنسیت شاماران سخنی به میان نیامده است و نیم‌تنه دیگر را انسان نام برده‌اند.

در مناطق کردنشین، نقاشی‌های شاماران با بالاتنه زن زیبا و بدن مار، نشان برکت، خوش‌یمنی، دانایی، چشم‌نظر است. با این‌که نقاشی‌های مربوط به مار، اغلب نشان بدی و بدشانسی هستند، اما شاماران خلاف این قضیه را در کردستان ثابت کرده است. داستان شاماران در میان مناطق مختلف کردنشین داخل ایران و خارج از ایران دارای روایت‌های مختلفی است. در این پژوهش یک نوع روایت انتخاب شده است که در بیش‌تر مناطق استان کردستان و کرمانشاه با اندکی تفاوت در جزئیات بیان می‌شود. اما با این وجود تصویر نقاشی این موجود دوگانه و ترکیبی با اندکی تغییر بر روی اشیای متفاوتی هم چون پرده، پارچه، برگ‌بالمش، تابلو، صندوق چه‌زنان و نوع‌وسان، گلیم و قالی ترسیم می‌شود. می‌توان گفت، تصاویر شاماران در تمامی اشیاء، شبیه به هم با اختلافات جزئی در جانشینی رنگ‌ها و هم‌نشینی موجوداتی مانند کبوتر، گل‌های رنگارنگ یا دست در کنار و هم‌جوار فرم شاماران همراه بوده است. کاربرد نقش مایه شاماران روی اشیای مورد استفاده مردم، مفاهیمی متفاوت می‌سازد؛ و بر اساس مکانی که نماد شاماران بر روی آن نقش می‌شود، کاربری آن شیء هم‌تغییر می‌کند. برای مثال، روی کیسه نمک یا آرد، مفهوم برکت بخشی و فزونی نعمت را داشته است. هم‌چنین، روی درب صندوقچه به معنی محافظت آمده است. این نقش روی تابلوها، پرده‌ها و قالی‌ها نمادی برای خوش‌یمنی و موفقیت اعضای خانواده به کار می‌رفته است.

این پژوهش، در پی پاسخ به این پرسش است که: آیا روایت مورد نظر از افسانه شاماران در این پژوهش، دارای روایت و ساختار اسطوره‌ای می‌باشد؟ پژوهش فوق به جهت بررسی ماهیت اسطوره‌ای روایت اسطوره شاماران در منطقه کردستان و کرمانشاه، ساختار روایت مذکور را با الگوی سفر

اسطوره‌قصه‌ای است با خصلتی خاص، یعنی نقل و روایتی است که در آن، خدایان یک یا چند نقش اساسی دارند (کراپ و همکاران، ۱۳۸۶: ۱). اسطوره‌ها بیان‌کننده تاریخ و فرهنگ گذشته و کهن یک ملت محسوب می‌شوند که در زمان‌های دور مشهور بوده‌اند؛ و سپس، به‌وسیله ادبیات شفاهی سینه‌به‌سینه به راویان و حماسه‌سرایان رسیده و مکتوب شده‌اند. اسطوره‌های فرهنگ‌های مختلف دارای نقاط مشترک زیادی هستند و بین اسطوره‌های نقاط مختلف جهان شباهت‌های زیادی وجود دارد.

اساطیر، بیان و تظاهر مستقیم ناخودآگاه جمعی هستند، آن‌ها در میان همه مردم، در همه اعصار متشابه هستند (واحد دوست، ۱۳۸۱: ۱۴۹). اسطوره در فرهنگ عامه به معنای روایت و داستانی خیالی و غیرواقعی است که از دنیای ماوراءالطبیعه سرچشمه می‌گیرد و در پی توضیح و تشریح، عقاید و وقوع پدیده‌های طبیعی و ماوراءالطبیعه است و ارتباط مستقیم و غیرمستقیم با سنت، مذهب و آیین‌های آن ملت دارد؛ که هدف نهایی آن، تشریح و تبیین وقوع حادث شده یک پدیده است. روایت و داستان اسطوره، رابطه قهرمان اصلی در کنار موجودات مافوق طبیعی در قالبی مشخص و داستان‌گونه با چالش‌های غیرقابل‌پیش‌بینی و بالاتر از حد توان ذهنی و جسمی انسان شکل می‌گیرد؛ و از این جهت که دیدگاه‌های آدمی را نسبت به خویش‌تن و جهان و آفریدگار بیان می‌کند، دارای اهمیت است.

جوزف کمبل^۱، اسطوره‌شناس فقید، استاد و پژوهشگر فرهنگ‌های کهن، برای ساختار روایت و داستان اساطیر قهرمان و سفر آن‌ها مابین دنیای خویش و اساطیر (دنیای مینوی و دنیای مادی)، الگوی اسطوره‌یگانه را مطرح کرد که بر اساس آن سفر قهرمانان اسطوره‌ای، از یک الگوی ثابت و معین تبعیت و پیروی می‌کند. بر این اساس، برای شناخت بیش‌تر در این پژوهش، بررسی و تطبیق یکی از افسانه‌های اسطوره‌ای کردستان با عنوان شاماران^۲ با الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل انجام گرفت.

پرستش مار، خواه به صورت افعی پیچان، خواه به صورت اژدهای بال‌دار، به صدها نوع و شکل مختلف در نزد غالب ملت‌ها عمومیت دارد (معصومی، ۱۳۸۶: ۶۸). در فرهنگ کردها، تقدیر آن چیزی است که خداوند آن را از پیش نوشته است و مار کلید دریافت آن است. شاماران، خداوند مادینه

قهرمان جوزف کمبل تطبیق داده و در نهایت، به ماهیت اسطوره‌ای این روایت رسیده است.

روش پژوهش

این پژوهش، به لحاظ ماهیت از نوع کیفی محسوب شده و به روش توصیفی-تحلیلی انجام گرفته است. هم‌چنین، روش گردآوری اطلاعات با استفاده از منابع مکتوب و کتابخانه‌ای و شبکه جهانی اطلاع‌رسانی (اینترنت) بوده است.

پیشینه پژوهش

با یک جستجو در اینترنت، پژوهش‌های زیادی را بر اساس رویکرد اسطوره‌شناسی، خصوصاً آرای جوزف کمبل شناسایی می‌کنیم. ولی در باب افسانه‌شاماران پژوهش‌های بسیار کمی صورت گرفته و خوانش این روایت با آرای جوزف کمبل برای اولین بار در این پژوهش صورت گرفته است. کمال رضانی (۱۳۹۸)، در کتاب «شاماران در فرهنگ فولکلور کردستان» چهارگونه روایت متفاوت را از افسانه‌شاماران در استان کرمانشاه و کردستان جمع‌آوری کرده و بدون هیچ‌گونه تحلیل و بررسی به چاپ رسانده است. مسرور و رهبر (۱۳۹۸)، در مقاله «بررسی و تحلیل اسطوره‌شاماران در منطقه مکریان مهاباد» نوعی روایت متفاوت از شاماران را مورد بررسی قرار داده‌اند که در منطقه مکریان آذربایجان غربی رواج دارد و به لحاظ محتوا و ساختار با پژوهش فوق بسیار متفاوت می‌باشد. هم‌چنین، خانم مسرور (۱۳۹۸)، به صورت مفصل‌تر، اسطوره‌شاماران در منطقه مکریان را در پایان نامه کارشناسی ارشد خویش با همین عنوان مورد پژوهش قرار داده است. پژوهشی دیگر در باب شاماران شناسایی نشد؛ ولی پژوهش‌های متعددی شناسایی شد که بر اساس رویکرد اسطوره‌یگانه جوزف کمبل صورت گرفته‌اند. تعدادی از این دست پژوهش‌ها به شرح ذیل در جهت ساختار پژوهش فوق مورد استفاده قرار گرفت: رؤیا یداللهی شاه‌راه (۱۳۹۲)، در پژوهش «تکامل شخصیت وهاب در زمینه عشق در داستان خانه ادریسی‌ها بر مبنای الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل» به بررسی و تحلیل رمان خانه ادریسی‌ها اثر غزاله علیزاده پرداخته و تکامل شخصیت وهاب، یکی از قهرمانان اصلی داستان فوق را با الگوی سفر قهرمان جوزف تطبیق داده و در نهایت، این تکامل را با استفاده از الگوی فوق نشان داده است. لیل‌عبدی و اکبر صیاد کوه (۱۳۹۲)، در پژوهش «بررسی دو شخصیت اصلی منظومه ویس و رامین بر اساس الگوی

سفر قهرمان»، به بررسی و تحلیل منظومه ویس و رامین از شاهکارهای ادب فارسی و سروده فخرالدین اسعد گرگانی شاعر قرن پنجم هجری پرداخته و دو شخصیت اصلی این منظومه، یعنی ویس و رامین را با الگوی سفر کمبل تطبیق داده‌اند. مریم حسینی و نسربین شکیبی ممتاز (۱۳۹۱)، در پژوهش «سفر قهرمان در داستان «حمام بادگرد» بر اساس شیوه تحلیل کمبل و یونگ» به بررسی و تحلیل یکی از داستان‌های حاتم نامه پرداخته و در آن، سفر قهرمان اصلی داستان از درون دهلیز حمام و ورود وی به دنیای ناخودآگاهی را با رویکردی روان‌شناختی-اسطوره‌شناختی و از نظرگاه جوزف کمپیل و کارل گوستاو یونگ، مورد بررسی و تحلیل قرار داده‌اند. منیژه کنگرانی (۱۳۸۸)، در پژوهش «تحلیل تک اسطوره‌نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی» بررسی و خوانشی اسطوره‌ای با روش کمبل از روایت یونس و گرفتار شدنش در دهان ماهی بر اساس کتاب جامع التواریخ، با توجه به سه نگاره موجود ارائه کرده است. محمود رضا قربان صباغ (۱۳۹۲)، در پژوهش «بررسی ساختار در هفت خان رستم: نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان» رابطه بین دو حوزه معین در نقد کهن‌الگویی-تصاویرازلی و کهن‌الگوی سفر قهرمان- در روایت داستان هفت خان رستم از شاهنامه فردوسی را بررسی کرده و در پایان، مزایا و کاستی‌های این الگوراقند کرده است. رحمان ذبیحی و پروین پیکانی (۱۳۹۵)، در پژوهش «تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان در داراب نامه طرسوسی بر اساس الگوی جوزف کمبل» به بررسی و تحلیل میزان تطابق سفر داراب در داراب‌نامه طرسوسی، با الگوی سفر قهرمان کمبل پرداخته‌اند. احمد رضا حیدریان شهری و منصوره حاجی هادیان (۱۳۹۴)، در پژوهش «بازخوانی سفر قهرمان در داستان هفت خان رستم و معلقه عنتره بن شداد عیسی» با هدف تبیین همگونی‌ها و ناهمگونی‌های ساختار الگوی کمبل با سفر قهرمانی در داستان «هفت خوان رستم» از شاهنامه فردوسی و «معلقه عنتره بن شداد» از شاعران عصر جاهلی عرب، به بررسی ویژگی‌ها و صفات کهن‌الگوهای مربوط پرداخته‌اند. رمضان مجوزی و علی‌عابد کهخاخاله (۱۳۹۴)، در پژوهش «نقد کهن‌الگویی «سفر قهرمان» در افسانه بانوی حصار» هفت‌پیکر نظامی بر اساس نظریه یونگ و کمبل» افسانه بانوی حصار را-یکی از هفت داستانی که نظامی در هفت‌پیکر، به رشته نظم درآورده- با الگوی سفر قهرمان کمبل تطبیق داده و تحلیل کرده‌اند. محمد فولادی و مریم رحمانی (۱۳۹۷)، در پژوهش

«بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه براساس کهن الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل» ضمن تطبیق مراحل گذر قهرمان از مراحل مختلف «کهن الگوی سفر قهرمان کمبل» با داستان «بیژن و منیژه»، میزان این انطباق و نقش هایی را که هریک از شخصیت ها در این داستان ایفا می کنند، براساس الگوی کمبل بررسی کرده اند.

مبانی نظری پژوهش

اسطوره بنیان دینی و فلسفی دارد، فلسفی نه به معنای امروزی اش؛ بلکه تنها استدلالی تمثیلی از جهان پیرامون. روایات اساطیری می تواند درباره آفرینش کیهان، طبیعت، انسان یا درباره ویرانی نیروهای اهریمنی باشد (اسماعیل پور، ۱۳۸۷: ۱۴). اسطوره در هر جامعه ای وجود داشته و به راستی یکی از سازه های مهم فرهنگی بشری است (دادور و روزبهانی، ۱۳۹۸: ۶۳).

کتابی که در این تحقیق، مبنای پژوهش و تحلیل قرار گرفته است، اثر جوزف کمبل با عنوان «قهرمان هزارچهره» می باشد. در این کتاب، مراحل سفر و تکامل شخصیت قهرمان با جزئیات کامل توضیح داده شده است. کتاب دیگری که با همین مضمون و البته با کمی تغییر در چارچوب ساختار اسطوره ای، تالیف کریستوفر ووگلر و با عنوان سفر نویسنده است که مستقیماً از اثر کمبل الهام گرفته و تغییرات آن به دلیل تناسب با ساختار فیلم نامه ها است (ووگلر، ۱۳۸۷: ۴۹). جوزف کمبل، در مقام اسطوره شناس، برای سفر اساطیری قهرمان، نظریه اسطوره یگانه را پیشنهاد داد؛ که براساس این نظریه، اساطیر قهرمان در سفر راستین و رسیدن به مقصد اساطیری خویش همگی به نوعی از یک الگوی مشترک تبعیت کرده و مسیر سفر آن ها قابل تعریف و تفسیر می باشد. سفر قهرمان از یک نقطه شروع و در زمان و مکانی مشخص به اتمام رسیده و قهرمان به مقصد و هدف اسطوره ای خویش دست می یابد. سفر اسطوره قهرمان، معمولاً، تکریم و تکرار الگویی مشخص است؛ جدایی، تشریف، بازگشت «هسته اسطوره یگانه». یک قهرمان از زندگی روزمره دست می کشد و سفری مخاطره آمیز به حیطة شگفتی های ماوراء الطبیعه را آغاز می کند. با نیروی های شگفت انگیز در آن جا روبه رومی شود و به پیروزی

قطعی دست می یابد. هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند (کمبل، ۱۳۹۶: ۴۰).

قهرمان اسطوره ای در طی سفر دگرگیر ماجراها و آزمایش های بی شمار و گوناگونی می شود که هدف همه آن ها در واقع ایجاد تغییر و دگرگونی قهرمان به سوی تکامل روحی و جسمی قهرمان است. در طی این سفر، قهرمان بر ضعف ها و توانایی های خویش آگاهی یافته و با تقویت روحی روانی خویش در همه آزمون ها سربلند بیرون آمده و به جایزه ازی خویش می رسد. سفر قهرمان با یک ندای غیبی یا دعوت آغاز می گردد. قهرمان اساطیری در طی این سفر با تنها است، یا یک یا چند یاور و همراه دارد؛ اما قهرمان باید تنها از پس مشکلات و آزمون ها برآید. سپس، شروع سفر قهرمان در شرایط و مکان های ماورای توانایی انسان قرار می گیرد و با مشکلات و آزمون های متعدد کوچک و بزرگ روبه رو می گردد؛ و در آخرین مرحله، با سخت ترین و هول انگیزترین اهریمن و مانع سفر روبه رو می شود که پیروزی بر آن، رسیدن به خود آگاهی کامل و دریافت جایزه ازی و ابدی بزرگ است؛ که می تواند به دیگران فیض و برکت برساند. پس از این پیروزی بزرگ، این، بر حسب اختیار و انتخاب قهرمان است که در این مکان کیهانی و اساطیری بماند، یا به مکان مرحله اول سفر و آزمون برگردد.

براساس نظریه کمبل، سفر همه اساطیر به لحاظ فرم و ساختار دارای یک روایت بوده و در سه مرحله کلی دسته بندی می شوند: «عزیمت، آیین تشریف، بازگشت»؛ البته سفر و تحول همه اساطیر بسته به نوع روایت از همه مراحل تبعیت نکرده و در جزئیات باهم تفاوت داشته، و هر کدام یک یا چند مرحله از این ساختار را نداشته و رعایت نمی کنند؛ ولی در ساختار کلی بسیار شبیه هم بوده و بسیار به هم دیگر نزدیک هستند؛ که با بررسی دقیق و نگاه کلی به روایت ماجرا این مهم آشکار می گردد (جدول ۱). بر این اساس اسطوره شاماران را مطابق با این الگو بررسی می کنیم.

خلاصه داستان افسانه شاماران

این پژوهش براساس نوعی روایت متفاوت از اسطوره

جدول ۱. مراحل سه گانه سفر اسطوره یگانه جوزف کمبل (نگارندگان).

عزیمت	۱
دعوت، رد دعوت، امداد غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم نهنگ	۱
جاده آزمون ها، ملاقات با خدا بانو، زن در نقش وسوسه گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی	۲
امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دوجهان، آزاد و رها از زندگی	۳

شاماران شکل گرفته است که در بخش‌هایی از استان کردستان و کرمانشاه در بین عوام مردم رواج دارد. بر طبق روایت، مردی نیک‌نام به اسم زریال در غرب ایران زندگی می‌کرد که از اسرار دنیای زیرزمین آگاهی داشته و رابطه‌ای حسنه با موجودات آن داشت. زریال تجربیات خویش را از این سرزمین و آگاهی‌های لازم را در یک کتاب جمع‌آوری کرده بود که پس از مرگش به پسرش تاماسب رسید. بعد از مرگ زریال، فرزندش تاماسب با مادرش زندگی می‌کرد؛ او روزها برای جمع‌آوری هیزم به کوهستان می‌رفت و با فروش آن، مخارج زندگی خود و مادرش را به دست آورده و شب هنگام، قبل از خواب، چند صفحه از کتاب نوشته شده پدرش زریال را مطالعه می‌کرد. افسانه شهرمارها در زیرزمین را از آن آموخت و در کنج تنهایی و تنگ‌دستی خویش، دل به دانایی و زیبایی شاه‌دخت مارها، یعنی شاماران داده بود. روزی هنگام استراحت به صورت اتفاقی چاهی پر از عسل در یک غار نزدیک محل کارش کشف کرد. تاماسب با کمک دوست صمیمی و مورد اعتمادش، شروع به استخراج و فروش عسل‌ها نمود؛ اما در پایان کار و هنگامی که تاماسب ته‌چاه بود و آخرین مقدار عسل را از ته چاه جمع می‌کرد، ناگهان دوستش طناب را پاره کرده و او را ته چاه تنها گذاشت. بعد از مدتی، تاماسب با قاشق جمع‌آوری عسل، سوراخی را روی دیوار چاه - که نور از آن متصاعد می‌شد - باز کرد و به دروازه‌ای رسید. بعد از دروازه، به شهری غریب و زیبا زیرزمین رسید. از خستگی خوابش برد و بعد از بیدار شدن، سه موجود نیمه انسان - مار بالاسر او ایستاده بودند؛ آن‌ها تاماسب را با خود به طرف کاخ بزرگ در وسط شهر هدایت کردند. ملکه قصر، یعنی شاماران، به تاماسب اجازه شرف‌یابی داد و ملاقات او را پذیرفت. تاماسب و ملکه، بعد از گذشت چندین روز و مصاحبت با یکدیگر، به هم دیگر علاقمند شده و قصد ازدواج کردند؛ اما مجلس اعلای مارها به علت جنس متفاوت داماد با آن‌ها، اول بار خواستگاری را نپذیرفت؛ اما با اصرار تاماسب، نهایتاً، طرح سه پرسش را شرط ازدواج قرار دادند. تاماسب با بهره‌گیری از دانش نهفته در کتاب پدرش، از آزمون سربلند بیرون آمده و به مراد خویش می‌رسد. بعد از گذشت زمانی بسیار، تاماسب به بهانه دیدار مادر پیرش، آهنگ بازگشت به روی زمین می‌کند. شاماران به اکراه می‌پذیرد؛ و او را از عیان کردن بدن خویش و شناساندن دیگران منع می‌کند. پادشاه کشوری که تاماسب زندگی می‌کرد با نقشه وزیر طماعش، به بهانه مریضی و شفا یافتن، دستور دستگیری

شاماران را صادر می‌کند. ساحران دربار اعلام می‌کنند که هرکس از محل زندگی شهرمارها آگاه بوده و با آن‌ها در ارتباط است، پوست بدنش تغییر کرده و مانند مارها پولکی شده است. سر بازان پادشاه، همه مردم سرزمین را از درون آب می‌گذرانند؛ تا شخص مورد نظر یا این علایم را پیدا کنند. به همین جهت مردم را از استخر آب رد می‌کنند. سرانجام راز تاماسب، هنگام شناساندن در محلی دور افتاده، به صورت اتفاقی توسط یک رهگذر کشف شده و به اطلاع داروغه رسیده و دستگیر می‌گردد. تاماسب به علت عدم همکاری با دستگاه حکومت به سیاه چال منتقل می‌شود. دختر پادشاه جذب رازداری و عشق تاماسب شده و به او دل می‌بندد؛ و به دور از چشم پادشاه زخم‌هایش را تیمار کرده و در نهایت، او را از زندان فراری می‌دهد. مدتی بعد تاماسب دوباره دستگیر می‌شود و هنگام اجرای حکم اعدام، از ترس اعدام و از سر ناچاری، راه ورود به شهرمارها و محل اختفای شاماران را آشکار می‌کند. شاماران دستگیر و به کاخ شاهنشاهی آورده می‌شود. شاماران اعلام می‌کند که اولین لیوان از خون من شفا بخش، دومین لیوان شادکامی و سومین لیوان مرگ‌آور است. اولین لیوان خون شاماران جان پادشاه را گرفت و دومین لیوان وزیر را شادکام می‌کند و آخرین لیوان تاماسب را از رازهای جهان آگاه کرده و خواص دارویی گیاهان را آموخته و در نهایت، لقمان حکیم می‌گردد. شاماران می‌میرد و دخترش شهرمارها را به محلی دیگر منتقل کرده و جان‌نشین مادر می‌گردد (مضانی، ۱۳۹۸: ۲۱-۴۰).

بررسی داستان شاماران بر اساس الگوی جوزف کمبل

اسطوره قهرمان هرچه بیش‌تر از ارزش‌های مرسوم عاشقانه، اخلاقی، یا سایر ارزش‌های اجتماعی فاصله بگیرد، بهتر است؛ زیرا در این صورت نیروی فرهنگ کهن را بازی می‌یابد (کوپ، ۱۳۸۴: ۴۷). روایت داستان شاماران دارای الگوی ساختاری و هدفی آشنا می‌باشد که قابل مقایسه و ارزیابی با الگوی اسطوره یگانه از جوزف کمبل هست. این ارزیابی در تعیین میزان صحت اسطوره‌ای روایت و جایگاه آن قابل‌تامل و استناد می‌باشد. اسطوره شاماران، هم‌چون سایر اساطیر قهرمان در ایران باستان و ملل دیگر با سفر قهرمان از یک نقطه آغاز شده (عزیمت) و با آزمون‌ها و مشکلات متعدد روبه‌رو می‌گردد (تشریف) و در نهایت، به سرانجام سفر اسطوره‌ای خود می‌رسد (بازگشت). این سیرو سلوک و سفر اسطوره‌ای قهرمان شاماران در ذیل با الگوی پیشنهادی جوزف کمبل به صورت مرحله به مرحله تطبیق

داده شده و مورد تحلیل قرار می‌گیرد.

ناشناخته‌ها بلعیده می‌شود و به ظاهر می‌میرد (کمبل، ۱۳۹۶: ۹۶). خروج تاماسب از چاه عسل و ورودش به شهر مارها، خوابیدن او از شدت خستگی و بیدار شدنش، در واقع، ورود به دنیای دیگر محسوب شده و اشاره به مرگ و زنده شدن او در دنیای دیگر و اسطوره‌ای است؛ که همان مرحله شکم‌نهنگ در نظریه کمبل نامیده می‌شود. در بررسی داستان اسطوره‌ای شاماران و تطبیق آن با مرحله اول نظریه اسطوره‌یگانه جوزف کمپبل (عزیمت)، مشاهده می‌کنیم که در این روایت اسطوره‌ای، مرحله رد دعوت وجود نداشته و مراحل (دعوت، عبور از نخستین آستان، شکم‌نهنگ) مشاهده شده و با نظریه اسطوره‌یگانه مطابقت دارد.

جدول ۲. مرحله عزیمت شاماران مطابق با الگوی اسطوره‌یگانه جوزف کمبل (نگارندگان).

۱	دعوت	رفتن به غار برای استراحت و پیدا کردن چاه عسل که دروازه ورود به شهر مارها را پنهان کرده است.
۲	رد دعوت	- - - - -
۳	امداد غیبی	چاه عسل و وسوسه برداشت و فروش آن - تنها گذاشتن تاماسب ته چاه عسل توسط دوستش
۴	عبور از نخستین آستان	گیر افتادن در ته چاه عسل، باز کردن دروازه پنهانی،
۵	شکم‌نهنگ	خروج از چاه عسل و وارد شدن به شهر مارها، خوابیدن و سپس، بیدار شدن تاماسب (مردن و زنده شدن در دنیای دیگر)، خروج از دنیای مادی و وارد شدن در دنیای اساطیری

(۱) **عزیمت:** داستان سفر قهرمان در این روایت اساطیری از آن جا آغاز می‌شود که تاماسب برای پیدا کردن روزی خود و خانواده‌اش به بیرون از شهر می‌رود تا چوب لازم را برای فروش تهیه کند. تاماسب از تقدیر پیش رو، آگاهی ندارد؛ بعد از جمع‌آوری چوب جهت استراحت و دوری از گزند آفتاب به غاری در نزدیکی می‌رود؛ او با کشف چاه عسل درون غار و دعوت از دوستش برای کمک جهت استخراج عسل و فروش آن‌ها در واقع، قدم در مرحله آغاز یک سفر افسانه‌ای می‌گذارد؛ و با تنها گذاشتن او توسط دوستش و رسیدن تاماسب به دروازه پنهان، این سفر عملیاتی می‌شود. تاماسب به خواست خویش دروازه را گشوده و

(۲) **آیین تشریف:** هنگامی که قهرمان از آستان عبور می‌کند، قدم به چشم‌انداز رویایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد، جایی که باید یک سلسله‌آزمون را پشت سر گذارد (کمبل، ۱۳۹۶: ۱۰۵). قهرمان روایت اسطوره‌ای شاماران با ورود به شهر مارها و خوابیدن در واقع مرحله اول سفر (عزیمت) را مطابق با الگوی کمبل پشت سر نهاده است و با بیدار شدن وارد مرحله دوم سفر (آیین تشریف) می‌شود. او در واقع، در دنیای مادی فوت کرده و در دنیای اساطیری زنده می‌شود. او پس از بیدار شدن با صحنه‌ای عجیب، وحشتناک و هراس‌آور روبه‌رو می‌شود او سه موجود غریب را بالای سر خود می‌بیند که از کمر به پایین مار هستند. تاماسب در مکانی شگفت‌انگیز، به همراهی سه موجود عجیب الخلقه راهی کاخ ملکه می‌شود. در واقع، این همان مرحله جاده‌آزمون‌ها در آیین تشریف از الگوی اسطوره‌یگانه جوزف کمبل محسوب می‌شود. شاماران در نقش خدا بانو مطابق با الگوی اسطوره‌یگانه ظاهر می‌شود با هیئتی متضاد بردو وجه، یکی، ماری که نیشش همیشه بیرون است و آماده حمله و نیش زدن بوده و دیگری، چهره دختر زیباروی که قهرمان را دعوت به آرامش کرده و محبت خویش را بردل او ارزانی می‌دارد. در واقع، این تضاد همان مرحله آشتی و هماهنگی با پدر، در الگوی اسطوره‌ی

وارد دنیای جدیدی می‌شود و سفر خویش را آغاز می‌کند. این مرحله‌ای از سفر اسطوره قهرمان است که کمبل آن را آستانه نام‌گذاری کرده است. مطابق اکثر افسانه‌ها، قهرمان با یک الهام غیبی به سفر فراخوانده می‌شود. قهرمان داستان در این روایت، یعنی تاماسب، با نشانه عسل به این سفر هدایت می‌شود و برخلاف بسیاری از افسانه‌ها، در روایت داستان شاماران نشانی از رد دعوت نبوده و تاماسب با کمال میل آن را پذیرفته و از دروازه پنهانی گذر خواهد کرد (جدول ۲).

در بسیاری از اشعار عرفانی، چاه کنایه از دنیا است که آدمی در آن گرفتار آمده است. به عبارتی دیگر، چاه مکان نمادینی است که شیطان و انسان در آن با یکدیگر دست و پنجه نرم می‌کنند (شهرپرآباد، ۱۳۸۳: ۱۲۱). با خارج شدن از چاه عسل و ورود تاماسب به درون شهر مارها، در واقع، قهرمان اولین مرحله‌آزمون را پشت سر نهاده و از اولین آزمون سر بلند بیرون می‌آید.

گذر از آستان جادویی، مرحله انتقال انسان به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولد می‌شود و این عقیده به صورت شکم‌نهنگ، به عنوان رحم جهان، نمادین شده است. در این نماد، قهرمان به جای آن که بر نیروهای آستانه پیروز شود و یا رضایت آن‌ها را جلب کند، توسط



شکل ۱- نقاشی روی شیشه شاماران، کردستان (نگارندگان).

محسوب می شود که در نهایت و آخرداستان، برکتش به همه مردم می رسد. قهرمان روایت داستان، یعنی تاماسب، از دنیای اسطوره ای و غار شاماران خارج شده و دوباره قدم به دنیای خویش می گذارد؛ با کوله باری تجربه و دانش از رازهای جهان.

وزیر حیلگر شهر، به بهانه مرضی پادشاه، آهنگ یافتن شاماران برای درمان شاه می کند؛ ولی در اصل قصد دست یابی به رازها و گنج های نهان جهان زیرین و از طرف دیگر، نشستن بر تخت سلطنت را دارد. مطابق با داستان های نیاکان می داند کسی که از سرزمین شاماران بگذرد و زنده قدم به جهان بگذارد، به محض تماس بدنش با آب به هیبت مار درمی آید. از طرفی دیگر، سکه های طلایی در بازار پیدا شده که نشان از سرزمین مارها دارد. پس، فرض می کند یک نفر به سرزمین گنج های زیرین دست یافته؛ برای همین مرد های شهر را جمع کرده و به بهانه گشتن و جستجوی برکه ها و آب ها برای یافتن شاماران و درمان شاه، آن ها را به درون آب می فرستد. به این شیوه بود که راز تاماسب برملا شده و دستگیری می شود. قهرمان داستان پس از سال ها دوباره مورد آزمایش قرار می گیرد. این سومین آزمایش سفر تاماسب محسوب می شود. او زیر شکنجه افراد وزیر، لب به اعتراف گشوده و در ورودی سرزمین شاماران را نشان می دهد. شاماران دستگیری و بقیه مارها کشته و سوزانده می شوند. گنج ها به همراه شاماران به قصر شاه انتقال می یابند. شاماران از دیدار دوباره قهرمان شادمان شده و قهرمان شرمسار از شکست قولی که داده بود. شاماران او را دلداری داده و آخرین مرحله آزمون را تکمیل کرده و به قهرمان اسطوره کمک می کند. او با اعلام این که هر کس اولین جام از خون مرا بخورد، به سلامتی و رهایی از درد دست یابد و هر کس دومین جام را بخورد، به دانایی رسد

یگانه محسوب می شود (تصویر ۱).

شاماران عاشق تاماسب شده و با دعوت او بر سفره رنگین و بازگو کردن اسرار زیر زمین، اسرار جهان، ترغیب و وسوسه کردن او به گنج های بی شمار، سعی در فریب تاماسب و نگاه داشتن او از ادامه سفر دارد. این بخش از روایت، همان مرحله زن در نقش وسوسه گر الگوی اسطوره یگانه محسوب می شود. در این بخش با نزدیک شدن شاماران به قهرمان و خوردن غذای دنیای اساطیری توسط قهرمان، در واقع، اولین پیوند بین این دو دنیا برقرار می شود (جدول ۳). درون مایه تکرار شونده ظرف غذا، نشان گر نیروهایی از سرمنشای کیهان است که دایما زندگی می بخشند و اشکال مختلف را به وجود می آورند؛ در ضمن، این ظرف غذا در قصه های پریان، معادل تصاویر اسطوره ای هم چون ضیافت های شاخ نعمت^۳ خدایان است. در عین حال، در آمیختن دو سمبل بزرگ ملاقات با خدایان و غذا خوردن، به سادگی و وضوح نشان دهنده موقعیت نیروهای الهی است که در هیئت انسانی در قلمرو اسطوره ها نمود می یابند (کمبل، ۱۳۹۶: ۱۸۰). در این آزمون سخت و دشوار است که قهرمان به کمک و پشتیبانی نیاز دارد؛ تا با توسل به او آیین های تشریفی را - که پدر برای او وضع کرده - پشت سر بگذارد و از چنگ من^۴ خود خلاص شود (همان: ۱۳۷).

تاماسب عاشق برای رسیدن به معشوق باید دومین آزمون سفر خویش را پشت سر بگذارد. او به مدد دانش نهفته در کتاب پدر، پرسش های وزیران را درست پاسخ داده و به مراد دل می رسد. این مرحله از سفر، در واقع، اولین مواجهه و ملاقات با ناخود آگاه تلقی شده و اولین پیوند با درون حاصل می شود. تاماسب پس از ازدواج در این مرحله، فریب وسوسه های شاماران را نخورده و بعد از چندین وقت بر من خویش مسلط می شود و اصرار بر آهنگ بازگشت و ادامه سفر می کند. سرانجام اراده قهرمان بر اهریمن پیروز شده و شاماران را راضی به اجازه دادن او و ترک دنیای زیرین با همه گنج هایش کرده و به قصد بازگشت پیش خانواده، دنیای اهریمن را ترک می کند. دوری از گنج ها، وسوسه قدرت، وسوسه عشق و محبت و بخشش قهرمان در این بخش از داستان شاماران، در واقع، با مرحله آشتی و یگانگی با پدر در الگوی سفر قهرمان مطابقت دارد.

در واقع، شاماران با فرم متضاد و دو وجهی خویش، ماورای جنسیت مشخص و ارزانی دهنده گنج ها، رازها و شعور و آگاهی، همان مرحله خدایگان در اسطوره یگانه کمبل

جدول ۳. مرحله آیین تشرف شاماران مطابق بالگوی اسطوره یگانه جوزف کمبل (نگارندگان).

۱	جاده آزمون‌ها	بیدار شدن در شهر مارها و همراهی سه موجود نیمه انسان-مار تا کاخ ملکه شهر
۲	ملاقات با خدا بانو	دیدن و هم‌صحبتی تاماسب با شاماران
۳	زن در نقش وسوسه‌گر	بازگو کردن داستان و رازهای زیرزمین برای نگه‌داشتن تاماسب از ادامه سفر
۴	آشتی و یگانگی با پدر	تضاد دو وجهی شاماران، یکی، ماری خطرناک و دیگری، چهره دختری زیباروی با محبت فراوان (عقوبت و پاداش) و دوری قهرمان از وسوسه‌های اهریمن و گرفتار عقوبت نشدن
۵	خدایگان	شاماران با فرم متضاد و دو وجهی خویش، ماورای جنسیت مشخص و ارزانی دهنده گنج‌ها، رازها و شعور و آگاهی
۶	برکت نهایی	خوردن خون شاماران توسط تاماسب و آگاهی از تمام راز هستی و خواص دارویی گیاهان

به بازگشت او به سرزمینش و تقسیم برکت با مردمش است؛ اگرچه در بسیاری اساطیر، قهرمان مردد در برگشت به سرزمینش و ترک سرزمین اسطوره‌ای بوده و حتی در بعضی روایات قهرمان اسطوره‌ای سرزمین کیهانی و اسطوره‌ای را ترک نمی‌کند؛ اما قهرمان روایات شاماران به سرزمین خود برمی‌گردد (عبور از آستان بازگشت) و سفرش را ظاهراً، به پایان می‌رساند. اما تفاوت فاحش این روایت با سایر اساطیر در این است که، قهرمان این روایت برکت را در سرزمین خودش دریافت می‌کند، نه در سرزمین اسطوره‌ای.

تاماسب، قهرمان اسطوره شاماران، پس از خروج از غار و سرزمین شاماران تا مدت‌ها در میان مردمش زندگی می‌کند؛ اما با دستگیری شاماران، قتل او و خوردن خورش به تاماسب، روایت به سرانجام خود می‌رسد. قهرمان به تکامل رسیده و برکت نهایی بر او نازل می‌گردد؛ که همانا، رسیدن به خود آگاهی کامل، گشودن پرده هستی، آگاهی از رازها و گنج‌های پنهان و رسیدن به توانایی درمان مردم است. در روایات اسطوره شاماران، قهرمان از سرزمین اسطوره برمی‌گردد و نشانی از مرحله امتناع از بازگشت، اسطوره یگانه کمبل وجود ندارد (جدول ۴).

اگر قهرمان هنگام رسیدن به پیروزی، دعای خیر خدا بانو و یا خدا را پشت سر داشته باشد، آشکارا مامور است با افسردگی برای احیای جامعه‌اش به جهان بازگردد. در

و هر کس سومین جام را بخورد، به مرگ محکوم می‌شود؛ در واقع، وزیر فریب‌کار را به دام انداخته و به مدد قهرمان می‌رسد. وزیر با خوردن دومین جام در امیدواری به آخر زندگی خویش می‌رسد و در واقع، آخرین اهریمن و مرحله آزمون به پایان می‌رسد. شاه با خوردن اولین جام از خون شاماران از مریضی رها می‌گردد و قهرمان با خوردن سومین و آخرین جام از خون شاماران به مرحله برکت نهایی وارد شده و از تمام رازها و گنج‌ها عالم خبردار شده و با درمان امراض و درد مردم، این فیض را به یاران و مردمش عطا می‌کند. هم‌چنین، با آگاهی کامل از داستان خلقت و رازهای نهفته، به طور کامل از من خویش جدا شده و به خود آگاهی کامل می‌رسد که همان مرحله رها و آزاد از زندگی هست.

۳) بازگشت: پس از نفوذ در سرمش و با دریافت فضل و برکت از تجسم مذکر، مونث، انسانی و یا حیوانی آن، جست‌وجوی قهرمان به پایان می‌رسد؛ ولی اکنون این ماجراجو با غنیمت خود - که می‌تواند زندگی را متحول کند - باید بازگردد. چرخه کامل اسطوره یگانه هنگامی تمام می‌شود که قهرمان با سعی و تلاش، جادوی سخن حکیمانه، برکت را به ملک بشری بازگرداند؛ یعنی جایی که برکت می‌تواند به تجدید حیات جامعه، ملت، کره زمین و یاده هزار جهان کمک کند (کمبل، ۱۳۹۶: ۲۰۳). معمولاً، در پایان روایت و داستان سفر قهرمان اسطوره‌ای، نوبت

جدول ۴. مرحله بازگشت شاماران مطابق بالگوی اسطوره یگانه جوزف کمبل (نگارندگان).

۱	امتناع از بازگشت	-
۲	فرار جادویی	-
۳	دست نجات از خارج	-
۴	عبور از آستان بازگشت	بازگشت تاماسب از غار و دنیای زیرزمینی شاماران به محل زندگی خویش
۵	ارباب دوجهان	بازگشت تاماسب از دنیای زیرزمینی و اسطوره‌ای شاماران و رسیدن به محل زندگی‌اش، اسیر شدن شاماران بعد سال‌ها و روبه‌رو شدنش با قهرمان
۶	رها و آزاد در زندگی	کشته شدن شاماران به دست وزیر طمع و خوردن خون آن به تاماسب، پیوند دوجهان شاماران و تاماسب و آگاه شدن تاماسب از راز و رمز هستی

جدول ۵. مراحل سه‌گانه اسطوره شاماران مطابق با الگوی اسطوره یگانه جوزف کمبل (نگارندگان).

۱	عزیمت	دعوت	✓
		رد دعوت	□
		امداد غیبی	□
		عبور از نخستین آستان	✓
۲	آیین تشریف	شکم نهنگ	✓
		جاده آزمون‌ها	✓
		ملاقات با خدا بانو	✓
		زن در نقش وسوسه‌گر	✓
		آشتی و یگانگی با پدر	✓
		خداپگان	✓
۳	بازگشت	برکت نهایی	✓
		امتناع از بازگشت	□
		فرار جادویی	□
		دست نجات از خارج	□
		عبور از آستان بازگشت	✓
		ازباب دوجهان	✓
		آزاد و رها از زندگی	✓

اسطوره این است که خودآگاه فردی را با اراده کیهانی آشتی دهد و به این وسیله نیاز به انکار زندگی را از میان بردارد. این امر حاصل نمی‌شود، مگر با درک رابطه حقیقی موجود بین پدیده گذرای زمان با زندگی نامیرا که در همه ما زندگی می‌کند و می‌میرد (همان: ۲۴۵). در واقع، کشته شدن شاماران به دست وزیر طماع و خوراندن خون آن به تاماسب، همانا پیوند دوجهان اسطوره و قهرمان (شاماران و تاماسب) باهم می‌باشد؛ که باعث مرگ من تاماسب و به تکامل رسیدن او شده و پرده حجاب از جلوی دیدگانش برداشته شده و بر راز هستی آگاه می‌شود. این همان مرحله رها و آزاد در زندگی بر مبنای الگوی اسطوره یگانه است. افسانه، نخستین نه بلکه آخرین مرحله از تحول و دگرگونی شخصیت یک قهرمان است (الیاده، ۱۳۸۴: ۵۹). روح عاقل هر چه بیش تر از اشتغالاتی که حواس ظاهر برای او فراهم می‌آورند و مانع اساسی کمال او هستند، رها و آزاد شود، بیش تر برای اخذ و ادراک ذوات روحانی که به فطرت برای دریافت آن‌ها مستعد است؛ زیرا این عالم روحانی عالم اوست، آمادگی می‌یابد (ستاری، ۱۳۸۴: ۸۰).

نتیجه‌گیری

جوزف کمبل نظریه الگوی اسطوره یگانه را در سه مرحله عزیمت، آیین تشریف، بازگشت، با بخش‌های مختلف ارائه داد که هدف آن، بررسی اشتراکات سفر قهرمانان اساطیری می‌باشد. هر چند که تمام اساطیر همه این بخش‌ها را نداشته و یا سیر تکامل آن‌ها بسته به نوع روایت باهم دیگر متفاوت هستند. سفر اساطیری قهرمان داستان مورد نظر پژوهش فوق، بدین صورت آغاز می‌شود که قهرمان پس از مواجه با درمخفی در ته چاه عسل، به جهت رسیدن به خودآگاهی و برکت اعظم به قصد سفر، دنیای مادی خویش را ترک کرده و پا در مسیر دنیای اساطیری می‌نهد. در این راه با موانع و آزمون‌های متعدد بزرگ و کوچک روبه‌رو می‌گردد که هدف همه آن‌ها تقویت روح و جسم قهرمان به جهت رسیدن به خودآگاهی کامل می‌باشد. قهرمان با روبه‌رو شدن با خداوند یا نیروهای اساطیری، در نهایت، به این هدف خود رسیده و در واقع، از نوزاده می‌شود؛ با آگاهی و اشراف کامل به دوجهان مادی و اساطیری و در نهایت می‌تواند به سرزمین خویش بازگردد و این برکت عظیم را با مردمانش تقسیم کند. مطابق با الگوی سفر قهرمان یا الگوی اسطوره یگانه، هر سه مرحله وجود داشته و مطابقت می‌کند. اما در بخش اول سفر، یعنی مرحله عزیمت، بخش

این حال، تمام نیروهای حامی مافوق الطبیعه، حافظ اویند. از سوی دیگر، اگر قهرمان برخلاف میل نگهبان، گنج غنیمتی را به چنگ آورد و یا اگر خدایان و دیوها راضی به بازگشت قهرمان نباشند، آن‌گاه آخرین مرحله چرخه اسطوره، تبدیل به تعقیب و گریز می‌شود و حتی ممکن است موانع جادویی و گریزهای اعجاز گونه بر شگفتی و پیچیدگی فرار بیافزاید (کمبل، ۱۳۹۶: ۲۰۶). اما در داستان اسطوره‌ای شاماران، قهرمان در مسیر تکامل و بازگشت با ممانعت و مخالفتی روبه‌رو نشده و نیازی هم به کمک برای فرار از دنیا و سرزمین اسطوره‌ای وجود ندارد؛ برای همین، مرحله فرار جادویی و مرحله دست نجات از خارج مطابق الگوی اسطوره یگانه در این روایت مشاهده نمی‌شود.

هنر ارباب دو جهان، آزادی عبور و مرور در دو بخش است؛ حرکت از سوی تجلیات زمان، به سوی اعماق سبب‌ساز و بازگشت از آن، آن‌هم به طوری که قواعد هیچ‌یک از این دو سو، به دیگری آلوده نشود؛ ولی در عین حال ذهن بتواند یکی را از دریچه دیگری بنگرد (همان: ۲۳۷). بازگشت تاماسب از دنیای زیرزمینی و اسطوره‌ای شاماران و رسیدن به محل زندگی‌اش، اسیر شدن شاماران، بعد سال‌ها، و روبه‌رو شدنش با قهرمان در دنیای مادی آدم‌ها، در واقع، گذشت از دودنیا بوده که همان مرحله ارباب دو جهان الگوی اسطوره یگانه می‌باشد.

نتیجه این گذار و بازگشت معجزه‌آسا چیست؟ هدف

رد دعوت وجود ندارد؛ چراکه تاماسب قهرمان این داستان در مقابل دعوت هیچ واکنش منفی نشان نداده و تمام و کمال آن را قبول می‌کند؛ هم چنین، بخش امداد غیبی نیز وجود ندارد و تطبیق نمی‌کند. چراکه تاماسب از سوی هیچ یک از نیروهای اسطوره‌ای در طی سفر خویش کمک نمی‌شود. در مرحله دوم سفر، یعنی مرحله آیین تشریف، تمام بخش‌ها وجود داشته و با الگوی کمبل مطابقت دارد. در نهایت، در آخرین مرحله، یعنی مرحله بازگشت، سه بخش اول (امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از خارج) وجود ندارد و مطابقت نمی‌کند؛ چراکه تاماسب به عنوان قهرمان داستان اصراری بر بازماندن در دنیای اساطیری نداشته و به سرزمین خویش بازمی‌گردد. هم چنین، به راحتی این بازگشت صورت می‌گیرد و نیازی به کمک از خارج و یا نقشه فرار ندارد؛ اما بخش‌های بعدی وجود داشته و مطابقت دارد (جدول ۵)

پی‌نوشت

1 Joseph Campbell. 1904-1987.

2 Shamaran.

۳ ظرفی شبیه شاخ در اساطیر یونانی که از آن، نعمت‌های فراوان بیرون می‌آید.

4 Ego.

منابع

- اسماعیل پور، ابوالقاسم (۱۳۸۷). *اسطوره بیان نمادین*. تهران: سروش.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۴). *اسطوره بازگشت جاودانه*. ترجمه بهمن سرکاراتی، تهران: طهوری.
- حسینی، مریم و شکبایی ممتاز، نسربین (۱۳۹۱). *سفر قهرمان در داستان «حمام بادگرد» بر اساس شیوه تحلیل کمبل و یونگ*. ادب پژوهی، پیاپی ۲۲، ۳۳-۶۳.
- حیدریان شهری، احمدرضا و حاجی هادیان، منصوره (۱۳۹۴). *بازخوانی سفر قهرمان در داستان هفت خان رستم و معلقه عنتر بن شداد عیسی*، زبان و ادبیات عربی، دوره ۷، شماره ۱۳، ۳۰-۵۷.
- دادور، ابوالقاسم و روزبهنایی، رویا (۱۳۹۸). *بازتاب طبیعت در گستره اساطیر ایران*، جلوه هنر، دوره ۱۱، شماره ۱ (پیاپی ۲۲)، ۶۳-۷۲.
- ذبیحی، رحمان و پیکانی، پروین (۱۳۹۵). *تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان در داراب نامه طرسوسی بر اساس الگوی جوزف کمبل*. ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی، دوره ۱۲، شماره ۴۵، ۹۱-۱۱۸.
- رمضانی، کمال (۱۳۹۸). *شاماران در فرهنگ فولکلور کردستان*، کرمانشاه: طاق بستان.
- ستاری، جلال (۱۳۸۴). *جهان اسطوره‌شناسی*. تهران: مرکز.
- شهرپراد، کتیون (۱۳۸۲). *اسطوره و ادبیات (مجموعه مقالات)*. تهران: سمت.
- عبدی، لیللا و صیاد کوه، اکبر (۱۳۹۲). *بررسی دو شخصیت اصلی منظومه ویس و رامین بر اساس الگوی سفر قهرمان*. ادب پژوهی،

دوره ۷، شماره ۲۴، ۱۲۹-۱۴۷.

فولادی، محمد و رحمانی، مریم (۱۳۹۷). *بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل*. علوم ادبی، دوره ۸، شماره ۱۳، ۹۳-۱۱۳.

قربان صباغ، محمود رضا (۱۳۹۲). *بررسی ساختار در هفت خان رستم: نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان*، جستارهای نوین ادبی، سال ۴۶، شماره ۱۸۰، ۲۷-۵۶.

کراپ، الکساندر؛ آبراهام، کارل؛ کازنو، ژان و استروس، لوی (۱۳۸۶). *جهان اسطوره‌شناسی*، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.

کمبل، جوزف (۱۳۹۶). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه علی مفرد شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.

کنگرانی، منیژه (۱۳۸۸). *تحلیل تک اسطوره نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی*، پژوهشنامه فرهنگستان هنر، سال سوم، شماره ۴ (پیاپی ۱۴)، ۷۴-۹۱.

کوپ، لارنس (۱۳۸۴). *اسطوره*. ترجمه محمد دهقانی، تهران: سروش.

مجوزی، رمضان و عابد کهخازاله، علی (۱۳۹۴). *نقد کهن‌الگویی «سفر قهرمان» در افسانه بانوی حصار هفت پیکر نظامی بر اساس نظریه یونگ و کمپبل*. مطالعات داستانی، دوره ۳، شماره ۴، ۹۵-۱۰۹.

مسرور، شیلا (۱۳۹۸). *بررسی و تحلیل اسطوره شاماران در منطقه مکریان مهاباد*، پایان نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر، تهران: دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم تحقیقات تهران.

مسرور، شیلا و رهبر، ایلناز (۱۳۹۸). *بررسی و تحلیل اسطوره شاماران در منطقه مکریان مهاباد*. فرهنگ و ادبیات عامه، دوره ۷، شماره ۲۸، ۷۳-۹۷.

معصومی، غلامرضا (۱۳۸۶). *اساطیر و آیین‌های باستانی جهان*. تهران: سوره مهر.

واحد دوست، مهوش (۱۳۸۱). *رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی*. تهران: سروش.

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

یداللهی شاه‌راه، رؤیا (۱۳۹۲). *تکامل شخصیت وهاب در زمینه عشق در داستان خانه ادربسی‌ها بر مبنای الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل*. نقد ادبی، دوره ۶، شماره ۲۴، ۱۶۹-۱۹۸.

References:

- Ismailpour, A. (2008). *The Myth of Symbolic Expression*, Tehran: Soroush (Text in Persian)
- Aliadeh, M. (2005). *The Myth of Eternal Return*, (Sarkarati, B. trans.) Tehran: Tahoori (Text in Persian)
- Hosseini, M.; Shakibi Mumtaz, N. (2012). *The Hero's Journey in the Story of "Round Wind Bath" Based on the Method of Analysis by Campbell and Jung*, *Scientific Quarterly of Literary Studies*, 7(22), 33-63 (Text-in-Persian)
- Heidarian Shahri, A.; Haji Hadian, M. (2015). *Reading the Journey of the Hero in the Story of Haft Khan Khan Rostam and the suspended Antar Bin Shaddad Isa*, *Scientific Journals of Arabic Language and Literature*, 7(13), 30-57 (Text-in-Persian)
- Dadvar, A.; Roozbehani, R. (2020) *The Reflection of Nature in Iran's Mythology*, *JOURNAL of*

- JELVE Y- HONAR*, 1(11),63-72 (Text-in-Persian)
- Ramezani, K. (1398). *Shamaran in Kurdistan Folklore Culture*, Kermanshah: Taghobestan Publishing (Text in Persian)
- Sattari, J. (2005). *The World of Mythology*, Tehran: Markaz Publications (Text in Persian)
- Shahpar Rad, K. (2004). *Myth and Literature* (Collection of Articles), Tehran: Samat Publications (Text in Persian)
- Abdi, L.; Sayad Kooch, A. (2013). *A Study of the Two Main Characters of Weiss Varamin System Based on the Pattern of the Hero's Journey*, *Journal of Literary Studies*,7(29),129-147 (Text-in-Persian)
- Fouladi, M.; Rahmani, M. (2019). *Review and critique of the story of Bijan and Manijeh based on the Archetype of the Journey of the hero Joseph Campbell*, *Scientific Journals of Literary Sciences*, 8(13), 93-113 (Text-in-Persian)
- Ghorban Sabbagh, M. R.(2013). *A Study of Structure in Haft Khan Khan Rostam: A Critique of the Archetype of the Hero's Journey*, *Scientific Quarterly of New Literary Essays*, 46(180), 27-56 (Text-in-Persian)
- Campbell, J. (2017), *the Champion of a Thousand Faces*, (Mofrad, A.; Khosrowpanah, Sh. trans.) Mashhad: Gol Aftab (Text in Persian)
- Cope, L. (2005). *Myth*, (Dehghani, M. trans.) *Tehran: Soroush Publications* (Text in Persian)
- Kangrani, M. (2009). *Analysis of a Single Myth by Campbell with a Look at the Narrative of Younes and Mahi*, *Pazhouhesh Nameh-e Farhangestan-e Honar*, 4 (14), 74-91 (Text-in-Persian)
- Crop, A.; Abraham, C.; Casno, J.; Strauss, L. (2007). *The World of Mythology*, (Sattari, J. trans.) Tehran: Markaz Publishing (Text in Persian)
- Masroor, S.; Rahbar, I. (2020) *A Study and Analysis of the Shamaran Myth in the Makrian Region of Mahabad*, *Journal of Popular Culture and Literature*,7(28),73-97 (Text-in-Persian)
- ____; _____. (2020) *Investigation and analysis of Shamaran myth in Makrian region of Mahabad*, M.A. Thesis in Art Research, Faculty of Art and Architecture, Islamic Azad University, Tehran (Text in Persian)
- Masoumi, G. (2007). *Ancient Myths and Mirrors of the World*, Tehran: Surah Mehr Institute of Islamic Culture and Art (Text in Persian)
- Majozzi, R.; Abed KeKhajaleh, A. (2015). *A Critique of the Archetype of "Heroic Journey" in the Legend of the Lady of the Fence Military Weekly Based on Jung and Campbell's Theory*, *Quarterly Journal of Fiction Studies*, 3(4), 95-109 (Text-in-Persian)
- Vaheddoost, M. (2002). *Scientific Approaches to Mythology*, Tehran: Soroush Publications (Text in Persian)
- Vogler, Ch. (2008). *The author's Journey*, (Gozarabadi, M, trans.) Tehran: Microfinance Publishing (Text in Persian)
- Yadollahi Shahrah, R. (2013). *The Evolution of the Wahhabi Character in the Field of Love in the Story of the House of Idrisians Based on the Pattern of the Journey of the Hero Joseph Campbell*, *Journal of Literary Criticism*, 6 (24), 169-198 (Text-in-Persian)

Studying and Analyzing Shamaran Myth Based on Joseph Campbell's "Hero's journey" ¹

Shahriar Shokrpour ²

Alireza Azizi yousefkand ³

Received: 2020-07-15

Accepted: 2020-09-13

Abstract

Myths, legends and stories are very old as far as human creation is concerned, which contain hidden meanings hidden within the narrative, carries the worldview and cultural characteristics of that society. Shamaran (half human-half snake) is a mythical narrative that has been tied to the culture of Kurdistan since ancient times. Shamaran in the art and literature of Kurdistan The god of snakes, the guardian of treasure and wealth and the omniscient, is an ancient metaphor of the knowledge at his disposal. In this research, a narrative is analyzed that is common among the common people in many parts of Kurdistan and Kermanshah provinces. But this myth has not yet been analyzed from the perspective of mythology, and in this study for the first time from the perspective of the late mythologist, Joseph Campbell is analyzed and studied. This research is based on the hypothesis that the narration of Shamaran legend has mythical features and structure. In this research, the authors intend to analyze the structure and content of this narrative, so they chose the approach of the hero's journey from Joseph Campbell and adapted it to the narrative to better understand the mythical hero, as well as the structure and content of this narrative. Achieve the story. Joseph Campbell, in order to structure the narrative and the story of the myths and their hero's journey between his world and mythology, proposed a unique myth model, according to which the mythical hero's journey follows a fixed pattern. During the journey, the mythical hero engages in countless adventures and experiments, all of which aim to actually change the hero towards mental and physical development. During this journey, the hero becomes aware of his weaknesses and abilities, and by strengthening his mental spirit, he comes out proud in all the tests and reaches his eternal reward. The hero's journey begins with an unseen voice or invitation. The hero's journey is in situations and places beyond human ability and faces many problems and tests, small and large, and in the last stage, he encounters the most difficult and terrifying demon and obstacle of the journey, which he achieves to achieve full self-awareness and receive an eternal reward. It is great that it can bring grace and blessings to others. According to Campbell's theory, the journey of all myths has a narrative in form and structure and is classified into three general stages: "Departure, Rite of Arrival, Return." Joseph Campbell presented the theory of the unique myth model in three stages (departure, ritual, return) with different sections, the purpose of which is to study the commonalities of the journey of mythical heroes and to present a common model of the journey of mythical heroes. In this study, the authors have analyzed the structure and content of the narrative of the legend of Shamaran and adapted it to the model of the hero's journey by Joseph Campbell in order to gain a better understanding of the mythical hero, as well as the structure and content of the story. The result showed that the hero of Shamaran, like other myths, evolves in the course of his journey and the structure of the story of Shamaran, although in most stages corresponds to the pattern of the unique myth (the journey of the hero) Campbell, but there are no parts of it and its stages are not observed sequentially. The protagonist receives the reward and blessing of his journey at the end of the story by connecting with Shamaran in the mortal world of human beings, not in the land of myths.

Keywords: Kurdistan, Kermanshah, myth, Shamaran, Joseph Campbell, Safar Ghahraman

¹ DOI: 10.22051/jjh.2020.32256.1536

² Assistant Professor, Faculty of Industrial Arts, Tabriz University of Islamic Arts, Tabriz, Iran. Email: sh.shokrpour@tabriziau.ac.ir

³ PhD Candidate in Islamic Arts, Tabriz University of Islamic Arts, Tabriz, Iran. Email: a.azizi@tabriziau.ac.ir