



# قهرمان، منجی و پیر دانا در سه گانه‌ی اشوزدنگه‌ه از آرمان آرین

فرناز ملکی

چکیده

رمان‌هایی که از درون مایه‌ی اساطیری و فانتزی برخوردارند، قابلیت نقد کهن الگویی را دارند. آرمان آرین از جمله نویسنده‌گانی است که با بهره‌گیری از حوادث فرهنگی و تاریخی ایران زمین توانسته است رمان‌های برجسته‌ای برای نوجوانان پدید آورد. سه‌گانه‌ی اشوزدنگه‌ه یکی از این رمان‌ها است که ما در این پژوهش بر آنیم تا آن را با محوریت اصلی‌ترین شخصیت رمان، اشوزدنگه‌ه، بررسی کنیم. اشوزدنگه‌ه علاوه بر اینکه قهرمان داستان است، گاه‌ی عهده‌دار نقش منجی و گاه پذیرنده‌ی نقش پیر دانا می‌شود. با وجود اینکه این سه نقش با یکدیگر متفاوت هستند، این سه بعد در اصلی‌ترین شخصیت داستان نمود داشته و درهم تنیده شده و هم‌پوشانی دارد. هدف این است که کیفیت و اشتراك این سه بعد از شخصیت با توجه به آرای کمبل بررسی و تأثیر آن را در کنش داستانی اشوزدنگه‌ه بررسی شود. بنابراین مفاهیم قهرمان، منجی و پیر دانا را بر اساس آرای کمبل بررسی کرده و بر این باوریم که عمده‌نتایج این بررسی حاکی از آن است که اشوزدنگه‌ه ابرقهرمانی چندوجهی است که با توجه به فضا و شرایط داستان، در هر موقعیت یکی از این سه وجه را نمایان می‌سازد.

کلیدواژه: اشوزدنگه‌ه، کمبل، قهرمان، منجی، پیر دانا.

## ۱- مقدمه

پیوند زندگی انسان با اسطوره چه در زمان حال و چه در اعصار و قرون گذشته، امری بدیهی و انکارناشدنی است. چراکه بشر همواره خواستار به دست آوردن نیروهای مافوق بشری و طبیعی بوده تا از رهگذر آن بتواند تمایل خود را در توانایی اش بر مقهور ساختن طبیعت و دنیای پیرامون خود اثبات کند. از این رو است که وی همواره در تلاش است تا با خلق داستان‌ها و افسانه‌ها و با بهره‌گیری از اسطوره‌ها و خلق قهرمانان و ابرقهرمانان اسطوره‌ای، زندگی خود را در سطحی برتر نشان دهد و گاه این تمایل برای چیرگی بر محیط آن چنان شدت می‌گیرد که انسان زندگی خود را بر مبنای زندگی قهرمانان اسطوره‌ای بنا می‌کند. به عبارت دیگر انسان کام‌نایافته و سرخورده برای رسیدن به آرزوهایش و یا حتی آرام کردن روان زخمی و شکست‌خورده‌ی خویش، دست به خلق شخصیت‌های قهرمانی می‌زند تا از ورای کوشش‌های خستگی‌ناپذیر وی در سپری کردن مراحل و گذشتن از موانع سخت و همذات‌پنداری با او در رسیدن به موفقیت، مرهمی بر زخم‌های خود بگذارد و ضعف و ناتوانی خود را پنهان کرده و زندگی خود را به سطحی متعالی‌تر ارتقا دهد. این‌گونه داستان‌ها در بستری اساطیری، هدفی اخلاقی را دنبال می‌کنند که در آن نجات یک قوم یا یک شخص بر زندگی قهرمان ارجحیت داده می‌شود. (کمبل، ۱۳۷۷: ۱۹۴)

اسطوره‌ها و داستان‌های اسطوره‌ای با محوریت قهرمان و کنش‌های قهرمانانه‌ی او که اغلب انعکاس نبرد بین «خیر و شر»، «نیکی و بدی» و «ظلمت و تاریکی» هستند قصد دارند تا روح آرمان‌طلب و آرمان‌خواه انسان را در هر برهه‌ای از زمان بیدار کنند و به انسان یاد دهند که چگونه با رنج‌ها رویارو شده و آنها را تحمل و گاه تفسیر کند و با دنبال کردن و یا همذات‌پنداری با کنش‌های منحصر به فرد قهرمان، روح خود را آرام کرده و با گذر خیالی از مصائب و مشکلات زندگی قهرمان، زندگی دیگری را تجربه کند. در این پژوهش ما بر آنیم تا سه‌گانه‌ی اشوزدنگه را با محوریت اصلی‌ترین شخصیت رمان، اشوزدنگه، و بر اساس نظریات کمبل و در سه بعد قهرمان، پیردانا و منجی بررسی کنیم.

«اسطوره دارای جاذبه فریبنده است و اگرچه کمتر به چشم می‌آید اما اهمیت روانی بسیار دارد. هر چند اسطوره‌ها در جزئیات بسیار متفاوتند اما هرچه بیشتر موشکافی کنیم بیشتر متوجه می‌شویم که ساختارشان بسیار شبیه یکدیگر است. و اگرچه توسط گروه‌ها یا

افرادی که هیچ گونه رابطه‌ی مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند آفریده شده‌اند اما همگی الگویی جهانی و مشابه دارند.» (یونگ، ۱۳۹۲: ۱۶۲) یکی از رایج‌ترین بن‌مایه‌ها در ادبیات، اسطوره‌ی قهرمان است و هر ملتی به فراخور شرایط و اوضاع خود از آن بهره می‌جوید. این اسطوره هم برای فردی که می‌کوشد شخصیت خود را کشف و تایید کند مفهوم دارد و هم برای جامعه‌ای که نیاز به تثبیت هویت جمعی خویش دارد. (همان ۱۶۳) از نظر ژوزف. ال هندرسن کار اصلی اسطوره‌ی قهرمان انکشاف خودآگاه خویشان فرد است، یعنی آگاهی به ضعف‌ها و توانایی‌های خودش به گونه‌ای که بتواند با مشکلات زندگی روبرو شود. وی در ادامه‌ی توصیف شخصیت قهرمان می‌گوید: «این شخصیت‌های شبه‌خدا (شخصیت‌های الهی و خدای گون) در حقیقت تجلی و سمبول تمامی روان هستند. یعنی هویت بزرگتر و جامع‌تری که فراهم‌کننده‌ی قدرتی است که «من» فاقد آن است. (همان) «پس قهرمان فرد نیست، بلکه انسانی جمعی است که فعل و قولش تجلی‌آمال و آرزوها و تمنیات یک قوم است و در ابعادی وسیع‌تر، (صرف نظر از صیغه‌های متفاوت قومی و قبیله‌ای) آمال و آرزوهای تمام انسان‌ها. آنچه بر قهرمان می‌گذرد، آیینی تمام‌نما و تجلی‌نمادین محتوای روان جمعی بشر است که با زبانی رمزی دغدغه‌ها و چالش‌های روزمره‌اش را به تصویر می‌کشد.» (قربان صباغ، ۱۳۹۲: ۲۹)

اما آنچه گفتنش در این جا ضروری است، بحث قهرمان و سفر او است که لازم و ملزوم یکدیگر است یعنی نمی‌توان قهرمان را بدون در نظر گرفتن سفری که درپیش می‌گیرد بررسی کرد. جوزف کمبل در اثر برجسته‌ی خود «قهرمان هزارچهره»، برای سفر قهرمان با توجه به نظریات روانشناس سوئیسی، کارل گوستاو یونگ، الگویی را تدوین می‌کند که از سه بخش و مجموعاً هفده مرحله تشکیل شده است. بعدها کریستوفر و گلر در کتاب خود به نام «سفر نویسنده» بر اساس الگوی سفر کمبل، الگویی را ارائه می‌دهد که متشکل از سه بخش و دوازده مرحله است. ما در این پژوهش با توجه به نمونه‌ی پژوهش و به فراخور مراحل سفر اشوزدنگه از تلفیق دو الگوی سفر کمبل و و گلر استفاده کرده ایم تا بتوانیم شمای کلی‌تری از قهرمان و سفرش را بر مخاطب عرضه داریم.

## ۲- پیشینه‌ی پژوهش:

جوزف کمبل فیلسوف و اسطوره‌شناس آمریکایی (۱۹۰۴-۱۹۸۷) در کتاب مشهور خود، قهرمان هزار چهره، الگویی را از سفر قهرمان ارائه داد که نظر بسیاری از منتقدان

در زمینه های شخصیت پردازی داستان ها، اساطیر و قصه ها را به خود جلب کرد تا آنجا که بسیاری از نویسندگان و حتی فیلمنامه نویسان براساس الگوی وی، شروع به خلق آثار بی شماری کردند. و گلر از پیروان اندیشه ی کمبل با نوشتن دو کتاب با نام های «سفر نویسنده: ساختار اسطوره در خدمت نویسندگان» و «ساختار اسطوره ای در فیلم نامه» الگویی تعدیل شده را ارائه داد. در ایران اما هیچ پژوهشی به این وسعت انجام نشده و پژوهشگران تنها به استفاده از این الگو برای تحلیل داستان های اسطوره ای و قهرمانی اکتفا کردند. از جمله ی این پژوهش ها می توان به پژوهش عبدی و صیادکوه (۱۳۹۲) با عنوان «بررسی دو شخصیت اصلی ویس و رامین براساس الگوی سفر قهرمان»، پژوهش حسینی و شکیبایی ممتاز (۱۳۹۱) در تحلیل داستان «حمام بادگرد» براساس الگوی کمبل و یونگ، بررسی ساختاری هفت خوان رستم با توجه به کهن الگوی سفر قهرمان از قربان صباغ (۱۳۹۲)، «تبیین کهن الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم» از طاهری و آقاجانی (۱۳۹۲) اشاره کرد. همچنین حسین پور (۱۳۹۱) در پایان نامه ی خود به بررسی سفر با الگوی کمبل در مجموعه ی پارسیان و من پرداخته است.

### ۳- خلاصه داستان

سه گانه اشوزدنگه داستانی است با روایتی غیر خطی از سرگذشت مغی شش هزار ساله به همین نام که روایت گر حوادث ایران از ابتدا تا امروز است. اشوزدنگه با خوردن اکسیر جاودانگی که استادش درست کرده است (البته به گمان وی)، به همراه دو تن از رقیبان استادش (شاماش شو مو کین و شاگردش هومبانیگاش) که بعدها دشمن سرسخت او می شوند به جاودانگی می رسد. اما درست در همان هنگام به جرم قتل استادش با توطئه ی شاماش شو مو کین به مرگ محکوم می شود. اما او به دلیل نامیرایی از مرگ جان سالم به در برده و از سیلک خارج شده و به دشتی می رسد و در آنجا عاشق پروانه نامی آشنا می شود و با او زندگی می کند. اما پس از مرگ پروانه از جاودانگی خویش خسته شده و به دنبال راهی برای باطل کردن این طلسم برمی آید و پس از مطالعه ی بسیار متوجه می شود که کلید رهایی او از جاودانگی، رفتن به ورجمکرد است. او قرن ها برای رسیدن آدرس این دژ تلاش می کند و عاقبت گره کار به دست مرد سبزپوشی که پیش تر نیز از راهنمایی او در طی مسیر برخوردار شده بود باز می شود و غول چراغ جادو به کمک او می آیند و او را در رسیدن به رمز دژ ورجمکرد و مکان او راهنمایی می کند. در این مسیر که از هزاره ها

می‌گذرد اشوزدنگه با تاریخ ایران مواجه می‌شود و هر بار قوی‌تر از پیش و مسلح به علوم غریبه و جادو تا آنجا که می‌تواند به مردم و جامعه‌اش کمک می‌کند. اشوزدنگه پس از یافتن و رجمکرد و دیدار با کیخسرو، مأموریت می‌یابد تا از صور (اسرافیل) محافظت کند. در این میان دشمنان اشوزد نیز بیکار ننشسته و در پی راهی برای افزایش قدرت و جاودانگی ابدی هستند و از اهریمن کمک می‌جویند و اهریمن نیز شرط به جاودانگی رساندن آنان را ربودن صور از اشوزد عنوان کرده و آنها را به گرفتن صور ترغیب می‌کند و شاماش را مرگبارترین سلاح در برابر نامیرایی (آب طبقه‌ی هفتم دوزخ) می‌کند. در نبردی که بین اشوزد و شاماش و در مقابل چشمان لاله (دختری از دنیای معاصر که اشوزد به او دل باخته) در می‌گیرد، شاماش موفق می‌شود تا چشمان اشوزد را با آب دوزخ از بین ببرد ولی قبل از اینکه به نابودی کامل اشوزدنگه بی‌انجامد، با دخالت به هنگام پااورو، اشوزد از مرگی حتمی نجات می‌یابد. پس از این نبرد، اشوزد در عالم رؤیا با «نجات‌بخش» در بهشت دیدار کرده و چشمان خویش را به همراه قدرتی عظیم تر می‌یابد و پس از خواب آماده‌ی نبردی نهایی با سرسپردگان اهریمن شده و پس از نبردی سخت آنها را شکست داده و درحالی که پیشنهاد اهریمن را برای پیوستن به شیطان صفتان بی‌جواب گذارده با تنی خسته به نزد لاله بازگشته و تمامی خاطرات و محبت خود را از دل و ذهن لاله می‌زداید تا شاهد پیر شدن لاله در کنار خود در حالی که خود جوان و نامیراست نباشد و سپس او را به خانه‌اش باز می‌گرداند و خود نیز به انتظار منجی می‌ماند و از صور محافظت می‌کند.

#### ۴- قهرمان کیست؟

مطالعه و مقایسه‌ی قهرمانان در روایت‌های اسطوره‌ای فرهنگ‌های مختلف نشان می‌دهد که شباهت‌های شگفت‌انگیزی میان این اسطوره‌ها و فرآیندهای شکل‌گیری آنها وجود دارد. قهرمان به عقیده‌ی کمبل «زن یا مردی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و بومی‌اش فایق آید، از آنها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۳۰) اما وگلد در بررسی مفهوم قهرمان تأکید خود را بر حس فداکاری وی می‌گذارد و بر این باور است که «قهرمان شخصی است که تمایل به فداکردن نیازهای شخص خود به نفع دیگران دارد. در اصل مفهوم قهرمان با از خودگذشتگی یا ایثار رابطه‌ی تنگاتنگی دارد.» (وگلد، ۱۳۸۶: ۴۳) قهرمان نماینده‌ی

روح ملتی است که آرزوهای خویش را در قالب او به نمایش می گذارد و از ورای توانایی های او قصد دارد تا آرزوهای فروخورده ی خویش را دوباره به دست آورد. اشوزدنگه فردی است شش هزار ساله که تمام تاریخ ایران را از نزدیک لمس کرده و هر کجا که توانسته وارد عمل شده و تا آنجا که ممکن بوده فداکاری کرده و در جهت اعتلای این مرز و بوم گام برداشته است. وی قهرمانی است به تمام معنا، اگرچه در اوایل سفر خویش آن چنان بی-میل است که به چیزی غیر از پیدا کردن راهی برای رهایی از جاودانگی نمی اندیشد ولی باز هر کجا که به کمک او نیاز است مانند یک قهرمان ظاهر شده و دشمن را از پای در می آورد. در او نیرو و قدرتی است که او را از دیگران متمایز می سازد، به طوری که گمبروه وی را اینگونه توصیف می کند: «او یک مرد عادی نیست ... او از جنس ایزدان یا فریشتگان است» (جلد دوم: ۱۸۲-۱۸۳) و یا در جایی دیگر این گونه توصیف می شود: «با آن ریش و موی سیاه و لباس های ساده و عصای گره در گره اش شبیه به مردانی شده بود که قبایل عبرانی و کنعانی به آنها «نبی» می گفتند.» (جلد سوم: ۱۱۴) نبرد او با خون خو آنو برای نجات بانو فرینی و همراهانش و یاری او به سربازان دژ، نجات زنان اسیر مغولان، محافظت از نانا و کودک همراهش هووا و... نمونه هایی از دلاوری های این قهرمان اسطوره ای است کسی که گاه آرمانها و آرامش زندگیش را فدای نجات جان مردم بی گناه می کند.

جاودانگی او باعث می شود تا انزوا و تنهایی را ترجیح دهد و اغلب تنها سفر کند چراکه کسی را یارای زیستی شش هزار ساله نیست. این تنهایی پس از معشوقه اش پروانه گاه و بی گاه او را خسته و دلشکسته می کند، از این رو تصمیم به ازدواج می گیرد و تنهایی هزاران ساله ی او را برای مدت کوتاهی پایان می بخشد. از طرفی یاد و خاطره ی پروانه آن چنان در او ریشه دوانده که در مواجهه با لاله، از او دوری کرده و محبت خود را از دل و ذهن او می زداید. «می دانست که اگر چنین نمی کرد و نمی زدود، لاله پایان بخش تمامی عشق های زندگی اش می شد؛ جایی در امتداد خاطره ی بسیار دوردست و کوتاه پروانه که هرگز از آن عبور نکرده بود... اما اجازه نداد که چنین شود!» (جلد سوم: ۲۱۶)

یکی از مشخصه های اصلی قهرمان سفری است پر مشقت که در اکثر موارد با موفقیت طی شده و وی رهاورد سفرش را به همگان عرضه می دارد؛ سفری که شاید به ظاهر در قلمرو خاکی زمین نیز اتفاق بیفتد «ولی حضور واقعی او در اعماق وجود است، جایی که باید بر مخالفت ها چیره شد و نیروهای فراموش شده و گم گشته را احیا کرد تا به کمک

آنها جهان دگرگون شود.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۴۰) طی این سفر است که مخاطب، با قهرمان همذات پنداری کرده و دل به او می‌سپارد و در راستای همین همذات پنداری است که مخاطب نیز یاد می‌گیرد و رشد می‌کند. قهرمان طی سفر خود به مخاطب می‌آموزد چگونه زندگی کند، خطرات و موانع را چگونه با موفقیت پشت سر بگذارد و چگونه با مرگ مواجه شود. «قهرمان مظهر روح تحول و سفری است که هر شخص در طول زندگی می‌کند. سفر قهرمان را سیر پیشرفت و مراحل طبیعی زندگی و رشد شکل می‌دهند.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۵۶) این سفر تکریم و تکرار الگوی مراسم گذار است. سفری که در آن يك قهرمان از زندگی عادی خویش دست می‌شوید و سفری شگفت را آغاز می‌کند، با نیروهای شگفت در آن جا روبه‌رو شده و به پیروزی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر رازآمیز، قهرمان این توانایی را دارد تا به دیگران کمک کند.

سه‌گانه اشوزدنگه از فانتزی و اسطوره‌های مدرن بهره برده است، بنابراین توالی مراحل سفر در این رمان، با الگوی کلاسیک کمبل و وگلر متفاوت است در نتیجه بر آن شدیم تا الگوی دیگری را برای سفر اشوزدنگه، به فراخور داستان و سیر خطی روایت و بر مبنای الگوی پیشنهادی کمبل و وگلر ترسیم کنیم. برای درک بهتر مخاطب ابتدا مراحل سفر را از دیدگاه کمبل و وگلر در جدول‌هایی آورده و سپس الگوی سفر را بر اساس سه‌گانه اشوزدنگه که تلفیقی از دو الگوی کمبل و وگلر است (ولی با اندکی تفاوت) می‌آوریم.

جدول شماره يك: سفر قهرمان بر مبنای الگوی کمبل

عزیمت	آیین تشریف	بازگشت
دعوت به آغاز سفر	جاده‌ی آزمونها	امتناع از بازگشت
ردّ دعوت	ملاقات با خدایانو	فرار جادویی
امدادهای غیبی	زن در نقش وسوسه‌گر	دست نجات از خارج
عبور از نخستین آستان	آشتی و یگانگی با پدر	عبور از آستان بازگشت
شکم نهنگ	خدایگان	ارباب دو جهان
	برکت نهایی	آزاد و رها در زندگی



جدول شماره دو: سفر قهرمان بر مبنای الگوی و گلر

پرده‌ی سوم	پرده‌ی دوم	پرده‌ی اول
مسیر بازگشت	آزمونها، پشتیبانان، دشمنان	دعوت به ماجرا
تجدید حیات	رویکرد به درونترین غار	ردّ دعوت
بازگشت با اکسیر	آزمایش سخت (محک تجربه)	ملاقات با مرشد
	جایزه (تصرف شمشیر)	عبور از آستانه‌ی اول

جدول شماره سه: سفر قهرمان بر مبنای الگوی تلفیقی کمبل و و گلر، بر اساس سیر سه گانه‌ی اشوزدنگه

بازگشت	آیین تشریف	عزیمت
عبور از آستانه‌ی بازگشت و مسیر بازگشت	جاده‌ی آزمونها	دعوت به آغاز سفر
بازگشت با اکسیر	ملاقات با مرشد	شکم نهنگ
آزاد و رها در زندگی	امداد غیبی	عبور از نخستین آستانه
	رویکرد به درونترین غار	ردّ دعوت
	برکت نهایی و جایزه	امدادهای غیبی
	آزمایش سخت	ملاقات با مرشد
	دیدار با منجی	



## ۵- تحلیل سفر قهرمان در سه گانه اشوزدنگه

۵-۱-۱- عزیمت

۵-۱-۱- دعوت به آغاز سفر: دنیای عادی اکثر قهرمانان دنیایی ایستا در شرایطی بی ثبات است و دعوت به سفر آن هنگام است که قهرمان با مسأله یا چالش یا ماجرای که باید از سر بگذراند، مواجه می‌شود و بذر رشد و تغییر کاشته می‌شود و اندکی انرژی نو لازم است تا حرکت آغاز شود. این انرژی نو گاه ممکن است با يك اشتباه خود را نشان دهد. در واقع دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و به محضی که فرد به این ندا پاسخ داد، دیگر نمی‌تواند آسوده خاطر در دنیای عادی زندگی کند. (وگنر، ۱۳۸۶: ۱۳۳-۲۱)

در این سه گانه، اشوزدنگه در حالی به این سفر شش هزار ساله دعوت می‌شود و دعوتی را می‌پذیرد که هیچ تصویری از فرجام آن در ذهن ندارد. او به سمت معجون کششی ژرف را در خود احساس می‌کند که یارای مقاومت را در خود نمی‌بیند و سرانجام آن را می‌نوشد. «ماיעی غلیظ به رنگ ارغوانی شفاف در آن دید و ناگاه... از خود بیخود شد خواست سرش را پس بکشد... ولی به آنی دریافت که نمی‌تواند معجون را از خود دور کند!... احساس ناتوانی مطلق را درک کرد... فهمید که کار تنها با نوشیدن آن پایان خواهد گرفت! احساس غریب همیشه بودن، دلش را مالش داد و... (جلد اول: ۳۰)

ذکر این نکته ضروری است که اشوزد، به دلیل پتانسیل‌های روحی چون نیک‌خویی و نیک‌کرداری که از ابتدای داستان خود را نشان می‌دهد، پیش از این ماجرا برای این سفر بلندمدت و رسالتی سنگین که خود نیز از آن بی‌خبر است، برگزیده شده و او خود هیچ نقشی در پذیرش سفر ندارد. چنان که بعد از مدتی از جاویدان بودن خود خسته و به دنبال راهکاری برای باطل کردن طلسم جاودانگی می‌گردد و پس از پنج هزار سال، زمانی که رسالتش بر او معلوم می‌گردد به واسطه‌ی جام‌کی خسرو متوجه می‌شود که سال‌ها به اشتباه گمان می‌برده که ساخت معجون به دست خود و استادش، کوراسمن بوده و در اصل او پیش از این‌ها برای این سفر برگزیده شده و گریزی برای پذیرش آن نداشته است. «ناگاه کوراسمن در کوچه‌ای پیرمرد سبز پوش را دید و با هم رودرو شدند! چند کلمه سخن گفتند و بعد پیرمرد يك بطری را به او داد و در پیچ و خم کوچه‌ها گم شد... سپس جلسه‌ی آن شب پدیدار شد و بعد قتلی که در دمی از ثانیه رخ داده بود و شاماش شو موکین تنها مسبب آن بود!» (جلد سوم: ۱۹۶)

۵-۱-۲- شکم نهنگ: «گذر از آستان جادویی، مرحله‌ی انتقال انسان به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولد می‌شود. در این نماد، قهرمان به جای آنکه بر نیروهای آستانه پیروز شود یا رضایت آنها را جلب کند، توسط ناشناخته بلعیده می‌شود و به ظاهر می‌میرد.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۹۶) همان طور که گفته شد این مرگ ظاهری و نمادین است و پس از آن قهرمان زندگی جدیدی را شروع می‌کند و ادامه‌ی سفر یا زندگی را با کمک نیرویی که در این مرحله به دست آورده طی می‌کند.

دخمه‌ای که اشوزد در آن انداخته می‌شود تا در آن خوراک لاشخوران و شیران شود یادآور شکم نهنگ است. اشوزد به ظاهر در این دخمه می‌میرد یا به عبارتی اشوزدنگه میرا و فانی در این دخمه جان می‌سپارد و اشوزدنگه‌ی نامیرا متولد می‌شود. نکته‌ای که در این جا گفتنش ضروری می‌نماید این است که او گذر از نخستین آستانه را به تمامی طی نکرده و نصف و نیمه رها می‌کند (قبل از انداخته شدن به دخمه مورد هجوم شاماش شو موکین و دیگر موبدان و سربازان واقع می‌شود.) و وارد شکم نهنگ می‌شود و پس از خروج از دخمه گذر از نخستین آستانه را تکمیل می‌کند.

۵-۱-۳- عبور از آستانه‌ی اول: «قهرمان در این مرحله، از سختی‌ها و رنج‌های بسیار که هر مسافر در مقابل آنها ممکن است خود را ببازد، با موفقیت عبور می‌کند.» (عبدی، صیادکوه، ۱۳۹۲: ۱۳۳) اشوزدنگه با توطئه‌ی شاماش شو موکین به جرم قتل استاد کوارسمن محکوم به مرگ می‌شود. مرگی سخت و دهشتناک در دخمه‌ی مردگان. اما او به دلیل نامیرا بودن از مرگ حتمی نجات پیدامی‌کند و خود را از کام لاشخوران گرسنه می‌رهاند. در این مرحله نیز اشوزد توسط نیروهای جادویی و ماورایی (نامیرایی) حمایت می‌شود و اما از این نکته نباید غافل شد که او وقتی برای زنده ماندن و خارج شدن از دخمه تلاش می‌کند که هیچ اطلاعی از نامیرا بودن خود ندارد و همه‌ی سعی‌اش بر این است که زنده بماند و خود را از کام مرگ برهاند. اشوزد پس از نجات از مرگ و بیرون آمدن از دخمه، تا آنجا که می‌تواند خود را سیلک دور می‌کند و درحالی که خسته و گرسنه است با اولین و شاید با آخرین عشق ماندگار زندگی‌اش مواجه می‌شود و با پیروزی در آزمونی تقریباً دشوار که از توان پسرکی ۱۶ ساله خارج است، موفق می‌شود مهر خود را در دل معشوقه‌اش، پروانه بنشانند.

۵-۱-۴- رد دعوت: بسیار پیش می‌آید که قهرمان به دلایلی چون ترس، کسالت زندگی روزمره یا تعلق عاطفی به آنچه که در زندگی عادی خود داشته، به این دعوت پاسخ

منفی می دهد و از ادامه‌ی سفر منصرف می شود. بدل به يك قربانی می شود که نیاز به ناجی دارد. (کمبل، ۱۳۸۹: ۶۷) پس از مرگ پروانه، اشوزدنگه بی تاب و افسرده سر به بیابان می گذارد و بی آن که کوچکترین انگیزه‌ای برای ادامه زندگی داشته باشد دردمندانه به فکر چاره‌ای برای از بین بردن طلسم جاودانگی اش برمی آید. طعم شیرین جاودانگی جای خود را به تلخی می دهد و فکر رهایی از این جاودانگی را مثل خوره به جانش می اندازد تا اینکه امدادهای غیبی او را از این بیرون می-کشند.

۵-۱-۵- امداد های غیبی: طبق نظریه‌ی تك اسطوره‌ی کمبل «قهرمان که در وهله‌ی نخست در برابر انبوه دشمنان و موانع مهلك، بی دفاع می نماید، نیازمند یاری گرفتن از ماورا است» (طاهری، آقاجانی: ۱۳۹۲: ۱۸) نیرویی که بتواند در اولین مرحله‌ی سفر قهرمان را یاری دهد و از او در برابر نیروهای هیولاش محافظت کند. و به او کمک کند تا بتواند این مرحله را آسان تر پشت سر بگذارد. پس از مرگ پروانه و ادامه دار شدن ناشکیبایی ها، در گذرش از دشت ها به رود دایتیا می رسد و بخشی از اوستا را به یاد می آورد که وهومن، در ساحل همین رود بر زرتشت نازل شده و او را به نزد اهورا می برد. (جلد اول: ۱۶۹) اشوزد پس از آب تنی، کنار رود به خوابی عمیق می-رود و امشاسپندان (۶ فرشته) را در خواب می بیند که همگی گرداگرد او جمع شده و هریک چیزی از وجود خود را به او می سپارند و در نهایت پیام یزدان پاك را به او منتقل می کنند که: «حکمت من، سراسر جهان را و تو را در بردارد... صبور باش، سبز پوش که تو را به سوی راه خواهد برد. دنبال کن». (همان: ۱۷۱) اشوزدنگه در حالی از خواب چهل روزه برمی خیزد که سرشار از انرژی های تازه است ولی نمی داند باید در چه مسیری گام بردارد.

۵-۱-۶- ملاقات با مرشد (پیر دانا): یکی از کهن الگوهایی که در بیش تر روایاها، اسطوره ها و داستان ها حضور دارد، مرشد است که معمولاً شخصیتی مثبت دارد و نیز راهنما و استاد قهرمان به‌شمار می رود (وگلر، ۱۳۸۶: ۵۹) و وظیفه دارد تا قهرمان را برای مواجه شدن با ناشناخته ها آماده کند. مرشد توصیه می کند، راهنمایی می کند و وسیله‌ای جادویی در اختیار قهرمان می گذارد. (همان: ۲۴) دیدار اشوزدنگه با پیردانا در عالی ترین سطح خود اتفاق می افتد. ابتدا از او هفت روز پذیرایی مفصل می شود آن هم در غاری متروک و دورافتاده و پس از ده روز مرد سبز پوش خود را نشان می دهد. (جلد اول: ۱۸۰-۱۸۱) در اولین لحظه‌ی دیدار پیر سبزپوش به اشوزد تنها شرط



همراهی، یعنی مطیع بودن را گوشزد کرده و با خنده به او می گوید: «نمی دانم چرا تو انتخاب شده ای؟! ... نه بر و بازویی و نه هیچ چیز شاخص دیگری... ولی خب، بالاخره یکی باید انتخاب می شد!... این فرصتی برای توست و البته آندوهی ابدی. می دانی؟ بزرگ ترین لذت انسان، گاه‌ای این می‌شود که از شر خودش خلاص بشود. پس تو باید صبور باشی! در ضمن يك مرد جاودانه به اقتضای راه‌ها و سال‌های زیاد، رازهای فراوانی خواهد یافت، پس تو باید رازدار باشی!» (جلد اول: ۱۸۱) این ملاقات يك سال به طول می‌انجامد و در این یکسال، اشوزدنگه نیرومندتر از گذشته به علومی چون آماده نگه داشتن ذهن، تمرکز، دیدن حقیقت امور و اشیاء و... مسلح می‌شود. در واپسین لحظات این دیدار يك ساله، پیر سبزپوش او را نوید می‌دهد که: «زمانی که به شهر بروی کسانی را خواهی دید که به تو نقشی رسیدن به شاه موجودات ناپیدا را خواهند داد؛ نام او «چیسس» و هوش» است. از میان واژه‌های او شاید بتوانی به راهی برای رهایی دست پیدا کنی.» (جلد اول: ۱۹۰) این ملاقات علاوه بر رهاوردهای معنوی که با خود به همراه داشت، اشوزد را يك گام به خواسته‌اش، دسترسی به طلسم‌هایی از جاودانگی و از طرف دیگر به رسالتش نزدیک‌تر کرد، رسالتی خود اشوزد نیز بر آن واقف نیست و قرن‌ها زمان می‌برد تا آماده‌ی دریافت رسالت واقعی خویش شود.

#### ۶- آیین تشرف

۶-۱- جاده‌ی آزمون‌ها: «هنگامی که قهرمان از آستان عبور می‌کند، قدم به جایی می‌گذارد که باید يك سلسه آزمون را پشت سر گذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایه‌ی به وجود آمدن بخش عظیمی از ادبیات جهان دربارهی آزمون‌ها و سختی‌های معجزه آسا شده است.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۰۵) در این مرحله قهرمان با چالش‌های جدیدی روبه‌رو می‌شود که او را برای آزمایشی سخت که در انتظار اوست، آماده و ورزیده می‌کند. در طی این آزمون‌ها است که قهرمان چهره‌ی قهرمان گونه‌ی خود را نشان می‌دهد و از تعالیم پیر دانا استفاده می‌کند. در این مرحله قهرمان با رقیبان و دشمنان بسیاری مواجه شده و آنان را شکست می‌دهد.

در طی سفر، اشوزدنگه مجبور می‌شود آزمون‌های سختی را پشت سر گذارد و با دشمنان زیادی روبرو می‌شود که او را برای مبارزه‌ی نهایی و بزرگ آماده‌تر می‌کند. کمک به بانو فرینی و همراهانش، (دوره‌ی جیرفت) پناه‌دادن به نانا و زن و مرد و کودك

همراهش (هووا) و محافظت و همراهی با آنها تا هنگام مرگ هو و خستره، کمک به مردم ستمدیده‌ی مزداوند، درگیری با مغولان، نبرد با خون خوآنو، درگیری با شاماش و هو مبانیگاش، کمک به هنگام خاکسپاری فردوسی (جلد سوم: ۴۶) و... در این آزمون‌ها است که ما شاهد قوی تر شدن نیروی جسمی فکری اشوزدنگه هستیم. به طوری که در اولین دیدارها بین شاماش و اشوزد، معمولاً اشوزد مغلوب می‌شود و یا از مواجه شدن با او ظفره می‌رود ولی با گذشت زمان، تجربیات او در مبارزات بیشتر شده و بیشتر سعی می‌کند از نیروی فکری خود بهره بگیرد تا نیروی جسمی.

اشوزدنگه در زندگی برای خود اصولی دارد که هیچ‌گاه حاضر به تخطی کردن از آنها نیست و تنها زمانی از این اصول چشم‌پوشی می‌کند که بحث مرگ و زندگی يك ملت در میان باشد. و اصلاً برای رعایت همین اصول آرمان شهر خود ایزد را می‌سازد، شهری با شاه‌ی دادگر و مردم پناه، بی آنکه ظلمی و ستمی بر کسی روا داشته شود. (جلد سوم: ۵۹) برای مثال وقتی که گئوبروه از او می‌خواهد تا برای نجات جان صدها نفر خون خوآنو را بکشد او می‌گوید: «من نمی‌توانم از نیروهایم برای کشتن استفاده کنم سردار!» (جلد دوم: ۱۷۹) و یا در جای دیگری می‌گوید: «معتقدم برای دفاع از سرزمینم حتماً نباید جنگجو باشم» (همان: ۱۳۰) اما هم او پس از شنیدن حرف‌های گئوبروه «ولی بدان این کار تو فرقی با خیانت آشکار ندارد!...» (جلد دوم: ۱۹۳) و کمی بعدتر «تو می‌توانی غرق در فلسفه‌های بمانی و خوشحال باشی که دست‌هایت پاک‌اند! اما اینها فقط به درد قصه‌ها می‌خورند و نه به درد آدم‌های واقعی که امشب یا فردا در اینجا یا آنجا کشته می‌شوند...» (همان: ۱۹۴) و این باعث می‌شود تا همان شب خون خوآنو و سربازانش را به آتش بکشد و برای اولین بار پس از مرگ پروانه دستانش به خون کسی آلوده شود. و پس از این ماجرا «دیگر نمی‌خواست دست‌هایش به خون آلوده شوند یا مسئول بیدادگری کسانی باشد که همواره در حاشیه‌های قدرت رشد می‌کردند» (جلد دوم: ۲۴۰). نکته‌ای که اینجا جلب توجه می‌کند حضور گئوبروه و کارکرد او به عنوان پیک است. و گلر معتقد است که پیک نیروی جدیدی است که ظاهر می‌شود تا برای قهرمان چالش ایجاد کند و قهرمانی را که از زیر بار ماجرا با مکانیزم‌های مختلف شانه‌خالی می‌کند تا تعادل زندگی و شرایط خویش را بهم نریزد، وادار به دخالت در ماجرا و بی‌اثر کردن مکانیزم‌های دفاعی می‌کند. (و گلر، ۱۳۸۶: ۸۰). از نظر زمانی و سیر خطی داستان، نانا و کودك همراهش، زنان اسیر در چنگ مغولان و... همگی پیک‌هایی هستند

که باعث می‌شوند اشوزد از اصول خویش تخطی کند.

۲-۶- ملاقات با پیر دانا: اشوزدنگه برای دومین بار و تقریباً پس از پنج هزار سال با پیر سبزپوش ملاقات می‌کند. پنج هزار سال گذشته و اشوزد نتوانسته دروازه‌ی ورجمکرد را بیابد و نیاز به کمک و راهنمایی بیشتری دارد. حضور مختصر و کوتاه مرشد برای عبور داستان از موانع ترس و تردید و خروج از بن بست و دور بی‌نهایت و بی‌حاصل ضروری است. پیر سبزپوش برای یک بار دیگر و برای آخرین بار خود را به اشوزد نشان می‌دهد و او را برای یافتن ورجمکرد راهنمایی می‌کند. «...و گفت: چیزی که تو را دقیقاً به آنجا که می‌خواهی خواهد برد در «غار خفاش» ایلام است! آنجا چیزی را خواهی یافت که وقتی آن را مالش دهی، کسی می‌آید و تو را به هر جا که بخواهی می‌رساند!» (جلد دوم: ۲۳۱). این بار هم گره کور سفر قهرمان با داستان پیر دانا باز می‌شود و قهرمان را یک گام به جلو می‌راند.

۳-۶- امداد غیبی: اشوزدنگه نشانی چراغ جادویی را از پیرسبزپوش دریافت می‌کند که در غاری مدفون است. اشوزد با پیدا کردن چراغ و بیدار کردن غول جادو، همراهی همیشگی نیروهای غیبی و ماورایی را با خود خواهد داشت. بهره‌مندی وی از پاورو، غول چراغ باعث سرعت‌بخشیدن به مسافرات‌های او و رسیدن به ورجمکرد می‌شود. پاورو که محل‌ور را می‌داند تنها راه رسیدن به ورجمکرد است و او را پارسیدن آن از ضحاک می‌داند. «تا وقتی واژه‌ی عبور را ندانید دروازه‌ی ورجمکرد باز نخواهد شد.» (جلد سوم: ۱۹)

۴-۶- رویکرد به درونی‌ترین غار: «اکنون که قهرمان با دنیای خاص انطباق پیدا کرده است، قدم در راه جستجو در قلب این دنیا می‌گذارد و به ناحیه‌ای بینامرزی درست در مرکز سفر قهرمان می‌رود و منطقه‌ی اسرارآمیز دیگری را می‌یابد که نگهبان آستانه، عوامل و آزمون‌های ویژه‌ی خود را دارد. در این مرحله، قهرمان با ترس و شگفتی فوق‌العاده‌ای مواجه می‌شود. اکنون موقع تهیه‌ی تدارکات نهایی برای آزمایش سخت و اصلی ماجرا است.» (وگلر، ۱۳۸۶: ۱۹۱) اشوزدنگه در سفری پرهراس به ضحاک رسیده و رمز ورود (واژه‌ی آشه) را از زبان وی شنیده و او را با رنج ابدی اش تنها می‌گذارد.

۵-۶- برکت نهایی و جایزه: اشوزدنگه پس از سال‌ها تلاش به دژ ورجمکرد می‌رسد و با استقبال کی خسرو مواجه می‌شود و کی خسرو به او می‌گوید: «تو اینک اینجا نیامده‌ای تا با پاسخ آن پرسشی برسی که سال‌هاست در جستجوی آنی! گرچه مختاری با ما باشی

یا نباشی.» (جلد سوم: ۹۴) و او را متوجه هدفمند بودن جهان می‌کند. اشوزدنگه که «گویی هدفش و پرسشش را از آمدن به و راز یاد برده بود؛ ... احساس حماقت می‌کرد که همواره، در انتهای دلش، فراموشکاری و ناباوری اش بیش از آن بوده که باور کند بیهوده داراز عمر نشده است...» (همان: ۹۷) و از طرف کی خسرو مأمور حفاظت از «صور» می‌شود تا زمانی که زمانش فرا برسد. اشوزد پس از هزاران سال رسالت زندگی خویش را می‌یابد. رسالتی که برکتی عظیم برای او و تمامی درستکاران عالم داشت. و «صور» و رسالتی جدید را به عنوان جایزه از کی خسرو دریافت می‌کند. جایزه ای که برای حفظ آن باید تا پای جان با اهریمن مبارزه کند. و این خود آغاز سفری دیگر باره است در دل سفر پیشین. دعوتی که یک بار دیگر صورت می‌گیرد و با آگاهی ژرف تری پذیرفته می‌شود و آزمون‌هایی که از این پس باید پشت سر بگذارد بسیار سخت تر از گذشته خواهد بود.

۶-۶- آزمایش سخت: «در این مرحله کفگیر قهرمان در تقابل مستقیم با مهمترین ترس به ته دیگ می‌خورد و با احتمال مرگ مواجه می‌شود. او در مرز درگیری با نیروهای متخاصم قرار می‌گیرد.» (وگلا، ۱۳۸۶: ۲۸) این لحظه بحرانی ترین لحظه داستان به شمار می‌رود. اشوزدنگه وارد دو نبرد نفس گیر و جانکاه با شاماش، دشمن دیرینه خود می‌شود. نبردی که در آن شاماش از طرف اهریمن مأمور گرفتن صور از اشوزد شده و مجهز به آب دوزخ، مرگبارترین سلاح برای از بین بردن جاودانگی است. در اولین نبرد اشوزد مغلوب شده و شاماش موفق می‌شود با ریختن آب دوزخ در چشمان او، وی را کور کند. اما در دومین نبرد که بین اشوزد و شاماش و هومبانیگاش و در مقابل اهریمن و در دوزخ شکل می‌گیرد، اشوزد پیروز میدان شده و اهریمن را شکست می‌دهد.

۶-۷- دیدار با منجی: پس از اولین نبرد و مغلوب شدن، اشوزد در عالم رویا خود را نزد «نجات بخش» می‌یابد و مشابه همان احساسی را تجربه می‌کند که هزاران سال پیش در محفل امشاسپندان، تجربه کرده بود. در این دیدار، منجی، چشمان اشوزد را با آب های بهشتی می‌شوید و بینایی از دست رفته‌ی او را به او باز می‌گرداند و عازم دومین و اصلی ترین نبرد می‌شود.

## ۲- بازگشت

۱-۲ عبور از آستان بازگشت و مسیر بازگشت: «وقتی قهرمان دروس آزمایش سخت را آموخت و جایزه را دریافت کرد، با انتخاب مواجه می‌شود: در دنیای خاص بماند یا سفر بازگشت به دنیای عادی را پیش بگیرد. علی‌رغم جذابیت‌های دنیای خاص، تعداد انگشت‌شماری از قهرمانان ماندگاری را انتخاب می‌کنند. (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۵۱) انتخاب ماندن و رفتن چالشی عظیم را پیش روی قهرمان می‌گذارد. اشوزد با اینکه جدایی از لاله برایش طاقت‌فرساست، بازگشت را انتخاب می‌کند و در حین بازگشت از این سفر ذهن لاله را از تمامی خاطرات خودش پاک می‌کند و اثری از خودش برجای نمی‌گذارد. او حتی دست نوشته‌هایش را نیز مدفون می‌کند (جلد سوم: ۲۱۹) و در آخر نیز قولی را که به پاورو را عملی می‌کند و او را آزاد می‌سازد. (همان: جلد سوم)

۲-۲ بازگشت با اکسیر: قهرمان داستان به دنیای عادی برمی‌گردد، اما سفرش در صورتی معنادار می‌شود که اکسیری چون گنج یا درسی از دنیای خاص همراه آورده باشد. این اکسیر معجزونی جادویی با نیرویی شفابخش است. شاید گنجی شایسته و ... یا خیلی ساده دانش یا تجربه‌ای باشد که روزی روزگاری به درد قبیله‌ای خواهد خورد. (همان: ۳۳) اشوزدنگه پس از بازگشت از این سفر دشوار و طولانی با خود توشه‌هایی آورده که آنها را به لاله می‌سپارد. گنجی عظیم از میراث پیشینیان. «همه‌ی اشیاء موزه‌ی من با تو خواهد بود تا تاریخ را همان طور که هست به نمایش بگذاری و مردم را از جدل‌های بیپوده بر سر آن آزاد کنی». (جلد سوم: ۲۱۵)

۳-۲ آزاد و رها در زندگی: «قهرمان پس از پشت سر گذاشتن مرحله‌ی آزمایش سخت و رهایی از چنگ مرگ به نقطه‌ی اولیه بازمی‌گردد و در بعضی موارد به سفر خود ادامه می‌دهد. در هر دو صورت، قهرمان حس می‌کند که قدم به دوران جدیدی از زندگی خود گذاشته است، چراکه طی سفر، قهرمان متحول شده و دیدگاه تکامل یافته‌ای حاصل کرده است». (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۸۷) در این حالت قهرمان «از لحظه‌ی بعد نمی‌هراسد یا از چیز دیگری که می‌آید تا پایداری را با تغییر و تحول نابود کند». (کمبل، ۱۳۸۹: ۲۵۰) اشوزد سفر خود را با موفقیت به پایان رسانده ولی باید رسالت خود را تا انتها و تا و زمان ظهور نجات بخش ادامه دهد. «اشوزدنگه زمزمه کرد: مثل همیشه بین مردم منتظر خواهم ماند». (جلد سوم: ۲۱۹) بدون هیچ نبردی و دغدغه‌ای برای پیروزی بر اهریمن.



## ۸- بررسی شخصیت پیر دانا (مرشد)

رابطه‌ی قهرمان و مرشد یکی از شایع‌ترین درون‌مایه‌های اسطوره‌شناسی است. در این سه‌گانه به دلیل بازه‌ی زمانی شش هزار ساله ما شاهد حضور مرشدان بی‌شماری هستیم که هر یک بار قسمتی از ماجرا را به دوش می‌کشند. پیر سبزپوش اصلی‌ترین و بارزترین نمود این کهن‌الگو در این رمان است. کسانی چوت مانی پیامبر (جلد اول: ۵۵) و بزرگمهر (همان: ۱۴۴) و کیخسرو (جلد سوم: ۹۱) حضور پیر دانا را در این داستان پررنگ‌تر می‌کند. از طرفی با توجه به اینکه «مرشد را می‌توان قهرمانی که به اندازه‌ی کافی تجربه اندوخته تا به دیگران آموزش دهد، به حساب آورد. یکی دوبار «سفر قهرمان» را از سر گذرانده و مجهز به دانش و مهارتی شده که باید به دیگران منقل کند. ... قهرمان از آدمی کودن شروع می‌کند و طی مراحل گوناگون ماجرا از مراتب مختلف جادوگر، جنگجو، پیام‌آور، فاتح، عاشق، دزد، قانون‌گذار، زاهد، و غیره به درجات بالاتر می‌رسد. دست‌آخر، قهرمان تبدیل به مفسر اسرار مقدس، معجزه‌گر، مرشد و راهنمای دیگران می‌شود. تجربه‌ی او ناشی از بارها از سر گذراندن سفر قهرمان است.» (و گلر، ۱۳۸۶: ۱۶۳) خود اشوزد هم در جای‌جای داستان و در گذر از آزمون‌ها، عهده‌دار نقش مرشد می‌شود. برای مثال در خاکسپاری فردوسی (جلد سوم: ۴۶)، صحبت با گئوبروه در جیرفت (جلد دوم: ۱۰۸) و راهنمایی‌هایش به هو و خشته (جلد سوم: ۲۰۸) می‌توانیم این چهره از اشوزد را ببینیم.

## ۹- بررسی شخصیت منجی

اسطوره‌های قهرمانی اغلب در پی خلق قهرمانی همه‌جانبه هستند تا بتواند آرزوها و نیازهای سرکوب‌شده‌ی آنان را به نوعی دیگر بازگو کند. این قهرمانان به فراخور ویژگی‌هایی که اسطوره از آنها طلب می‌کند، پس از طی مراحل در برخورد با حوادث و آزمون‌ها گاه نقش ناجی را نیز به خود می‌گیرند. حضور منجی در انتهای جلد سوم سه‌گانه بسیار پررنگ است. «نجات بخش» با کمک به قهرمان داستان او را در نبرد با اهریمن و تاریکی پیروز می‌گرداند و بار اصلی این پیروزی بیش از آن که بر دوش اشوزد نگه‌باشد، بر دوش وی است و حضور و همراهی‌اش را در زندگی قهرمان را تأیید و تثبیت می‌کند. اما فارغ از کارکرد «نجات بخش» خود اشوزد نیز پس از عبور هزاره‌ها و به تناسب سن و تجربیاتش بارها نقش منجی را ایفا می‌کند و در اصل لازمه‌ی قهرمان

بودن و قهرمان شدن نجات بخشی و کمک به دیگران است. در تک تک لحظه هایی که اشوزد از آزمونی سخت سرافراز بیرون می آید و فرد، گروه یا جامعه ای را از شر نیرویی اهریمنی رهایی می دهد، کهن الگوی منجی را به نمایش می گذارد و خود نماینده ی آن می شود.

### ۱۰- نتیجه گیری

عملکرد اصلی اسطوره ها و آیین ها به وجود آوردن سمبول هایی بوده که روح انسان با کمک آنها بتواند به جلو حرکت کند و بر توهمات دایمی بشر که می خواهند او را در همان حالت حفظ کند، فایق آید. (کمبل، ۱۳۸۹: ۲۲) یکی از اصیل ترین و قوی ترین این اسطوره ها اسطوره ی قهرمان و سفر او است که می تواند الگوی اسطوره ای فراگیری باشد برای تمام افراد که به واسطه ی آن بتوانند خویشتن خویش را یافته و با دیوهای نفس خویش بجنگند و بر آنها پیروز شوند. آرمان آرین در سه گانه ی اخیر خود به خوبی توانسته است از پس آن بر آید و سفر قهرمان را با تمام فرازها و فرودهایش در حد ذهن مخاطب نوجوان به تصویر کشد. وی با استفاده از عناصر ادبیات و دنیای فانتزی، بهره گیری از ادبیات کلاسیک و فانتزی غرب، مثل هری پاتر و .. توانسته اثری را خلق کند که نوجوان مخاطب ایرانی را در عین حالی که با فرهنگ و تاریخ باستانی خویش آشنا می کند جذب کند.

این سه گانه از ترتیب و توالی الگوی سفر کمبل یا و گلر پیروی نمی کند چراکه این دو الگو، سیر سفر قهرمان کلاسیک و سنتی را به نمایش می گذارند ولی این سه گانه با بهره گیری از عناصر فانتزی و جادو قصد دارد قهرمان اسطوره ای مدرن را به نمایش می گذارد. از این رو توالی مراحل سفر به فراخور داستان متفاوت از الگوی پیشنهادی کمبل و و گلر است. البته به دلیل تأثیرپذیری آرین از فانتزی های غربی، الگوی سفر اشوزدنگه به الگوی پیشنهادی و گلر نزدیک تر است و بیشتر با آن مطابقت دارد.

تمایز قهرمانی که آرین خلق می کند با دیگر قهرمانان رمان های فانتزی - اسطوره ای در این است که آنها وارد سفر می شوند تا جاودانگی را به دست آورند اما اشوزدنگه سفری را شروع می کند که طی آن به جاودانگی اش خاتمه دهد. هنرمندی آرین در خلق این اثر و شخصیت در این است که او در خلال سفر قهرمانش، سفری دیگر را برای او رقم می زند؛ سفری که عطف اصلی سفر اول است و به او رسالتی ژرف داده تا از ورای آن

بتواند چهره‌ی منجی را نیز در این شخصیت به تصویر کشد. به عبارت دیگر در این رمان ما شاهد دو سفر و دو دعوت به ماجرا هستیم.

آرین قهرمانش را مجهز به نیروهای فرازمینی می‌کند تا بتواند بیشتر از نیروی جسمش از توان ذهنی‌اش استفاده کند و به او این توان را می‌دهد که بتواند با قوای فکرش در دل و ذهن دیگر افراد تصرف کند و حوادث را آن‌گونه که می‌خواهد پیش برد. پاک کردن ذهن لاله از خاطرات خودش و نبرد ذهنی با شاماش شومو کین بدون درگیری تن به تن از این دست تصرفات است.

آرین فضای داستان و قهرمانش را به گونه‌ای انتخاب می‌کند که بتواند وجوه مختلف یک قهرمان را نشان دهد. اشوزدنگه توانایی‌هایی دارد و در طول سفر تجربیاتی کسب کرده که برآیند آنها با هم باعث می‌شود از او ابرقهرمانی بسازد که هم زمان سه کهن الگوی قهرمان، منجی و پیر دانا را پوشش دهد و ایفاگر نقش آنان باشد البته بعد قهرمان قوی‌ترین ویژگی شخصیتی اشوزدنگه است و بر دو بعد دیگر (منجی، پیر دانا) سایه می‌اندازد.

در مقام فرضیه می‌توان گفت که همیشه قهرمان ویژگی‌های منجی و پیر دانا را با خود دارد اما تفاوت قهرمان با منجی و پیر دانا در این است که در قهرمان این دو ویژگی (هدایت و نجات-بخشی) در مرتبه‌ی دوم اهمیت قرار دارند و تأکید بر کنش‌های قهرمانانه است اما در شخصیت‌های پیر دانا و منجی این دو ویژگی، و ویژگی اصلی و بارز شخصیت است.

## منابع:

- آرین، آرمان. (۱۳۸۵) اشوزدنگه ۱ (اسطوره‌ی هم اکنون)، تهران: نشر موج.
- (۱۳۹۳) اشوزدنگه ۲ (اهریمنان یکه تاز)، تهران: نشر موج.
- (۱۳۸۸) اشوزدنگه ۳ (حماسه‌ی نجات بخش)، تهران: نشر موج.
- حسینی، مریم و نسرین شکیمی ممتاز. (۱۳۹۱). «سفر قهرمان در داستان «حمام بادگرد» بر اساس شیوه‌ی تحلیلی کمبل و یونگ». ادب پژوهی، شماره‌ی بیست و دوم، زمستان ۹۱، صص ۳۳-۶۳
- طاهری، محمد و حمید آفاجانی. (۱۳۹۲). «تیین کهن الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم». فصلنامه‌ی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی، سال نهم، شماره ۳۲
- کمبل، جوزف. (۱۳۷۷) قدرت اسطوره، ترجمه‌ی عباس مخبر، تهران: انتشارات مرکز.
- کمبل، جوزف. (۱۳۸۹) قهرمان هزار چهره، برگردان شادی خسروپناه، مشهد: نشر گل آفتاب.
- قربان صباغ، محمدرضا. (۱۳۹۲). «بررسی ساختار در هفت خان رستم: نقدی بر کهن الگوی سفر قهرمان». جستارهای ادبی، شماره‌ی ۱۸۰، بهار ۹۲، صص ۲۷-۵۶
- عبدی، لیلا و اکبر صیادکوه. (۱۳۹۲). «بررسی دو شخصیت اصلی منظومه ویس و رامین بر اساس الگوی «سفر قهرمان»». ادب پژوهی، شماره‌ی بیست و چهارم، تابستان ۹۲، صص ۱۲۹
- وگلر، کریستفر. (۱۳۸۶) ساختار اسطوره‌ای در فیلم نامه. ترجمه‌ی عباس اکبری، تهران: انتشارات نیلوفر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۹۲) انسان و سمبول‌هایش. ترجمه محمود سلطانیه، تهران: جامی.