



## خوانش اسطوره‌های رمان گرافیکی رستم در هفت‌خوان با رویکرد سفر قهرمان جوزف کمبل

### چکیده

بازتاب اساطیر در داستان‌های حماسی و کهن ایرانی مانند شاهنامه و انتقال بن‌مایه‌های آن، زمینه‌ساز پیوند رمان‌های گرافیکی با روایت‌هایی از میراث ارزشمند گذشته است. یکی از این روایات، سفر رستم در هفت‌خوان شاهنامه است که حوادث این سفر از منظر اسطوره‌شناسی با مؤلفه‌های کهن‌الگویی سفر قهرمان کمبل (عزیمت، تشرف و بازگشت)، قابل تحلیل است. از این رو، در مقاله حاضر نگارندگان با هدف خوانش تصاویر ترسیم‌شده در رمان گرافیکی رستم در هفت‌خوان با رویکرد سفر قهرمان جوزف کمبل، به این پرسش پاسخ می‌دهند که تصویرهای ترسیم‌شده در این رمان گرافیکی، تا چه اندازه ظرفیت پذیرش الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل را با تأکید بر بخش تصویری این نظریه دارد؟ مقاله حاضر به روش توصیفی-تحلیلی بر روی تصاویری از خوان‌های رستم با گردآوری مطالب به‌صورت کتابخانه‌ای و اسنادی و تحلیل آن‌ها به نگارش درآمده است. الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل به‌عنوان رویکردی نظری و مراحل سه‌گانه آن به‌عنوان متغیر این پژوهش به کار رفته شده است. همچنین یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، ترسیم دقیق رخدادها و هماهنگی تصاویر با فضای کلی داستان سبب شده تا رمان گرافیکی مورد بررسی با تأکید بر بخش تصویری مؤلفه‌های سفر قهرمان کمبل، برای درک بهتر مخاطب از مراحل اصلی و فرعی آن، ارتباط معناداری پیدا کند.

**کلیدواژه‌ها:** اسطوره، رستم، هفت‌خوان، جوزف کمبل، سفر قهرمان.

### | عفت السادات افضل طوسی

استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران، نویسنده مسئول.  
afzaltousi@alzahra.ac.ir

### | مریم شیخ زاده

دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.  
M.sheikhzade@alzahra.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲-۰۶-۲۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲-۱۰-۱۸

1-DOI: 10.22051/PGR.2024.44968.1214

## پیشینه پژوهش

تاکنون پژوهشی مستقل در زمینه تفسیر و تحلیل تصاویر گرافیکی از داستان‌های شاهنامه به‌ویژه هفت‌خوان رستم، و ارتباط آن با کهن‌الگوی سفرقهرمان کمبل انجام نگرفته‌است. ولی پژوهش‌های گوناگونی به بررسی رویکرد مورد مطالعه در حوزه ادبیات و هنر پرداخته‌اند. شفیقی (۱۴۰۱)، در مقاله «آزمون آب در شاهنامه فردوسی به روایت تصویر»، با هدف بررسی شش نمونه از نگاره‌های آزمون آب متعلق به عصر صفوی، و جوه بصری این عنصر گران‌مایه در ترکیب‌بندی نقاشی ایرانی را واکاوی نموده‌است. بطحانی و همکاران (۱۴۰۱) در «امکان سنجی فناوری ویدئو آرت در روایتگری داستان رزم سهراب و گرد آفرید»، داستان رزم سهراب و گرد آفرید را بر اساس نظریه روایت والتز فیشر و امکان‌سنجی استفاده از ویدئو آرت بررسی کرده‌اند. شکرپور و عزیز یوسفکند (۱۳۹۹)، در اثر «بررسی و تحلیل اسطوره‌شاماران براساس الگوی سفرقهرمان جوزف کمبل» به ساختار و محتوای افسانه کهن و اساطیری شاماران (در استان‌های کردستان و کرمانشاه)، بر مبنای رویکرد سفرقهرمان جوزف کمبل پرداخته‌اند. دستاورد این پژوهش بیانگر آن است که ساختار داستان شاماران اگرچه در بیشتر مراحل با الگوی اسطوره کمبل تطابق دارد، ولی بخش‌هایی از آن وجود نداشته و مراحل آن نیز به‌صورت پی‌درپی رعایت نشده‌است. در ادامه، قهرمان داستان جایزه برکت سفر خود را، در دنیای انسان‌ها دریافت می‌کند نه در سرزمین اسطوره‌ها. یدالهی شاه (۱۳۹۲)، در پژوهش «تکامل شخصیت وهاب در زمینه عشق در داستان خانه ادریسی‌ها بر مبنای کهن‌الگوی سفرقهرمان کمبل»، به بررسی و تحلیل رمان خانه ادریسی‌ها اثر غزاله علیزاده پرداخته و تکامل شخصیت وهاب، یکی از قهرمانان اصلی داستان را با الگوی سفرقهرمان کمبل تطبیق داده و این تکامل را با استفاده از الگوی بالا نشان داده‌است. در مقاله دیگر با نام «تحلیل قصه شهر خاموشان با تاکید بر کهن‌الگوی سفرقهرمان جوزف کمبل» نوشته یاسمی فر و همکاران (۱۳۹۹)، به این نکته اشاره شده‌است که قصه شهر خاموشان قابلیت بازنمایی مراحل سه‌گانه عزیمت، تشریف و بازگشت الگوی کمبل را دارد و این یافته به دست آمد که روایت این قصه، خودآگاهی، اصالت، فردیت و دستیابی به کمال حقیقی قهرمان را به نمایش می‌گذارد. قهرمان قصه با پشت سر گذاشتن مراحل مادی و معنوی، وجودی هماهنگ و خدای‌گون می‌یابد که با آن می‌تواند در جهان مادی تصرفی مفید داشته باشد. در مقاله دیگر با نام «نقد کهن‌الگویی سفر قهرمان در داستان ماهی سیاه کوچولو بر اساس نظریه کمبل و پیرسون» نوشته عبدالله زاده و ریحانی

بخش عظیمی از ادبیات حماسی ایران، برخاسته از قصه‌های پریان و داستان‌های عامیانه است. یکی از شاخصه‌های پژوهشی در ارتباط با این داستان‌ها، مطالعات اسطوره‌شناسی است. به‌بیانی اسطوره‌ها تاریخ تمدن و فرهنگ کهن یک ملت را بیان می‌کنند و انتقال‌دهنده آن به راویان و حماسه‌سرایان هستند. همچنین از ناخودآگاه جمعی و دنیای ماورالطبیعه سرچشمه گرفته‌اند و در پی شرح عقاید و وقوع پدیده‌های طبیعی و در ارتباط مستقیم و غیر مستقیم با دین و سنت‌های یک ملت هستند. «روایت و داستان در اسطوره، در پی رابطه قهرمان اصلی در کنار موجودات ماورای طبیعی و داستان‌گونه با چالش‌های غیر قابل پیش‌بینی و بالاتر از اندازه توان ذهنی و جسمی انسان شکل می‌گیرد و از این جهت که دیدگاه‌های آدمی را نسبت به خویش و جهان بیان می‌کنند، دارای اهمیت هستند» (شکرپور و عزیز یوسفکند، ۱۳۹۹: ۵۰). تاریخ ایران با تمدنی باستانی و میراثی غنی، سرشار از داستان و حماسه‌های کهن است و مسئله‌ای که مطرح می‌شود آن است که این میراث گوهر بار، تا چه اندازه دارای ارزش‌های اسطوره‌شناختی است. در این مقاله برای پرداختن به این موضوع مهم، رمان گرافیکی<sup>۱</sup> «رستم در هفت‌خوان» از گنجینه پربار شاهنامه فردوسی، انتخاب شده و بر مبنای کهن‌الگوی سفرقهرمان جوزف کمبل<sup>۲</sup>، بررسی شده و سه مرحله مطرح‌شده در آن، به‌عنوان متغیرهای تحلیل به کار گرفته شده‌است. در ادامه، نگارندگان در پی پاسخ به این پرسش‌اند که تصویرهای ترسیم‌شده در این رمان گرافیکی، تا چه اندازه ظرفیت پذیرش الگوی سفرقهرمان جوزف کمبل را با تأکید بر بخش تصویری این نظریه دارد؟ در پیوند با فرضیه پژوهش می‌توان گفت به نظر می‌رسد تصویرهای «رستم در هفت‌خوان»، ضمن پیروی از سلیقه تصویرگر در استفاده از بیان واقع‌گرایانه همراه با اغراق (در برخی تصویرها)، و نمایش جزئیات برای تأثیرگذاری فهم مخاطب از داستان، با مؤلفه‌های تصویری کهن‌الگوی سفرقهرمان کمبل قابل انطباق است. به‌بیانی می‌توان این‌الگوها را در قالب تصویر در رمان‌های گرافیکی دید. اهمیت و ضرورت پژوهش، واکاوی در ساختار انسجام‌یافته و پی‌درپی روایت، و تحلیل تصاویر مربوطه با رویکرد مورد نظر برای درک بهتر مخاطب از الگوی سفر قهرمان است که نگارندگان را به بررسی این مهم کشانده‌است. از این رو در پژوهش حاضر، افزون بر مفاهیم و ادبیات پژوهش درباره رمان گرافیکی، اسطوره، تک‌اسطوره از نگاه کمبل، به خوانش رمان گرافیکی «رستم در هفت‌خوان» بر مبنای کهن‌الگوی سفرقهرمان کمبل، پرداخته شده‌است.

آنیمای، آنیموس، پرسونا و مانند آن) را در هفت‌خوان رستم مورد بررسی و تحلیل قرار داده و کیفیت وقوع آن‌ها را در هفت‌خوان اسفندیار مورد نظر قرار داده‌است. در پژوهشی دیگر با نام «بازخوانی سفر قهرمان در داستان هفت‌خوان رستم و معلقه عنتره بن شداد عبسی» نوشته حیدریان شهری و حاجی هادیان (۱۳۹۴)، با هدف تمایز میان تفاوت‌ها و تشابهات ساختارهای داستان، سفر قهرمان در داستان هفت‌خوان رستم و معلقه عنتره بن شداد، بررسی شده و در ادامه نگارندگان به معرفی ویژگی‌ها و صفتهای کهن‌الگوهای مربوطه از جنبه نقد کهن‌الگویی پرداخته‌اند.

مقاله حاضر، افزون بر تحلیل روش‌مند یک اسطوره ایرانی در قالب رویکرد اسطوره‌شناسی، در تلاش است از طریق مطالعه میان تصویر و الگوی سفر قهرمان کمبل، برای درک بهتر مخاطب از رویکرد مورد نظر این حماسه کهن ایرانی را نشان دهد که در این زمینه هیچ پژوهش مکتوبی انجام نگرفته‌است.

### روش انجام پژوهش

این پژوهش از جنبه ماهیت از نوع کیفی بوده و به روش توصیفی-تحلیلی انجام گرفته‌است. همچنین شیوه گردآوری اطلاعات و تصویرها به روش اسنادی (با بهره‌گیری از منابع‌های مختلف چاپی و الکترونیک) است. در پیوند با جامعه آماری پژوهش، از میان ۱۵۰ نمونه (تصویرگری داستان رستم در هفت‌خوان)، تعداد ۵۶ نمونه تصویر انتخاب و براساس الگوی سفر قهرمان کمبل مورد تحلیل قرار گرفته‌است. مبنای این انتخاب، دارابودن بیشترین میزان خوانش با مؤلفه‌های کهن‌الگوی سفر قهرمان کمبل از جنبه تصویری است. افزون بر این، کیفیت‌های بصری به‌کاررفته و خلاقیت تصویرگر در ترسیم تصاویر برای درک بهتر مخاطب از رویکرد مورد بررسی، از دلایل دیگر انتخاب تصاویر مورد نظر است و نیز عدم انتخاب دیگر تصاویر، به سبب شباهت آن‌ها با یکدیگر و جلوگیری از تکرار مطالب در روند تحلیل است. این کتاب تصویری با نام رستم در هفت‌خوان در سه جلد به روایت و تصویرگری مصطفی حسینی از انتشارات موسسه فرهنگی و هنری خراسان در سال ۱۳۹۴ به چاپ رسیده‌است. این مجموعه از ابتدا هفت‌خوان رستم را به طور کامل روایت کرده و با نثری شیوا و دلچسب نوجوانان را به شاهنامه و داستان‌های بومی ایران زمین علاقه‌مند می‌کند. در پیوند با روش تجزیه و تحلیل پژوهش پیش‌رو، افزون بر شناسایی تنوع تصاویر در روش ترسیم، توجه به مفاهیم و محتوای

(۱۳۹۸)، نگارندگان به نقد کهن‌الگوی سفر قهرمان در داستان ماهی سیاه کوچولو نوشته صمد بهرنگی پرداخته و در ادامه، ماهی سیاه کوچولو را قهرمانی دانسته‌اند که با تأثیر گرفتن از اندرزهای حلزون پیر و با بیان نارضایتی خود از گردش‌های تکراری و یکنواخت، پا در سفر می‌گذارد. او در طول مسیر، زمینه رشد و تحقق کهن‌الگوها را در خود ایجاد می‌کند تا سرانجام بتواند به دریا که نمادی از ناخودآگاهی او است، برسد و با آنیمای دیدار کند. پایان نمادین داستان نیز سبب شده‌است تا مرحله بازگشت قهرمان، آشکار نشود. اخوانی و محمودی (۱۳۹۷) در مقاله «مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم اینو با رویکرد جوزف کمبل)»، الگوی سفر قهرمان کمبل را به‌عنوان رویکردی نظری و مراحل سه‌گانه آن را به‌عنوان متغیر این بررسی تطبیقی به کار گرفته‌اند. یافته‌های پژوهش آن‌ها به این نکته اشاره می‌کند که انسان اسطوره‌ای بدون در نظر گرفتن مکان و زبان متمایز، دارای بنیان‌های معرفت‌شناختی و هستی‌شناختی مشترک است که این الگوها، در اساطیر بازنمایی شده‌اند. ایروانی و همکاران (۱۳۹۴)، در مقاله‌ای دیگر با نام «تحلیل داستان شیخ صنعان در منطق الطیر عطار براساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل» به این نکته اشاره شده‌است که داستان رمزی شیخ صنعان در منطق الطیر، قابلیت‌های فراوانی برای خوانش‌های رمزگرایانه دارد و برای درک ساختار رمزی این داستان از کهن‌الگوی سفر قهرمان کمبل استفاده کرده‌اند. بر همین اساس، در مقایسه با الگوی کمبل داستان سفر شیخ صنعان، مراحل رد دعوت، آشتی و هماهنگی با پدر و امتناع از بازگشت را ندارد و همچنین ترتیب کلی الگوی کمبل در این سفر رعایت نشده‌است. همچنین در مقاله «بررسی و تحلیل ساختار روایی هفت‌خوان رستم» نوشته نبی‌لو (۱۳۹۰)، داستان هفت‌خوان رستم از منظر ساختارگرایانی چون پراپ، گریماس و تودوروف تحلیل و بررسی شده‌است و نگارنده به این نکته اشاره کرده‌است که در الگوی پراپ، جستجوی خویش‌کاری‌ها و حوزه‌های اعمال شخصیت‌ها برجسته‌تر است. از نگاه گریماس، داستان‌ها دارای کنشگرهای شش‌گانه و سه زنجیره اجرایی، میثاقی و انفصالی هستند و تودوروف نیز در بررسی روایت، داستان را به قضیه‌ها و جمله‌ها کاهش می‌دهد که شامل یک نهاد و گزاره است. قلی‌زاده و نوبخت‌فرد (۱۳۹۳)، در مقاله‌ای دیگر با نام «نقد و بررسی روند تکامل شخصیت قهرمان در هفت‌خوان رستم و اسفندیار بر اساس نظریه یونگ» نوشته، با توجه به نظریه تکامل شخصیت یونگ، بر اهمیت ارتباط موجود میان مضمون هفت‌خوان و مکتب روان‌شناسی یونگ تأکید کرده‌اند. در ادامه، هریک از ارکان تشکیل‌دهنده نظریه یونگ (سایه،

تصاویر به‌عنوان الگوهای سازنده و ساختاری در رویکرد کمبل اهمیت اصلی را دارند.

## مبانی نظری

### الف) رمان گرافیکی

امر، داستان‌گویی و ارتباط منطقی تصاویر منقوش بر دیواره‌های غارها و موضوعات روزانه‌ای است که نقاشان باستان به آن توجه داشته‌اند. پس از آن دیوارنگاره‌هایی که نقاشان رنسانس از داستان‌های کتاب مقدس، بر روی دیوارها و یا سقف کلیساها از خود به یادگار گذاشته‌اند، دیگر سند تاریخی رمان‌های گرافیکی است. برای تفکیک رمان گرافیکی (از داستان‌های تصویری و تصویرسازی یک رمان)، داستان‌های آن‌ها با ترکیبی از واژگان و تصاویر در سرتاسر صفحه ارائه می‌شود و در هر ژانری نوشته شده و داستانی را بیان می‌کند. این گونه از کتاب‌ها با وجود شباهت‌هایی که با داستان‌های کمیک دارند، دارای تفاوت‌هایی از جنبه موضوع، مخاطب و شیوه ارائه دارند (جدول ۱).

رمان گرافیکی عنوان کتاب‌هایی است که برای مخاطبان نوجوان، به سبک کمیک استریپ نوشته و تصویرسازی شده‌است و در اندازه و روند روایی شبیه رمان هستند. کهن‌ترین نمونه‌های موجود از رمان‌های گرافیکی را می‌توان در غارها جستجو کرد. دلیل این

جدول ۱: تفاوت‌های بین رمان گرافیکی و داستان‌های کمیک (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

ردیف	رمان گرافیکی	داستان‌های کمیک استریپ
۱	توالی داستان از ابتدا، میانه و پایان در همان چاپ نخست.	داستان‌های دنباله‌داری که به نقطه انجام‌رسیدن هر داستان بین ۴ تا ۸ نسخه چاپ طول می‌کشد.
۲	مستقل و به‌صورت کتاب عرضه می‌شود.	انتشار آن‌ها در مجله‌ها و نشریه‌های هفتگی با قیمت پائین.
۳	مانند قصه، به‌مثابه یک اثر هنری دقیق، پرداخت و اجرا می‌شود.	به دلیل سرعت در کار، فرصت چندانی برای بروز و ظهور خلاقیت‌های هنری طراح باقی نمی‌گذارد.
۴	جزئیات دقیق در تصاویر، ترکیب‌بندی، رنگ و اجرا.	نبود جزئیات دقیق در تصاویر.

شده‌است. همچنین از یونانی «lotopia» به‌معنای پژوهش، آگاهی، داستان، تاریخ و روایت گرفته شده و از طریق «historia» به زبان‌های اروپایی راه پیدا کرده‌است (حسن‌دوست، ۱۳۹۳: ۹۶). بنابراین می‌توان گفت «اسطوره کلمه‌معربی است که از واژه یونانی هیستوریا به معنی جستجو، آگاهی و داستان نشأت گرفته‌است» (آموزگار، ۱۳۹۳: ۳) و بازتاب یک سنت کهن در فرهنگ یک منطقه جغرافیایی گسترده است. در واقع «اساطیر یک ملت و تاریخ، کلیتی زنده و مجموعه‌های طبقه‌بندی شده‌ای هستند که با ساختارهای خود، ابعاد زمان را که امروزه قابل قبول است، رها می‌کنند و یا از آن فراتر می‌روند. در اسطوره مرز دقیقی میان زمان حال، گذشته و آینده وجود ندارد. در واقع آن‌ها حالت‌های وجودی یک قوم را بیان می‌کنند و آن‌ها را بدون در نظر گرفتن هر نوع تکامل، از حالتی به حالت دیگر تقسیم می‌کنند» (زرافا، ۱۳۸۶: ۱۴۶). از این رو، اسطوره داستانی است در چارچوب میتولوژی<sup>۳</sup>، یعنی نظام‌ها و مجموعه‌های متجانسی از متن‌های قدیمی موروثی که زمانی در نظر گروهی از مردم حقیقت داشتند. داستان‌هایی که بر اساس مقاصد و اعمال موجودات فراطبیعی شرح داده می‌شدند که چرا به این صورت است و چرا امور آن‌گونه که عمل می‌کنند، رخ می‌دهد (نوشه، ۱۳۸۱: ۹۱). با این تعاریف، می‌توان گفت اساطیر، روایات‌هایی نمادین از موجودات فراطبیعی هر تمدن و سرگذشتی راستین

رمان گرافیکی به‌مثابه زبان و فرم هنری «به هم می‌پیوندند تا از نوشتار و هنر، بافته‌ای بسازند که قواعد، دستور و قراردادهای مخصوص خود را دارد و می‌تواند ایده‌ها را به روشی بسیار منحصر به فرد انتقال دهد» (کریر، ۲۰۱۴: ۲۵). همچنین هر تصویر می‌تواند پیام مستقلی را روایت کند. ولی مجموع این تصاویر، روایت اصلی داستان را کامل می‌کند و تصاویرها برای عملی ساختن معنای خود به مشارکت مخاطب نیاز دارد. برای ارائه تعریفی جامع از توالی تصاویر در رمان‌های گرافیکی می‌توان چهار اصل مهم را برای این‌گونه از آثار هنری معرفی کرد. ۱- باید ترتیبی از تصاویر جداگانه وجود داشته باشد. ۲- فزونی تصویر نسبت به متن باید آشکار باشد. ۳- رسانه باید رسانه جمعی باشد. ۴- این توالی باید داستانی را روایت کند که هم موضوع و هم اخلاقی باشد.

### ب) اسطوره

پژوهشگران تعریف‌های گوناگونی از اساطیر ارائه کرده‌اند. برخی آن را یک داستانی خرافاتی یا نیمه‌خرافی درباره قوای طبیعی و خدایان می‌دانند که در قالب روایت از نسلی به نسل دیگر منتقل شده‌است. این واژه از کلمه عربی «اسطوره» و از ریشه «س ط ر» به معنای «نوشتن و نگارش» گرفته

قدیمی‌ترین کهن‌الگوها به شمار می‌آید. آن «واژه‌ای یونانی است و از ریشه‌ای به معنای محافظت کردن و خدمت کردن آمده‌است. بنابراین مفهوم قهرمان در اساطیر مرتبط با مفهوم ایثار است» (وولگر، ۱۳۸۷: ۵۹). کمبل سال‌ها درباره قهرمان تحقیق و پژوهش کرد و سرانجام، حاصل کار خود را در کتابی با نام قهرمان هزارچهره به چاپ رسانید. بنابر دیدگاه وی همه متن‌ها و اسطوره‌های قهرمانی جهان، دارای یک ساختار روایی واحد هستند و هسته‌ای را که در بردارنده سه بخش عزیمت، تشریف و بازگشت می‌شود، برای همه متن‌ها و اساطیر قهرمانی جهان در نظر گرفته‌است. و به این نکته اشاره می‌کند که «یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند. با نیروهای شگفت روبرو می‌شود و در نهایت به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پر رمزوراز، وی نیروی آن را دارد که به یاران و سرزمینش برکت و فضل نازل کند» (کمبل، ۱۳۸۹: ۴۰). همچنین از دیدگاه کمبل، قهرمان کسی است که بر ویژگی‌های شخصی یا بومی‌اش تسلط یابد و از آن‌ها عبور کند تا به شکل‌های مفید و معمولاً انسانی برسد. به بیانی قهرمان به منزله انسانی مدرن (و رها از قید و بند اسطوره) می‌میرد. ولی به دلیل آنکه انسانی کامل و متعلق به تمام جهان است، دوباره زاده خواهد شد. وظیفه مهم او بازگشت به سوی ما است با پیکری جدید و آموزش درسی که از این زندگی دوباره آموخته‌است. والتر کی گوردن در مقاله «درآمدی بر نقد کهن‌الگویی» مراحل سفر قهرمان کمبل را به صورت زیر بیان کرده‌است. **عزیمت:** این موتیف بیانگر پویایی است برای پیدا کردن شخص یا طلسمی که پس از رسیدن به آن، باروری به یک سرزمین بی‌حاصل بازگردانده می‌گردد. ویرانی این سرزمین بازتابی است از بیماری و ناتوانی رهبر آن. قهرمان داستان برای نجات سرزمینش، دستیابی به بانوی زیبا و مورد علاقه‌اش و اثبات هویت خود به منظور تثبیت مقام به حق‌اش، باید به پاره‌ای اعمال شگفت‌انگیز دست زند. **تشریف:** معمولاً به معنای وارد شدن به زندگی است و در توصیف نوجوانی که به مرحله بلوغ و پختگی می‌رسد به کار می‌رود. چنین کسی در روند رشد با مشکلات و مسئولیت‌های گوناگونی روبه‌رو می‌گردد. بیداری، آگاهی و دانش بیشتر نسبت به جهان و انسان‌هایی که در آن می‌زیند، معمولاً نقطه اوج این موقعیت کهن‌الگویی را شکل می‌بخشد. **بازگشت:** قهرمان پس از یافتن طلسم به سرزمینش باز می‌گردد تا خشکسالی را از بین برد و یا شیشه عمر دیو را بشکند. اکنون سفر توانایی این کار را به او داده‌است که کشورش را نجات دهد (کی گوردن، ۱۳۷۰: ۲۸). کمبل برای هریک از این مراحل سه‌گانه نیز، مراحل دیگری را به عنوان زیر مجموعه آن بیان

است که در زمانی خاص رخ می‌دهد و به‌گونه‌ای نمادین و تخیلی، می‌گوید که چگونه چیزی پدید آمده یا از بین می‌رود. همچنین پیوندی نزدیک با ادبیات دارد و سرنوشته یکی وابسته به دیگری است. پس هر گاه که افسون اسطوره‌زدایی مطرح شود، آینده ادبیات نیز در خطر خواهد بود.

### ج) اسطوره و تک اسطوره از نگاه جوزف کمبل

از نگاه جوزف کمبل، «کهن‌الگوهای کشف و درک شده در واقع، آن‌هایی هستند که طول تاریخ و فرهنگ بشریت، تصاویر اسطوره‌ای، الهامی و آیینی را برانگیخته‌اند. ولی نباید آن‌ها را با شکل‌های نمادین شخصی که در کابوس‌ها و شوریدگی‌های فرد مضطرب نمایان می‌شوند، اشتباه گرفت. به بیانی رویا یک اسطوره شخصی است و اسطوره نیز، رویایی تهی از فردیت است. به طور کلی اسطوره و رویا، در دینامیک روان به‌گونه‌ای سمبولیک عمل می‌کنند، ولی در رویا شکل‌های اسطوره‌ای به سبب رنج‌های رویایی، از اصل خود منحرف می‌شود، در حالی که اساطیر، مشکلات و مسائلی را مطرح می‌کنند که در مورد تمام افراد بشر صدق می‌کند» (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۵). همچنین، وی با تأثیرپذیری از دیدگاه‌های یونگ، نظریه تک اسطوره را مطرح کرده‌است که مورد توجه بسیاری از منتقدان و هنرمندان قرار گرفت. در واقع، نظریه تک اسطوره کمبل یکی از ساختارگرترین نظریه‌ها در زمینه مطالعات اسطوره‌شناسی است، زیرا بیش از هر نظریه دیگری بر اشتراکات میان اساطیر تأکید می‌کند. بر همین مبنا، او بر این باور است که «قهرمان‌ها، از الگوی معینی تبعیت می‌کنند و می‌توان اعمال آن‌ها را از داستان‌های سراسر جهان و در دوره‌های گوناگون تاریخی استخراج کرد. حتی شاید بتوان گفت؛ یک قهرمان اسطوره‌ای کهن‌الگویی وجود دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون توسط عده کثیری از مردم نسخه‌برداری می‌شود. قهرمان افسانه‌ای، معمولاً بنیان‌گذار چیزی است. بنیان‌گذار یک عصر تازه، دین تازه، شهر تازه و یا شیوه‌ای تازه از زندگی» (کمبل، ۱۳۸۰: ۲۰۵ و ۲۰۶). بر همین مبنا، تک اسطوره برای اساطیر با تمام خصوصیاتش، یک اسطوره بزرگ یعنی اسطوره قهرمان را بازنمایی کنند. قهرمان از نگاه کمبل فراتر از یک اسطوره ساده است و اسطوره‌های همه ملت‌ها، صورت‌های گوناگون این ابر اسطوره به شمار می‌آیند.

### د) کهن‌الگوی قهرمان

قهرمان از محورهای اصلی اسطوره‌شناسی و یکی از

می‌نامد و مانند الیاده از واژه گذار برای این ساختار استفاده می‌کند. ولی برخلاف الیاده این ساختار را یک پدیده روانی می‌انگارد و گذار را، گذری روانی برای عبور از مشکلات پیچیده روان انسان می‌داند و لازمه چنین گذاری را تغییر در الگوی زندگی خودآگاه و ناخودآگاه جمعی انسان‌ها به شمار می‌آورد. به‌بیانی او به روان‌شناسی فردی در اساطیر پرداخته و کوشیده‌است رشد روانی فرد را بر مبنای الگوی تک اسطوره تحلیل کند.

کرده‌است که مشتمل اند بر مرحله نخست: عزیمت یا جدایی شامل دعوت به ماجرا و ردّ دعوت، امداد غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم نهنگ. مرحله بعد: آیین تشریف شامل جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو یا الهه، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی با پدر، خدای‌گون شدن و برکت نهایی. مرحله پایانی: بازگشت شامل امتناع از بازگشت، پرواز جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۲۰۶) (جدول ۲). کمبل این ساختار تکرارشونده را سفر

جدول ۲: مراحل سه‌گانه سفر قهرمان جوزف کمبل (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

۱	عزیمت	دعوت به ماجرا، ردّ دعوت، امداد غیبی، گذر از نخستین آستان، شکم نهنگ
۲	آیین تشریف	جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو یا الهه، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی با پدر، خدای‌گون شدن، برکت نهایی
۳	بازگشت	خودداری از بازگشت، پرواز جادویی، دست نجات از خارج، گذر از آستان بازگشت، ارباب دوجهان، آزاد و رها در زندگی

#### یافته‌ها

#### تحلیل اسطوره رستم در هفت‌خوان طبق الگوی سفر قهرمان کمبل

حمله سپاه کیکاووس به دیوان ادامه می‌یابد تا جایی که از دید کیکاووس سراسر قلمرو دیوها از آن او شده‌است. ولی ناگهان نگهبان سرزمین دیوان در یک حمله غافلگیرکننده کیکاووس و سپاهیان را در بند می‌کشد و با شمشیر چشمان او را نابینا می‌کند. تصویر با نمایش جزئیاتی از این مقابله و چهره دیو، هراس میدان را نشان می‌دهد و در واژه‌هایی کوتاه در قالب پنجره‌هایی، اوج حوادث را نمایش می‌دهد. یادآور می‌شوند که پنجره‌های زرد رنگ، نمایش متن اصلی در کتاب است و برای بهتر دیده شدن، نگارندگان متن را در پنجره‌های مستطیل شکل سیاه و سفید آورده‌اند.

داستان «رستم در هفت‌خوان»، درباره ماجراجویی‌های کیکاووس ساخته و پرداخته شده‌است و با سفر او به مازندران شکل می‌گیرد. کیکاووس در زندان دیوان مازندران اسیر است و رستم برای نجاتش باید از هفت بلا جان سالم به در ببرد. این داستان گرچه به سرگذشت کیکاووس مرتبط می‌شود ولی از وحدت روایی برخوردار است. مرکز ثقل روایت، سفر رستم است و رخدادهایی که با آن دست و پنجه نرم می‌کند، به پیشبرد روایت می‌انجامد. مانند این هفت‌خوان در حماسه‌های ملل دیگر نیز مشاهده می‌شود و در همه این ملت‌ها، وحدت ساختاری و محتوایی آن به چشم می‌خورد. محتوای عمومی هفت‌خوان‌ها مشتمل اند بر دشوارگزینی پیاپی قهرمان و سرانجام کامیاب بیرون آمدن از همه دشواری‌هایی که با نخستین گزینش، خود را با آن‌ها درگیر ساخته‌است. همچنین شگرد عمومی در آن‌ها، وقوع رویدادهای دشوار و تسلسل چیرگی قهرمان بر آن‌ها است.

#### عزیمت رستم

سفر قهرمان از جایی شروع می‌شود که شاه ایران (کیکاووس) برای تصاحب سرزمین مازندران همراه سپاهیان لشکرکشی می‌کند ولی در نهایت اسیر دیو سپید می‌شود. در تصویر (۱) که به‌نوعی علت آغاز سفر رستم (قهرمان) است، چشم‌اندازی از مازندران همراه با مه‌های غلیظ و سرسبزی درختان دیده می‌شود و روایت داستان با توالی تصاویری از



تصویر ۱: دربند شدن کیکاووس و سپاهیان، (علت آغاز سفر رستم)، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

تصویر (۲)، اسارت سپاه را آن هم فقط یک روز پس از پیروزی، به دست دیو سپید و نابینایی و استیصال کیکاووس در فضایی برهوت و با رنگ‌هایی متضاد از

به مازندران است. به بیان دیگر، این تصویر نشان می‌دهد که دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به خود فرا می‌خواند و او را از چارچوب امن خود، به سوی قلمروی ناشناخته هدایت می‌کند. این پیک که همان ندای ناخودآگاه است، قهرمان را از چالش و تغییری که در شرف رخداد است آگاه می‌کند. از دیدگاه یونگ «برای اینکه فرآیند فردیت تحقق یابد، آدمی باید گوش فرا دهد تا بفهمد تمامیت درون یعنی «خود» در هر لحظه و وضع از او چه می‌خواهد» (یونگ، ۱۳۸۹: ۲۴۹).

همانا که از بهر این روزگار

تورا پرورائید پروردگار

از این کاریابی تو نام بلند

رهایی دهی شاه را از گزند

همان گردن شاه مازندران

همه مهره بشکن به گرز گران

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۹۲)



تصویر ۴: (مرحله عزیمت) فراخواندن رستم توسط زال برای آغاز سفر، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

رستم دعوت پدر را پذیرفته و دشوارترین و کوتاه‌ترین راه را انتخاب می‌کند. زیرا خویشکاری در خطر کردن است و پهلوان حماسه برای پیروزشدن بی‌تاب و شگفت‌زده است. به این ترتیب، رستم وارد سرزمین مازندران می‌شود. گفتنی است که مقابله آغازین در این سفر و انگیزه جستجو و کمک برای قهرمان از طرف زال است، به بیانی زال حس جست‌وجو را در رستم ایجاد کرده‌است زیرا در ابتدا رستم اصراری به جست‌وجو ندارد (تصویر ۵)

بر اساس تصویر، در دل هر دو پهلوان غوغایی برپا بود. زال می‌دانست که با این مأموریت سرنوشت ایران زمین را با زندگی پسرش پیوند می‌زند و رستم نگران بود که آیا شایستگی برآورده کردن

سیاهی و نور با عباراتی کوتاه در کنار آن، شرایط سپاه زندانی را شرح می‌دهد.



تصویر ۲: زندانی شدن کیکاووس و سپاهیان در زندان، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

در تصویر (۳)، کیکاووس به وسیله پیکی به نام «پشوتن» زال را از گرفتاری خود آگاه می‌کند تا چاره‌ای برای او بیاندیشد.



تصویر ۳: (دعوت به آغاز سفر)، فرستادن پشوتن نزد زال برای چاره‌اندیشی، (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

زال نیز برای این امر مهم فرزندش رستم را انتخاب و او را فرا می‌خواند. در واقع بر مبنای تصویر (۴)، که نخستین مرحله از سفر قهرمان است، فضای داخل کاخ و گفت‌وگوی زال و رستم ترسیم شده‌است و زال به پسرش می‌گوید تنها راه نجات کیکاووس سفر او





این جا به عنوان کهن‌الگوی برخاسته از سایه رستم در عرصه ناخودآگاهی او نمایان شده و می‌کوشد تا خودآگاه خفته و غافل قهرمان را از پای درآورد. در تصویر (۷) شیر، رستم را خوابیده می‌یابد و قصد کشتن رخس و سپس خود او را دارد ولی به‌وسیله مرکب وی، به هلاکت می‌رسد و از نزدیک چهره برخاک افتاده شیر و پیروزی رستم، در حال تاختن آشکارا تصویر شده و در پنجره، پایان یافتن مرحله اول سفر نوشته شده است. نقش رخس در خون‌های رستم، نشانه‌ای از اهمیت حضور او در این سفر است. «رخس در یک ارزش‌گذاری نمادین و اهمیت آن در پیروزی‌های رستم در راه نیک و نجات شاه ایران که صاحب فرّه کیانی است» (آموزگار، ۱۳۹۳: ۳۴) می‌تواند نماد اهورایی باشد به این ترتیب رخس در تقابل با شیری که تجلی سوپه اهریمنی است، نقش مثبتی دارد. بر همین اساس «رستم نمادی از ناخودآگاهی و تجلی است که تنها در صورت خفته بودنش، ناخودآگاهی با تمام نیروهای خیر و شر که در این خان شیر و رخس تمثیل آن است، مجال بروز می‌یابد» (آقاخانی بیژنی و همکاران، ۱۳۹۷: ۲۱۶).

همانگه یکی میش نیکوسرین

بپیمود پیش تهمتن زمین



تصویر ۷: (مرحله تشریف) خون اول، (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

در خون دوم که مبارزه با تشنگی و گرما است، مقاومت رستم به آزمایش گذاشته می‌شود. در این خون قهرمان از شدت تشنگی دست به نیایش خداوند برمی‌دارد. زیرا «معتقد است که برای تیرگی و در راه حق شمشیر می‌زند و این اعتقاد او را به یاری آفریدگار رهنمون می‌سازد» (اسلامی ندوشن،

با پیدایش پیام‌آوران سرنوشت، برای راهنمایی و کمک به قهرمان، او قدم به جاده‌های سفر می‌گذارد تا هنگامی که مقابل درب ورود به سرزمین قدرت اعلاء، با نگهبانان آستانه روبه‌رو شود (همان، ۸۵). از نظر کمبل این حوزه که در اسطوره‌ها و متون به‌صورت صحرا، جنگل، دریای عمیق، قلمروهای بیگانه و مانند آن تجلی می‌یابد، «دربردارنده محتویات ناخودآگاه آدمی است. اگرچه بهتر است انسان هیچ‌وقت نگهبان مرزهای تعیین‌شده را به چالش نخواهد، ولی از سوی دیگر فقط با عبور از این مرزها و برانگیختن دیگر جنبه نابودگر همین نیرو است که می‌توان زنده یا مرده وارد حیطه تجربه‌های نوین شد» (همان، ۹۰). تصویر (۶) در سمت راست تجهیزات اهدایی پدر به پسر و در سمت چپ اراده رستم و خروج از دنیای مرزها و به‌عبارتی ناخودآگاه و یا درون را نشان می‌دهد. هنگام گذر از آستانه و دروازه ورودی قلمرو ناشناخته، در واقع در مرحله انتقال به دنیای دیگری است. به‌بیانی گذر از آستان جادویی، مرحله انتقال انسان به دنیای دیگری است که در آن دوباره زاده می‌شود و این باور در قالب شکم نهنگ، نمادی از رحم جهان نمود پیدا می‌کند. در این نماد نیز، قهرمان به‌جای آنکه بر نیروهای آستانه پیروز شود و یا رضایت آن‌ها را جلب کند، به‌وسیله موجودی ناشناخته بلعیده می‌شود و می‌میرد. به این ترتیب فصل اول سفر رستم با عنوان عزیمت به پایان می‌رسد.

## تشریف رستم

این مرحله که با ورود قهرمان به جاده آزمون‌ها آغاز می‌شود، تمامی مراحل سفر هفتگانه رستم را در بر می‌گیرد. در این آزمون، رستم برای رسیدن به هدف (نجات شاه)، راهی سفر می‌شود. بنابراین آنچه زندگی را برای او معنادار کرده، سبب شده تا برای رسیدن به آن قبول رنج و زحمت کند. در این‌جا وجود معنا و هدف در آزمون برابر با رنج‌کشیدن رستم است به‌شرطی که معنا و مقصودی در آن رنج باشد که با درک ارزشی هدف، آرامش درونی به او دست دهد که رنج خود را بپذیرد. این عوامل سبب می‌شود که قهرمان آزمون خود را در برابر وضعی معین مشاهده کند و راه خود را برگزیند. این مرحله، مرحله‌ای جذاب در سفرهای اساطیری است. در واقع، همان امداد رسانان غیبی که پیش از ورود به این قلمرو با قهرمان ملاقات کرده‌اند، اکنون با طلسم‌های خود، به‌طور پنهانی به وی یاری می‌رسانند و یا ممکن است قهرمان نخستین بار همین‌جا نیروی حمایتگری را که در عبور از گذارهای فرابشری حامی او است، ملاقات کند. رستم در خون اول با نیروی اهریمنی شیر روبه‌رو می‌شود. شیر در

به‌خوبی این حادثه را نشان می‌دهد. ضمن آنکه تصویر از پس نمایش صحنه به‌جای توضیحات کلامی فردوسی برآمده است و در جزئیات حادثه نیز، مانند زمین خوردن رستم و قدرت ایستادگی رخس به‌خوبی عمل کرده‌است.



تصویر ۹: (مرحله تشریف) خوان سوم (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

تصویر (۱۰)، در واقع چهارمین مرحله جاده‌های آزمون یعنی رویارویی رستم با زن جادوگر است که با نیروهای مرموزی در ارتباط است و توصیفاتش که از آن ارائه شده به‌خوبی بیانگر این موضوع است. در واقع، این زنان در اساطیر «نمود انیمای مخربی هستند که سعی در غفلت یک مرد دارند و تلاش آن‌ها، برانگیختن هوای نفسانی در قهرمان است. به همین سبب تصویر چهره زیبای ساختگی جادوگر و پذیرایش‌اش را رستم نشان می‌دهد ولی آن امری که موجب رهایی رستم از حيله و جادوگر است، بر زبان آوردن نام خداوند است. همان‌گونه که فردوسی می‌سراید، جادوگر با شنیدن نام ایزد کبود و سیاه شد (سمت راست و مجدد دورنمایی در سمت چپ) تصویرها آشکارا ایبات فردوسی را با نمایش جزئیاتی نشان داده‌است و در پنجره نوشتار نیز بر نام ایزد همچون فردوسی تأکید شده‌است.

ندانست کو جادوی ریمن است

نهفته برنگ اندراهریمن است

بر رستم آمد پُر از رنگ و بوی

پرسید و بنشست نزدیک اوی

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۴۰)

۱۳۷۴: ۳۰۴). به همین سبب ناگهان از سوی خداوند میشی در پیشگاه او نمایان می‌شود (تصویر ۸) تنهایی رستم در پهنه‌ای وسیع و آفتاب سوزان صحرا را از دور و نزدیک نشان داده و پنجره‌ها بر تشنگی و نیاز به آب آشکارا آمده‌است. همچنین در چرخش تصویر از راست (بیابان و تشنگی) به سمت چپ میش و در نهایت شکرگذاری رستم تصویر شده‌است. همان‌گونه که فردوسی بیان کرده‌است، تصویر نیز بر نمایشی از کمک اهورایی و شکر رستم را تأکید می‌کند.

بر آن عزم بر، آفرین کرد چند

که از چرخ گردان مبادت گزند



تصویر ۸: (مرحله تشریف) خوان دوم (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

حیوانی که خداوند در این مرحله از سفر رستم در قالب راهنما برای رساندن او به چشمه آب می‌فرستد «کهن الگوی پیک و نمادی از لطف و بخشش الهی و نیز ظهور محسوس و رویت شدنی فرّه ایزدی است» (رستگارفسائی، ۱۳۸۸: ۶۱) که در برابر صبر بر عطش و توسل بر خداوند، به رستم داده شده‌است. رستم پس از رسیدن به چشمه بدن خود را در آب می‌شوید «چرا که آب فضیلتی تزکیه کننده و قدرتی رستگاربخش است و موجب باززایی می‌شود» (گربران و شوالیه، ۱۳۸۸: ۲۰۳).

کشتن اژدها در تصویر (۹)، نیز (خوان سوم) یکی از دشوارترین آزمون‌های قهرمانان و از کهن‌الگوهای مشترک بشری است. در پی این کهن‌الگو، نخستین شاهان و قهرمانان آن را تکرار کرده‌اند. گرشاسب، رستم، اسفندیار و دیگر قهرمانان باید اژدهاکشی کنند تا در آسایش ازلی قرار گیرند و مایه سعادت مردمان باشند. تصویر درگیری رستم و اژدها (تصویر ۹) با نمایش بزرگی و ابعاد اژدها و خیز پر قدرت رستم در مقابله با آن (در بالا و سمت چپ تصویر)



تصویر ۱۱: (مرحله تشریف) خوان پنجم (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)



تصویر ۱۰: (مرحله تشریف) خوان چهارم (ملاقات با زن وسوسه‌گر در قالب خدابانو) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

سیه گشت چون نام یزدان شنید  
تهمتن سبک چون درو بنگرید

یکی گنده پیری شد اندر کمند

پُر آژنگ و نیرنگ و بند و گزند  
(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۴۱)

در تصویر (۱۱)، رستم در گذر از خون‌های باقیمانده با دیوها روبه‌رو می‌شود. در واقع، حضور این موجودات پلید در آیین‌های گذار، حضوری غیر قابل پیش‌بینی است که معمولاً در ارتباط با گنج، آب و پدیده‌های این‌چنینی هستند. به همین سبب، آن‌ها با جادو در ارتباط‌اند. بر مبنای همین ویژگی هنگامی که رستم به اولاد نزدیک می‌شود (خوان پنجم) اولاد با نیروی جادویی خود هوا را تاریک می‌کند تا از چنگ او رها شود در قسمت چپ تصویر این تاریکی نشان داده شده ولی رستم بر اوضاع مسلط شده و اولاد را به چنگ می‌آورد. در پایین تصویر (۱۱)، ترس و زبونی اولاد و گفت‌وگوی رستم با اولاد دیده می‌شود. رستم به اولاد وعده حکومت در دیار مازندران را به ازای همکاری کردن با او می‌دهد.

عنان را بتابید با سرکشان

بدان سو که بود از تهمتن نشان

(فردوسی، ۱۳۸۷: ۱۴۲)

به این ترتیب در تصویر (۱۲)، اولاد جایگاه دیو سپید و کیکاووس را به رستم نشان می‌دهد. در این‌جا اولاد به‌عنوان نگهبان آستانه در ابتدا با رستم مقابله می‌کند ولی با دادن وعده پادشاهی به او، به نقش حامی و یاری دهنده تبدیل می‌شود.



تصویر ۱۲: (مرحله تشریف) نشان دادن مکان آرژنگ دیو به رستم توسط اولاد، (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

اولاد خطاب به رستم: وقتی روز بشود و آفتاب بالا بیاید، بیشتر دیوها را خواب می‌گیرد و تعداد نگهبان‌ها کم می‌شود. ولی تازه آن موقع است که خود آرژنگ دیو از چادرش بیرون می‌آید و همراه با بهترین نگهبانانش به سرکشی از دیوارهای قلعه می‌پردازد!

همچنین در خان ششم، در تصویر (۱۲) تسلیم‌بودن اولاد که با پای پیاده رستم را به محل زندان هدایت می‌کند و همچنین تسلط رستم در سواره‌بودن نشان داده شده‌است. به این ترتیب، رستم با کمک اولاد بر آرژنگ دیو چیره می‌شود. او نگهبان آب است و رستم برای عبور از آب باید در ابتدا دیو را شکست بدهد (تصویر ۱۳). در این مرحله آزمون گذر، نمادی از مرگ و تولد دوباره است. یعنی مردان «از صورتی کهنه برای زندگی یافتن به صورتی تازه تبدیل



تصویر ۱۴: (مرحله تشریف) نبرد رستم با دیو سپید، (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

را به دست می‌آورد که همان سرافراز بیرون آمدن و برکت برای مردمان سرزمینش است.

از طرفی، عبور از آزمون‌ها و سختی‌های رویارویی با دشمنان، قهرمانان را به شناخت بیشتر خود رهنمون می‌سازد. به‌بیانی، نجات پادشاه سبب می‌شود که فردیت رستم در داستان تکمیل شود و از نقش بنده به شاهی برسد و با اثبات قهرمانی و قدرت خود، همتای پدرش زال شود و به وسیله فردیت‌یابی رستم، زال نیز نزد کیکاووس و کیانیان، به مقام خدای گونی رسد.

### بازگشت رستم

با پایان خوان آخر و نجات پادشاه ایران در تصویر (۱۵)، رشته روایت کیکاووس و رستم به هم گره می‌خورد. در پنجره‌های ترسیم‌شده در تصویر به این مطالب اشاره شده‌است که کیکاووس بینایی‌اش را باز یافته و سپاه دیوها با جنگاوری رستم از هم پاشیده می‌شود. به این ترتیب، رستم در نقش حامی، ادامه سفر را در پی می‌گیرد. افزون بر این حامی دیگری که در این سفر حضورش ملموس است، پروردگار است که همانند روایت رستم در مسیر راه به او توسل می‌جوید. به همین صورت، آن دو پس از رسیدن به هدف نهایی که همان نابودی دیوان است، به سرزمین خود بازگشته و با غنیمت‌هایی که از این رهگذر به دست آورده‌اند، نیازمندان را بهره‌مند می‌نمایند.

می‌شود که همان گذر از زندگی مادی و رسیدن به حیات معنوی است. به بیانی دیگر در این آزمون «من انسان در اعماق تاریخ ضمیر ناخودآگاه جمعی، ظهور مجدد یا تولد دوباره‌ای را در قالب بازگشتی کمال یافته به خودآگاهی، از سر می‌گذرانم» (یونگ، ۱۳۸۹: ۹۸). رستم با وجود فر، ارژنگ دیو را شکست داده و در نهایت راهی خوان هفتم می‌شود. «عدد هفت نماد کمال و نمایانگر کل جهان در حال حرکت است. این عدد با عدد سه (نماد آسمان) و چهار (نماد زمین و چهار جهت اصلی) در ارتباط است. از طرفی دیگر پایان یک دوره و آغاز دوره بعدی تلقی می‌شود» (گربران و شوالیه، ۱۳۸۸: ۵۷۴).



تصویر ۱۳: (مرحله تشریف) نبرد رستم و ارژنگ دیو، (جاده‌های آزمون) (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۱)

این هفت مرحله از سفر قهرمان، نمایانگر تلاشی برای رساندن حکومت به نظام مطلق گذشته و آغاز دوره جدیدی است تا کیکاووس به‌عنوان نمادی از حکومت و قدرت با این مرحله از شرّ تیرگی نجات پیدا کند. در خوان پایانی و تصویر (۱۴)، رستم پس از شکست و کشتن دیو سپید و چکاندن خون او در چشمان پادشاه ایران و سپاهیان، آن‌ها را نجات داده و طلسم را از بین می‌برد. این حرکت قهرمان نمادی از خنثی‌کردن شر و از بین بردن پلیدی و سیاهی است که در تصویر بیشتر بر مبارزه و پیروزی رستم و دیو تأکید شده‌است.

به چشمش چو اندر کشیدند خون شد آن دیده تیره خورشیدگون

سرانجام رستم، پادشاه (کیکاووس) را از بند دیوان نجات داده و از این جاده‌های آزمون سربلند بیرون می‌آید و برکت نهایی که پایان مرحله تشریف است



تصویر ۱۵: (مرحله بازگشت) بازگشت رستم، رمان گرافیکی رستم در هفت خوان (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

جدول ۳: تطبیق رمان گرافیکی رستم در هفت خوان بر اساس الگوی سفر قهرمان کمبل (منبع: نگارندگان، ۱۴۰۲)

ردیف	اسطوره سفر قهرمان	رستم در هفت خوان
۱	عزیمت	دعوت به آغاز سفر: فرستادن پیکی از سمت کیکاووس، دستور زال برای سفر رستم (تصاویر ۳ و ۴) ردّ دعوت: رستم در مرحله اول میلی به سفر نداشت (تصویر ۵) امداد غیبی: پروردگار، گرز گاوسر، ببر بیان (تصویرهای ۶ و ۸) عبور از نخستین آستان: قدم بر قلمرو ناشناخته (تصویر ۷) شکم نهنگ: انتقال به دنیای دیگر، ترک دنیای سنت‌ها و معیارهای آشنا (تصویر ۷)
۲	تشریف	جاده آزمون‌ها: از خوان اول تا نابودی دیو سپید در خوان هفتم (تصاویر ۷ به بعد) ملاقات با خدایانو: ملاقات با زنی زیبارو (تصویر ۹) زن در نقش وسوسه‌گر: رهایی از شر زن وسوسه‌گر (جادوگر) با نام خدا (تصویر ۱۰) آشتی و یگانگی با پدر: یگانگی با شاه و نجات او (کیکاووس) خدای گون شدن: فردیت‌یابی رستم برکت نهایی: به دست آوردن غنایم برای نیازمندان
۳	بازگشت	امتناع از بازگشت: معادلی ندارد فرار جادویی: رهایی کیکاووس به سبب دست نجات رستم دست نجات از خارج: دست رستم برای نجات پادشاه عبور از آستان بازگشت: برگشتن از قلمرو ناشناخته به سرزمین خود (تصویر ۱۵) ارباب دو جهان: پیروشدن بر مشکلات آزاد و رها: از برکات سفر، مغتنم و ارزشمند می‌شود

## نتیجه‌گیری

ها با نوشتار، شیوه مناسبی برای انتقال مفاهیم و در این‌جا اسطوره سفر قهرمان از دیدگاه کمبل باشد.

بررسی داستان هفت‌خوان رستم به پیروی از نقد کهن‌الگوی کمبل و تحلیل تصاویر این رمان گرافیکی نشان می‌دهد که اسطوره مورد اشاره با مراحل اصلی مطرح‌شده توسط کمبل (عزیمت، تشرف و بازگشت) و زیر مجموعه این سه مرحله اصلی که مراحل فرعی را شامل می‌شود و در متن مقاله به آن اشاره شده‌است، مطابقت کامل دارد. در واقع، این پژوهش نشان می‌دهد در رمان گرافیکی تصویرگر حوادث داستان را با جزئیات دقیق و تصویرگری قوی به نمایش می‌گذارد. در واقع، ترسیم دقیق وقایع و هماهنگی تصویر با متن و فضای کلی داستان، سبب شده‌است که الگوی سفر قهرمان کمبل از جنبه تصویرگری، با داستان مورد نظر، برای درک مخاطب از مراحل اصلی و فرعی کمبل، ارتباط معناداری پیدا کند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت رمان گرافیکی و یا مصور می‌تواند پا به پای متن و یا داستان و به قوت آن با تصاویر دورنمای کلی و یا با جزئیات نمایشی و به‌ویژه با تکمیل برخی موارد در پنجره

## پی‌نوشت

1. graphic novel
2. Joseph Campbell (اسطوره‌شناس آمریکایی، استاد ادبیات در کالج سالارنس نیویورک و تخصص او اسطوره‌شناسی تطبیقی و دین‌شناسی تطبیقی بود. کارهای او شامل وجوه گوناگون تجربه انسانی است. مشهورترین اثر او کتاب قهرمان هزارچهره (سفر قهرمان) است که در آن از نظریه خود در مورد سفر کهن الگووار قهرمان که در بسیاری از اسطوره‌های جهان مشترک است بحث می‌کند. وی این الگوی مشترک در اساطیر جهان را تک اسطوره می‌نامد).
3. mythology
4. نام میشی که از سوی پروردگار برای رستم فرستاده شد.

## منابع

- آموزگار، ژاله (۱۳۹۳). *تاریخ اساطیری ایران*، چاپ شانزدهم، تهران: سمت.
- آقاخان‌بی بیژنی، محمود؛ طغیانی، اسحاق؛ محمدی فشارکی، محسن (۱۳۹۷). «بررسی و تحلیل نمادشناسی نگاره‌های هفت‌خوان رستم»، *متن پژوهی ادبی*، ۲۲(۷۷)، ۲۱۱-۲۳۴. DOI: 10.22054/10.9193.1397.2018
- انوشه، حسن (۱۳۸۱). *دانشنامه ادب فارسی*، جلد اول، چاپ دوم، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- اخوانی، سعید؛ محمودی، فتنه (۱۳۹۷). «مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم آینو با رویکرد جوزف کمبل)»، *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی*، ۱۴(۵۳)، ۴۱-۸۲
- اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۷۴). *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*، چاپ ششم، تهران: آثار.
- ایروانی، فاطمه؛ حانمی، سعید؛ شاکری، جلیل (۱۳۹۴). «تحلیل داستان شیخ صنعان در منطق الطیر عطار بر اساس کهن‌الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل»، *نخستین همایش پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی*، تهران: انجمن علمی زبان و ادب فارسی، ۲۴۰-۲۳۱.
- بطحانی، یاسمن؛ رهبرنیا، زهرا؛ کشمیری، مریم (۱۴۰۱). امکان‌سنجی فناوری ویدئو آرت در روایتگری داستان رزم سهراب و گردآفرید، *پژوهشنامه گرافیک نقاشی*، ۵(۹)، ۳۶-۴۷.
- حسن دوست، محمد (۱۳۹۳). *فرهنگ ریشه‌شناسی زبان فارسی*، جلد اول، تهران: نشر آثار فرهنگستان زبان و ادب فارسی.
- حیدریان شهری، احمدرضا؛ حاجی‌هادیان، منصوره (۱۳۹۴). «بازخوانی سفر قهرمان در داستان هفت‌خوان رستم و معلقه عنتره بن شداد عیسی»، *زبان و ادبیات فارسی*، ۷(۱۳)، ۳۰-۵۷.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۸). *پیکرگردانی در اساطیر*، چاپ دوم، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- زرافا، میشل (۱۳۸۶). *جامعه‌شناسی ادبیات داستانی (رمان و واقعیت اجتماعی)*، ترجمه نسرین پروینی، تهران: سخن.
- شکرپور، شهریار؛ عزیزی یوسفکند، علیرضا (۱۳۹۹). «بررسی و تحلیل اسطوره‌شماران براساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل»، *جلوه هنر*، ۴(۱۲)، ۴۹-۵۹.
- شفیقی، ندا (۱۴۰۱). «آزمون آب در شاهنامه فردوسی به روایت تصویر»، *پژوهشنامه گرافیک نقاشی*، ۶(۱۰)، ۹۸-۱۱۲. 10.22054/10.9193.1397.2018

- گبران، آلن؛ شوالیه، ژان، (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*، ترجمه سودابه فضایی، تهران: کتاب‌سرای نیک.
- عبدالله زاده برزو، راحله، ریحانی، محمد (۱۳۹۸). «نقد کهن‌الگویی سفر قهرمان در داستان ماهی سیاه کوچولو بر اساس نظریه کمپبل و پیرسون»، *مطالعات ادبیات کودک*، ۱۰ (۱)، ۱۰۱-۱۲۲.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۷). *شاهنامه*، به کوشش جلال خالقی مطلق، چاپ دوم، تهران: مرکز دایره المعارف بزرگ اسلامی.
- قلی‌زاده، خسرو، نویخت فرد، سحر (۱۳۹۳). «نقد و بررسی روند تکامل شخصیت قهرمان در هفت‌خوان رستم و اسفندیار براساس نظریه یونگ»، *زبان و ادبیات فارسی*، ۲۲ (۷۷)، ۲۳۷-۲۷۰.
- کمبل، جوزف، (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسروپناه، چاپ چهارم، مشهد: گل آفتاب.
- کمبل، جوزف، (۱۳۸۰). *قدرت اسطوره*، ترجمه عباس مخبر، چاپ دوم، تهران: مرکز.
- کی‌گوردن، والتر، (۱۳۷۰). *درآمدی بر نقش کهن‌الگویی*، ترجمه جلال سخن‌ور، تهران: ادبستان فرهنگ و هنر.
- کریب، د، اچ، ر و ساین، (۲۰۱۴). *کتاب کمیک: تاریخچه کتاب کمیک در جهان*، ترجمه مرجان نعمتی، تهران: نظر.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۲). *درآمدی بر اسطوره‌شناسی: نظریه‌ها و کاربردها*، چاپ اول، تهران: سخن.
- نبی‌لو، علیرضا (۱۳۹۰). بررسی و تحلیل ساختار روایی هفت‌خوان رستم، *پژوهش‌های ادب عرفانی (گوه‌ر گویا)*، ۴ (۵)، ۹۳-۱۱۸.
- وولگر، کریستوفر، (۱۳۸۷). *سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای در خدمت نویسندگان*، ترجمه محمدگذرآبادی، تهران: مینوی خرد.
- یونگ، کارل گوستاو، (۱۳۸۹). *انسان و سمبولهایش*، ترجمه محمود سلطانی، چاپ هفتم، تهران: جامی.
- یدالهی شاه، رویا (۱۳۹۲). «تکامل شخصیت وهاب در زمینه عشق در داستان خانه ادیسی‌ها بر مبنای الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل»، *فصلنامه علمی نقد ادبی*، ۶ (۲۴)، ۱۶۹-۱۹۸.
- یاسمی‌فر، معصومه؛ خسروی شکیب، محمد؛ سپهوندی، مسعود (۱۳۹۹). «تحلیل قصه «شهر خاموشان» با تاکید بر کهن‌الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، *ماهنامه فرهنگ و ادبیات عامه*، ۷ (۳۴)، ۹۳-۱۲۳.

## References

- Amozegar, J., (2014). *Mythological History of Iran*, Tehran: Samt, (Text in Persian).
- Aghakhani Bijani, M., Toghiani, E and Mohsen Mohammadi Pushharaki. (2017). "review and analysis of zymology of Haft Khan paintings". *Journal of Literary research text*, 22(77), 211-234. (Text in Persian).
- Anoushe, H., (2000). *Persian Literary Dictionary*, Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance, (Text in Persian).
- Akhwani, S., Mahmoudi, F (2017). "a comparative study in the mythology of Iran and the Far East (the myth of Siavash of Iran and Kotan Otunai of the Ainu people with Joseph Campbell's approach)", *Journal of Mystical Literature and Cognitive Mythology Quarterly*, 14(53), 41-82. (Text in Persian).
- Abdollahzadeh Barzou, R., Rehani, M (2017). "an archetypal critique of the hero's journey in the story of the little black fish based on Campbell and Pearson's theory", *Journal of Children's literature studies*, 1(10), 101-122. (Text in Persian).
- Batahai, Y., Rahbarnia, Z and Maryam Kashmiri (2022). "Feasibility of video art technology in narrating the story of Razm Sohrab and GardAfrid", *Journal of Graphic Painting Research*, 9, 36-47. (Text in Persian).
- Campbell, Joseph, (2010), *Hero of a Thousand Faces*, translated by Shadi Khosrupanah, 4th edition, Mashhad: Gol Aftab, (Text in Persian).
- Campbell, Joseph, (2001), *The Power of Myth*, translated by: Abbas Mokhbar, Ch. 2, Tehran: Marzan, (Text in Persian).
- Carrier, David, (2014), *The history of comic books in the world*, translated by: Marjan Nemati, Tehran: Manzar, (Text in Persian).
- Ferdowsi, A., (2008). *Shahnameh*, by the efforts of Jalal Khaleghi Mutlaq, Tehran: Center for the Great Islamic Encyclopedia, (Text in Persian).
- Gerberan, Alan, Shovalieh, Zhan, (2009), *Culture of Symbols*, translated by: Sudabah Fazali, Tehran: Nice bookstore, (Text in Persian).
- gholizadeh, KH., Nobakht Fard, S (2013). Criticism and review of the evolution of the hero's character in Haftkhan Rostam and Esfandiar based on Jung's theory, *Journal of Persian Language and Literature*, 22 (77), 238-270, (Text in Persian).
- Hasan Dost, M., (2013). *Etymology of Persian Language*, Volume 1, Tehran: Publication of Persian Language and Literature Academy, (Text in Persian).
- Heidarian Shahri, A., Hajihadian, M (2014). "Reinterpreting the hero's journey in the story of Haft Khwan Rostam and Antare ibn Shaddad Abbasi's", *Journal of Persian language and literature*, 7(13), 57-29. (Text

in Persian).

- Islami Nadushan, M., (1374). *the life and death of the warriors in Shahnameh*, Ch6, Tehran: Athar, (Text in Persian).
- Irvani, F., Hatami, S and Jalil Shakri (2014). "Analysis of Sheikh Sanan's story in Al-Tir Attar logic based on the archetype of Joseph Campbell's Hero's Journey", *the first Persian language and literature research conference*, Tehran. Scientific Association of Persian Language and Literature, 231-240 (Text in Persian).
- Jung, Carl Gustav, (2010), *Man and His Symbols*, translated by: Mahmoud Soltanieh, Tehran: Jami, (Text in Persian).
- Kay Gordon, Walter, (1991). *An introduction to archetypal role*, translated by: Jalal Sokhnvar, No. 16, Tehran, Culture and Art Library, (Text in Persian).
- Namvar Motlaq, B., (2012). *An Introduction to Mythology: Theories and Applications*, Ch. 1, Tehran: Sokhn. (Text in Persian).
- Nabilou, A., (2018). "review and analysis of the narrative structure of Rostam's Seven Readers", *Journal of Persian Language and Literature Research*, 4(5), 118-93. (Text in Persian).
- Rastgarfasai, M., (2008). *Figuring in Mythology*, Chapter 2, Tehran: Research Institute of Humanities and Cultural Studies, (Text in Persian).
- Shekarpour, SH., Azizi Yousefkand, A (2019). "Review and analysis of Shamaran myth based on Joseph Campbell's hero's journey model", *Journal of The effect of art* , 4(12), 49-59. (Text in Persian).
- Shafiqi, N., (2022). "The water test in Ferdowsi's Shahnameh according to the image", *Journal of Graphic Painting Research*, 10, 98-112. (Text in Persian).
- Vovleger, Christopher, (2007), *The Author's Journey: a mythic structure in the service of writers*, translated by: Mohammad Ghazabadi, Tehran: Minoy Kherad, (Text in Persian).
- Yadolah Shah, R., (2012). "The evolution of Wahhab's character in the context of love in the story of the hydrangea house based on the model of Joseph's journey", *Journal of Literary Criticism*, 6(24), 169-198, , (Text in Persian).
- Yasmifar, M.,, Khosravi Shakib, M., and Masoud Sepahvandi (2019). "Analysis of the story of the Silent City with an emphasis on the archetype of Joseph Campbell's hero's journey", *Popular culture and literature Monthly*, 7(34), 93-123. (Text in Persian).
- Zarafa, Michel, (2006), *Sociology of fiction (novel and social reality)*, translated by: Nasrin Parvini, Tehran: Sokhon, (Text in Persian).





## Mythological Reading of Graphic Novel of Rostam's Seven Labours with the Approach of Joseph Campbell's Hero's Journey

### Abstract:

A huge part of Iran's epic literature originates from fairy tales and folk tales. One of the research indicators related to these stories is mythological studies. In other words, a myth is a story within the framework of mythology, that is, a system and a coherent collection of old inherited stories that were once seen by a group of real people. Stories based on the intentions and actions of supernatural beings explained why things are the way they are and why things happen the way they do. On the other hand, the reflection of mythology in ancient Iranian epic stories such as the Shahnameh and the transmission of its themes is the basis for the connection of graphic novels with narratives of the valuable heritage of the past. One of these narratives is Rustam's Seven Labours in Shahnameh, the events of this journey can be analysed from the point of view of mythology with the archetypal components of Campbell's Hero's Journey (departure, visit and return). From Joseph Campbell's point of view, the discovered and understood archetypes are actually those that have evoked mythological, inspirational and ritual images throughout human history and culture. But they should not be confused with the personal symbolic figures that appear in the nightmares and agitations of the anxious person. Based on this, Campbell researched and researched the hero and finally created the result of his work in a book titled "The Hero with a Thousand Faces". According to him, all texts and mythologies of the world's heroism have a single narrative structure, and he has considered a core that includes the three parts of departure, appreciation and return, for all texts and mythologies of the world's heroism. Therefore, from Campbell's point of view, a hero is someone who masters his personal or native

**afzaltousi@alzahra.ac.ir**

Effatolsadat Afzaltousi, Professor, Department of Graphic design, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran, Corresponding Author.  
afzaltousi@alzahra.ac.ir

**M.sheikhzade@alzahra.ac.ir**

Maryam Sheikhzade, PhD Student of Art Research, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran.  
M.sheikhzade@alzahra.ac.ir

Date Received: 2023-09-13

Date Accepted: 2024-01-08

1- DOI: 10.22051/PGR.2024.44968.1214

Labours”, while following the illustrator’s taste in using realistic expressions with exaggeration (in some pictures), and showing details to influence the audience’s understanding of the story, with the archetypal image components of Campbell’s hero’s journey it is adaptable, and in other words, you can observe these patterns in the form of images in aforementioned graphic novel. The importance and necessity of the research, the analysis of the integrated and sequential structure of the narrative, and the analysis of the related images with the desired approach for a better understanding of the audience of the hero’s journey model, which has led the writers to this task. Therefore, in the present study, in addition to the research concepts and literature about the graphic novel, myth, single myth from Campbell’s point of view, the reading of the graphic novel “Rostam’s Seven Labours” based on Campbell’s hero’s journey archetype has been discussed. Also, the present article has been compiled using a descriptive-analytical method on the images of Rostam’s readers by collecting materials in the form of literature review and analysing them. Regarding the statistical population of the research, among 150 examples (illustrations of Rostam’s Seven Labours), 56 examples of images were selected and analysed based on Campbell’s hero’s journey model. This picture book in three volumes narrated and illustrated by Mustafa Hosseini was published by Khorasan Cultural and Artistic Institute in 2014. This collection fully narrates Rostam’s Seven Labours from the beginning and with eloquent and heart-warming prose makes teenagers interested in the Shahnameh and native stories of Iran. The basis for selecting the samples among the many images was having the most readings (images) with the components of Campbell’s hero’s journey model. In addition to this, the visual qualities used and the creativity of the illustrator in drawing images for a better understanding of the audience from the studied approach are other reasons for choosing the desired

characteristics and transcends them to reach a useful and usually human form. Therefore, the steps of Campbell’s hero’s journey are as follows: departure, indicates a campaign to find a person or a charm or a charm that after its acquisition and return, fertility is restored to a barren land. The destruction of this land is a reflection of the illness and incapacity of its leader. In order to save his country, get his beautiful and favourite lady and prove his identity in order to establish his rightful status, the protagonist must do some extraordinary actions. Honour, usually means to enter life and is used to describe a teenager who reaches the stage of maturity and maturity. Such a person faces many problems and responsibilities in the process of growth. Awakening, awareness and more knowledge about the world and the people who live in it, usually forms the culmination of this archetypal situation. On his return, after finding the charm, the hero returns to his land to cure the drought. For each of these three stages, Campbell has stated other stages as its subset, which include the first stage: departure or separation including invitation to the adventure and rejection of the invitation, unseen assistance, crossing the first threshold, the belly of the whale. Next stage: honour ritual including the road of tests, meeting with the goddess, the woman in the role of temptress, reconciliation with the father, turning into god and the final blessing. The final stage: return including refusal to return, magical flight, saving hand from outside, crossing the threshold of return, master of two worlds, free and loose in life. Campbell calls this repetitive structure a journey. In this regard, in this article, the authors, with the aim of reading the images drawn in Rostam’s Seven Labours graphic novel with the approach of Joseph Campbell’s hero’s journey, answer the question whether the images drawn in this graphic novel have the capacity to accept the model of Joseph Campbell’s hero’s journey? Regarding the research hypothesis, it can be said that it seems that the pictures of “Rostam’s Seven

images and also not choosing other images, due to their similarity with each other and preventing repetition of content in the process. Regarding the analysis method of the upcoming research, in addition to identifying the diversity of images in the drawing method, paying attention to the concepts and content of images as constructive and structural patterns in Campbell's approach is of main importance. Also, the findings of the research show that the analysis of the story of Rostam's Seven Labours, following the criticism of Campbell's archetype and the analysis of the images of this graphic novel, shows that the mentioned myth has the main stages proposed by Campbell (departure, honour and return) and the subset of these three main stages which it includes sub-steps and it is mentioned in the text of the article, it is fully compliant. In picture one in the text of the article, which is the reason for the beginning of Rostam's journey, the graphic novel is seen with a view of Mazandaran, and the narration of the story continues with a sequence of images of the attack of Kaykavus' army on Divan until, in a surprise attack, Kaykavus and his troops are attacked by demons. Imprisoned and makes Kaykavus blind. The picture shows the fear of the field by showing details of this confrontation and the face of the demon. In the second picture, the conditions of the prisoner corps are depicted in a barren atmosphere and with contrasting colours of black and light. In picture three, Kaykavus informs Zal of his predicament through a courier named Pashtun. Also, in images four and five, Zal chooses his son Rostam for this important task, which also shows the interior of the palace and the conversation between Zal and Rostam. His picture shows equipment donated by father to son. From Campbell's point of view, this sign contains the unconscious contents of a person. In the honour stage, the hero enters the test roads, which includes all the seven labours of Rostam from images seven to fourteen. In the stage of Rostam's return and the rescue of the king of Iran in the

fifteenth image, the thread of the narrative of Kaykavus and Rostam is tied together. In the windows drawn in the picture, it is mentioned that Kaykavus regains his sight and the army of demons is disintegrated by the fighting of Rostam. In this way, Rostam continues the journey as a supporter. In a summary, this research shows that in the illustrator's graphic novel, the events of the story are displayed with precise details and strong imagery. In fact, the accurate drawing of the events and the coordination of the image with the text and the general atmosphere of the story has caused the pattern of Campbell's hero's journey to find a meaningful connection with the story in terms of imagery, for the audience to understand the main and secondary stages of Campbell. Therefore, it can be concluded that the graphic or illustrated novel can follow the text or the story and its strength with the general perspective images or with the dramatic details and especially by completing some items in the windows with writing, a suitable way to convey concepts and here the myth of the hero's journey is from Campbell's point of view.

Keywords: Myth, Rostam, The Seven Labours, Joseph Campbell, Hero's Journey.