DOI: 10.22067/jls.v50i1.63228

تحلیل سفر روحانی ویراف در *ارداویراف‌نامه* بر اساس الگوی کمبل

دکتر خلیل بیگ‌زاده[1]

احسان زندی‌طلب[2]

جستارهای نوین ادبی مجلهٔ علمی-پژوهشی، شمارهٔ ۱۹۶، بهار ۱۳۹۶

چکیده

معراج‌نامه‌ها از گونه‌های کهن در ادب دینی هستند و نمونه‌های کمابیش مشابهی در فرهنگ‌های جهان دارند. *ارداویراف‌نامه* مفصل‌ترین معراج‌نامهٔ مزدایی است که داستان سفر روحانی ویراف به جهان دیگر و بازگشت پیروزمندانهٔ وی را گزارش کرده است. به باور جوزف کمبل، سفر قهرمان در متون روایی همهٔ ملت‌های جهان از ساختار واحد و مشابهی برخوردار است که بر آمده از ناخودآگاه جمعی است. اهمیّت این پژوهش تلاش برای تجلّی مؤلفه‌های فرهنگ پیشین ایرانی در چنین آثاری با تکیه بر نظریه‌های پذیرفتهٔ جهانی است که با هدف تبیین مراحل سفر قهرمان (ویراف) در *ارداویراف‌نامه* بر اساس الگوی کمبل با رویکردی توصیفی- تحلیلی انجام شده و دستاورد پژوهش حاکی است که سفر ویراف با مراحل سه‌گانهٔ (عزیمت، تشرّف و بازگشت) سفر قهرمان در الگوی کمبل تا حدودی هم‌خوانی دارد و در مواردی از زیرگونه‌های هفده‌گانه فاقد معادل است که دلیل آن نوع نگرش به سیمای قهرمان در ساحت هدف‌های دینی و اسطوره‌ای و نیز تفاوت بنیادین موضوع معراج با سفر قهرمان است.

کلید واژه‌ها: کهن‌الگو، جوزف کمبل، سفر قهرمان، *ارداویراف‌نامه*.

۱- مقدمه

نقد کهن‌الگویی یا اسطوره‌ای، برآمده از اندیشه‌ها و پژوهش‌های جورج فریزر (George Frazer) (۱۸۵٤- ۱۹٤۱م.) انسان‌شناس و متخصص ادبیات یونان و روم باستان و نظریات یونگ (Jung) (۱۸۷۵- ۱۹٦۱م.) روان‌شناس نامدار سوئیسی است. فریزر از هلنیست‌های مکتب کمبریج بود و

۱- دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه رازی کرمانشاه (نویسندهٔ مسئول) kbaygzade86@gmail.com

۲- کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه رازی کرمانشاه e_zanditalab@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۱۲/۲۰ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۱۰/۲۴

کتاب مهمّش (*شاخهٔ زرین*) بر نوشته‌های شخصیّت‌های علمی زیادی از جمله کمبل (Campbell) کارگر افتاد، به‌گونه‌ای که با کمرنگ شدن اهمیّت آن به مثابهٔ متنی مردم‌شناختی، بر حوزهٔ ادبیات تأثیر نهاد (فریزر، ١٣٨٦: ٩) و گاه به طور اغراق‌آمیز نوشته‌ای کاملاً ادبی خوانده شد (فرای، ١٣٩١: ١٣٤). با این حال شالودهٔ اصلی نقد کهن‌الگویی پس از پژوهش‌های یونگ دربارهٔ ناخوآگاهی، اسطوره و کهن‌الگو شکل گرفت. پیدایی و گسترش مفهوم کهن‌الگو در اندیشهٔ یونگ، خود محصول کشف اولیهٔ ناخودآگاه توسط فروید (Freud) بود که ناخودآگاه محصول فرایند روانی سرکوب است و خواست‌ها و امیال ناکام مانده از طریق این ساز و کار از خودآگاه فرد رانده شده، به وضعیت ناخودآگاه درمی‌آیند (فروید، ١٣٩٠: ١٣٣). ناخودآگاه در این تعریف پدیده‌ای صرفاً طبیعی و نه ماوراءالطبیعی است که گذر زمان می‌تواند به گونه‌ای بی پایان بر وسعت آن بیفزاید. یونگ مفهوم خودآگاهی فروید را سخت بررسید و با نقد و توسّع مفهوم ناخودآگاهی که در نظر فروید معنایی شخصی و محدود داشت، به جنبه‌های دیگری از ناخودآگاه پی برد. یونگ ناخودآگاه فردی را به سه پاره بخش نمود: ناخودآگاهی که در دسترس است؛ ناخودآگاهی که با واسطه در دسترس است و ناخودآگاهی که در دسترس نیست (یونگ، ١٣٩٢: ٨١). وی همچنین با ورود بیشتر به حوزهٔ دین و روایات اسطوره‌ای از ناخودآگاهی سخن گفت که میان همهٔ اقوام بشر مشترک است و نه تنها برساختهٔ فرایندهای روانی انسان نیست بلکه ناخواسته به ارث می‌رسد. این وجه دیگر ناخودآگاه دربرگیرندهٔ انگاره‌ها و نگاره‌هایی است که به گونه‌ای خودکار، ساز و کارهای روانی فرد را تشکیل می‌دهند و سامان‌دهندهٔ بینش و نگاه ویژهٔ او هستند. یونگ این نمادها و تصاویر ناخودآگاه جمعی را کهن‌الگو (Archetype) نامید و اذعان داشت که این اصطلاح قرن‌ها پیش از او بارها در نوشته‌های دیگران به کار رفته است (یونگ، ١٣٩٠ ج: ٢٠ و ١٦). وی بر این باور بود که شمار کهن‌الگوها بی‌پایان است؛ یعنی «کهن‌الگوها همان قدر پرشمارند که وضعیت‌های نوعیِ زندگی و روند بی‌پایان تکرار، این تجربیات را در سرشت روانی ما حک کرده است، هرچند نه همچون اشکال آکنده از محتوا، بلکه بدواً در قالب اشکالی فاقد محتوا که فقط امکان نوع خاصی از ادراک و عمل را آشکار می‌کنند» (ج. مادیورو و ب. ویلرایت، ١٣٨٢: ٢٨٤). تأثیر نظریات یونگ دربارهٔ ناخودآگاه جمعی، اسطوره و کهن‌الگو، در دهه‌های ١٩٣٠ تا ١٩٥٠ در نوشته‌های پژوهشگرانی مانند کمبل آشکار شد و سرانجام دستگاهی از نقد را پی افکند که به نقد کهن‌الگویی یا اسطوره‌ای مشهور است. پیش‌فرض

این شیوهٔ نقادی آن است که تمامی متون ادبی ژرف‌ساخت یکسانی دارند کـه بـر پایـهٔ کهـن‌الگوهـای اندوخته شده در ناخودآگاهی جمعی پدید آمده است. بر این پایه نقد کهن‌الگـویی پیونـد تنگـاتنگی بـا نقد روانکاوانه دارد و هر دو با انگیزه‌های زیربنـایی و عمیـق رفتـار و ادراک انسـان سـر و کـار دارنـد (گرین، ۱۳۸۵: ۱۶۰) و اساس آن در نظریهٔ فروید است که هنر را در کنار مواد مخـدر و سـرگرمی– از جمله دانش–، ابزار جانشینی می‌داند جهت کاهش رنـج (فرویـد، ۱۳۸۵: ۳۳) و «از اثـر ادبـی بـه مثابـهٔ نشانهٔ مرضی هنرمند» (سلدن و ویدوسون، ۱۳۹۲: ۱۷۳) یاد می‌کند، امّا یونگ وارونهٔ فروید اثـر ادبـی را بازنمایی رابطهٔ میان ناخودآگاه فردی و جمعی می‌دانست که اگرچه حاوی معنایی فردی است، با نظـام کهـن باورهـا و ادراکـات بشـر در پیونـد اسـت. بـا گسـترش دیـدگاه‌هـای یونـگ، جـوزف کمبـل اسطوره‌شناس آمریکایی به طـرح نظریـهٔ سـفر قهرمـان پرداخـت و نشـان داد کـه متـون روایـی همـهٔ ملت‌های جهان از ساختار واحد و مشابهی برخوردارند کـه برآمـده از ناخودآگـاه جمعـی همـهٔ اقـوام است. پژوهش‌هایی در برخی آثار روایی ادب فارسی بر اساس الگـوی سـفر قهرمـان کمبـل و مبـانی، اصول و ساختار آن انجام شده است، چنان که عبدی و صیادکوه (۱۳۹۲) دو شخصیت اصـلی منظومـهٔ *ویس و رامین* را به‌خوبی بر اساس این الگـو سـنجیده و اذعـان بـه فراگیـری آن داشـته‌اند. ذبیحـی و پیکانی (۱۳۹۳) سفر اسکندر را در داراب‌نامهٔ طرسوسـی بـر اسـاس الگـوی مـذکور بررسـیده‌انـد کـه مراحل را از یکدیگر تفکیک نکرده و به نظر می‌رسـد قـدری شـتاب‌زده پـیش رفته‌انـد. قربـان صـباغ (۱۳۹۲) با نگاهی نقادانه ساختار هفت‌خوان رستم را بر اسـاس نظریـهٔ سـفر قهرمـان بررسـی کـرده و اگرچه نقدی تازه به الگوی کمبل وارد نکرده، در ارائهٔ مثالی که نـاقض شـمول آن باشـد، موفـق بـوده است. طـاهری و آقاجـانی (۱۳۹۲) نیـز الگـوی سـفر قهرمـان را بـر اسـاس آرای یونـگ و کمبـل در هفت‌خوان رستم با رویکردی تلفیقی تبیین کرده‌اند و بی آن که رویکردی نقادانه داشـته باشـند، عـدول فراوانی از الگوی کمبل کرده‌اند. بر این اساس پژوهشی بـا عنـوان سـفر قهرمـان در *ارداویراف‌نامـه* بـر اساس الگوی کمبل دیده نشد.

۲- بحث اصلی

نقد و تحلیل متون ادبی با تکیه بر نظریه‌های جهانی رویکردی تازه در تفسیر متون اسـت کـه سـعی در بازشناسی و تشریح لایه‌های نامکشوف آن‌ها با نگاهی نـو دارد. بـر ایـن اسـاس، پـژوهش پـیش روی

سفر روحانی ویراف را در *ارداویراف‌نامه* بر اساس الگوی سفر قهرمان کمبل تحلیل کرده و همسانی و ناهمسانی آن‌ها را با هم نشان داده است. مسألهٔ پایه‌ای این جستار پاسخ به این پرسش است که «تا چه اندازه می‌توان داستان‌های دینی متون ادب فارسی را بر اساس ساختار پیشنهادی کمبل تحلیل و تبیین کرد؟»؛ در حالی که معراج‌نامهٔ *ارداویراف‌نامه* افسانه‌ای آیینی با رویکرد اعتقادی نیست، بلکه واقعیتی (fact) تاریخی است که رخ داده است.

۲-۱- مبانی نظری پژوهش

گشودن افقی تازه فراروی درک خواننده از متن و کوشش برای فهم و کشف زوایای ناشناختهٔ آن ضرورت پژوهش‌های ادبی مبتنی بر نظریه است که پژوهش پیش رو با نگاه به این ضرورت انجام شده و هدف آن تبیین مراحل سفر روحانی ویراف در *ارداویراف‌نامه* بر اساس الگوی سفر قهرمان کمبل و تحلیلی مبتنی بر نقد کهن‌الگویی از این کتاب است تا جامعیّت این معراج‌نامهٔ روحانی را بر اساس یک الگوی پذیرفتهٔ جهانی نشان دهد.

۲-۱-۱- کمبل و کهن‌الگوی سفر قهرمان

پایه‌ای‌ترین نمونه در نقد کهن‌الگویی انگارهٔ «خویشتن» (self) است که به اشکال گوناگون در اسطوره و خواب پدیدار می‌گردد و به گفتهٔ یونگ کهن‌الگوی مسیح، صورت اعلای آن در فرهنگ غرب به شمار می‌رود (یونگ، ۱۳۸۳: ٤۹). به این اعتبار می‌توان نظام اسطوره‌ها و افسانه‌ها را فرافکنی انگاره‌های درونی انسان بدوی به عالم بیرون دانست که در پیوندی جاودانه و ناگسستنی به کهن‌الگوی قهرمان گره خورده‌اند. بررسی اسطوره‌های قهرمانی توسط پژوهشگرانی چون اتو رانک (Otto Rank)، لرد راگلان (Lord Raglan) و کمبل الگوهایی در ساختار کلی این داستان‌ها کشف کرد که جدا از زمان و مکان پیدایش آن‌ها، به‌گونهٔ چشمگیری یکسان بوده‌اند. کمبل (۱۹۰٤-۱۹۸۷م.) از کسانی است که با اثرپذیری از میراث فکری یونگ، به پژوهش در داستان‌های روایی با تکیه بر سفر قهرمانی پرداخت و تحقیقات او برای به دست دادن الگویی جهانی از این داستان‌ها، در کتاب *قهرمان هزار چهره* به نگارش درآمد. کمبل در این کتاب الگویی ترسیم می‌کند که از نظر او در تمامی داستان‌های قهرمانی صورتی یگانه و تکرارشونده دارد. اصطلاح خاص «تک اسطوره» که کمبل با وام‌ستانی از *شب‌زنده‌داری فینگان‌ها* نوشتهٔ جیمز جویس به کار می‌برد، به اندازهٔ کافی روشنگر

است: هزار قهرمان به مثابهٔ یک تن. در واقع تمامی اسطوره‌های قهرمانی، داستان قهرمانی واحد است که از دیرباز تا کنون و از اکنون تا همیشه با نقاب‌هایی بی‌شمار به انجام اعمالی مشابه در بستر رویدادهایی کمابیش یکسان می‌پردازد؛ خاصیّتی که بعضی هدف راستین نقد اسطوره‌ای دانسته‌اند: «برقراری نظامی فروکاهنده برای ادغام دوبارهٔ اساطیر متعدد به اسطوره‌ای واحد» (روتوِن، ۱۳۸۵: ۱۰۳).

کمبل سفر قهرمان را شامل سه مرحلهٔ عزیمت، تشرّف و بازگشت می‌داند و این مراحل به زیربخش‌هایی تقسیم می‌شوند، چنان که **عزیمت** شامل ۱. دعوت به آغاز سفر، ۲. ردّ دعوت، ۳. امدادهای غیبی، ٤. عبور از نخستین آستان، ۵. شکم نهنگ؛ **تشرّف** شامل ۱. جادهٔ آزمون‌ها، ۲- ملاقات با خدابانو، ۳. زن در نقش وسوسه‌گر، ٤. آشتی و یگانگی با پدر، ۵. خدایگان، ٦. برکت نهایی و نیز **بازگشت** شامل ۱. امتناع از بازگشت، ۲. فرار جادویی، ۳. دست نجات از خارج، ٤. عبور از آستان بازگشت، ۵. ارباب دو جهان، ٦. رها و آزاد در زندگی است.

در نگاه کمبل، سفر قهرمان جز در نیمهٔ دوم زندگی او اتفاق نمی‌افتد و اعمال قهرمانانه‌ای که در نیمهٔ نخست عمر روی می‌دهد، جز پیش درآمدی بر سفر بعدی قهرمان نیست (سیگال، ۱۳۹۰: ۱٤۹). کهن‌الگوی سفر قهرمان را می‌توان به دو دسته تقسیم کرد: سفرهای بیرونی که در حماسه‌ها و داستان‌های پهلوانی اتفاق می‌افتد و سفرهای درونی که ویژهٔ داستان‌های آیینی و عرفانی است. این دسته‌بندی همان است که در عرفان ایرانی- اسلامی با وام‌توزی از اصطلاحات قرآنی به سیر آفاقی و انفسی مشهور است. این سفر گونه‌ای پیچیده و شگفت از دگرگونی، رمزآمیزی و نمادپردازی ازخودگذشتگی و گریزناپذیری است که قهرمان با آرمانی ملی، قومی یا فردی به آن تن می‌دهد تا به فرجام سفر منشأ نجات، باروری و تداوم برای خود و تبارش باشد.

۲-۱-۲- ارداویراف‌نامه

معراج‌نامه‌ها از گونه‌های کهن در ادبیات جهان هستند که موضوع اصلی آن‌ها عروج شخصیتی دینی یا عرفانی است و از این نگاه می‌توان آن‌ها را نوعی واقع‌نگاریِ معطوف به گزارش تجربه‌ای ویژه انگاشت. در آیین مزدایی، معراج زردشت (*اوستا*، ج اول، ۱۳۸٦: ٤۰) و گشتاسب (آموزگار و تفضلی، ۱۳۸٦: ۱٦۱) کهن‌ترین روایات و کتیبهٔ کرتیر در سر مشهد و نقش رستم قدیم‌ترین معراج‌نامه‌ها به

پهلوی است (تفضلی، ١٣٨٦: ١٦٧). روایت دیگر مزدایی *ارداویراف‌نامه*، داستان معراج شخصی به نام «ویراف» یا «ویراز» است که برای نجات دین به سفری روحانی می‌رود. ویراف از همیستگان (برزخ) و بهشت و دوزخ دیدار می‌کند و پس از بازگشت به گزارش دریافت‌ها و ادراکات خود از جهان دیگر می‌پردازد. متن مفصّل و کهن ارداویراف‌نامه سبب شده است تا برخی پژوهشگران، کمدی الهی دانته را که شاخص‌ترین روایت ادبی از معراج است، متأثر از آن بدانند (نک: دانته، ١٣٨١: ٤٥) و برخی نیز به وجود ساختار روایی مشابه بین دو اثر اشاره کنند (سلطانی و قربانی، ١٣٩٢: ٦٣-٦٢). همچنین شخصیّت تاریخی ویراف گاه هم‌روزگار شاپور اول دانسته شده (بهار، ١٣٨٩، ج ١: ٥٢) و گاه شخصیّتی قدیمی‌تر به شمار رفته که بعدها به دوران ساسانی منتسب شده است (آموزگار، ١٣٩١: ٣٣). با این حال، دانستن این موضوع که قهرمانان سفرنامه‌های روحانی در واقع شخصیت‌هایی تاریخی بوده‌اند یا نه، چندان کمکی به رمزگشایی اسطوره‌شناسانه این گونه روایت‌ها نمی‌کند، چون اهمیّت و کارکرد روان‌شناختی این داستان‌ها اساساً مسأله‌ای فراتاریخی است. همچنین باید دانست که بیشینهٔ گزارش‌هایی که از سفرنامه‌های روحی و فکری پیشوایان دینی و عرفانی در دست است و مصادیق فراوان و مشابهی در فرهنگ‌های گوناگون دارد، بیش و پیش از آن که بر جنبه‌ای تاریخی استوار باشد، برآمده از گرایش‌های صوفیانه و جهان‌بینی اسطوره‌شناختی‌ای است که میل به کشف و اختراع عنصر شگفت در آن‌ها به مراتب پررنگ‌تر از تلاش برای درک و دریافت واقعیتی عاری از شگفتی است. گویی ناخودآگاه انسان ذاتاً میل به رمز و راز و شگفتی دارد و از آن است که روایتی اسطوره‌ای در نظر بیشینهٔ مردم ارجمندتر از گزارشی تاریخی است.

٢-١-٣- خلاصهٔ داستان

پس از یورش اسکندر به ایران چنان آشوب و نابه‌سامانی سراسر کشور را فرامی‌گیرد که دامنهٔ تباهی و ویرانی آن، آرامش حاصل از باورهای مذهبی را هم برمی‌آشوبد. مردمان، چاره‌جویان گشایش کار خود از آتشکدهٔ فرنبغ (ویژهٔ موبدان در فارس) جسته بر درگاه آن گرد می‌آیند. دین‌مردان چاره در آن می‌دانند که یک تن به سرای دیگر برود و از اورمزد و امشاسپندان و دیگر ایزدان به مردمان پیام آورد. با این اندیشه از میان همهٔ مردم هفت تن را که به ایزدان و دین بی‌گمان‌ترند برمی‌گزینند و از آن‌ها می‌خواهند تا از میان خود یک تن را که از همه بی‌گناه‌تر و خوشنام‌تر است، برگزینند. سرانجام ویراف نامزد می‌شود که به جهان دیگر برود. ویراف هفت همسر دارد که چون از واقعه آگاه

می‌شوند، افغان‌کنان به انجمن مزدیسنان رفته، می‌خواهند که این ستم را بر آن‌ها روا ندارند و وی را به شهر مردگان نفرستند. مزدیسنان اطمینان می‌دهند که ویراف را پس از هفت روز، تندرست به آن‌ها خواهند سپرد. ویراف سر و تن شسته یشت‌کنان آمادهٔ سفر می‌شود. موبدان سه جام زرین، منگ گشتاسبی پرمی‌کنند و به او می‌نوشانند. روان ویراف به جهان دیگر می‌رود و با همراهی سروش اهلو و آذرایزد نخست از همیستگان (برزخ) درمی‌گذرد و پس از آن به سه گام اشکوب‌های ستاره‌پایه، ماه‌پایه و خورشیدپایه را می‌پیماید و با گام چهارم به گروثمان می‌رسد. در آنجا بهمن امشاسپند (مقرّب‌ترینِ امشاسپندان) را دیدار می‌کند و بهمن اورمزد را به او می‌نماید. سپس راهی دوزخ می‌شود و جایگاه‌های هولناک و گوناگونی شکنجه‌ها و پادافره‌های آن را می‌بیند. روان ویراف در پایان سفر دوباره به انجمن اورمزد و امشاسپندان رفته، به پندهای اورمزد گوش می‌سپارد و پس از هفت شبانه‌روز به سلامتی و آزادی به تن بازمی‌گردد.

۲-۲- الگوی سفر قهرمان در *ارداویراف‌نامه*

۲-۲-۱- عزیمت

سفر هنگامی آغاز می‌شود که نیازی فردی یا تباری قهرمان را وامی‌دارد تا خود را برای هدفی اخلاقی قربانی کند. ناشناختگی راه، تاریکی، بیم جان و هولناکیِ آزمون‌هایی که قهرمان پیش روی دارد، گاه او را بر آن می‌دارد که اگرچه موقتی، از رفتن سر باز زند، امّا در این هنگام نیروهایی ناشناخته او را بر آن می‌دارند تا سرنوشت خود را بپذیرد و گام به ناشناخته بگذارد که سفر شگفت قهرمان با ورود به ناشناخته آغاز می‌شود.

۲-۲-۱-۱- دعوت به سفر

ندایی شگفت قهرمان را از ژرفای زندگی عادی به سوی خویش می‌کشاند، «دست سرنوشت قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چهارچوب‌های جامعه به سوی قلمروی ناشناخته می‌گرداند» (کمبل، ١٣٨٦: ٦٦). ناشناخته چون ژانوس، خدای ذووجهین رومی (گریمال: ١٣٩١، ج١: ٤٧٩) سیمایی دوگانه دارد: سویی دلخواه که قهرمان را به خود می‌خواند و تاب ماندن را از او می‌گیرد و سویی دل‌آشوب که او را از خود می‌راند و بر آن می‌دارد که از خطر بپرهیزد و گوشهٔ امن اختیار کند، امّا چون سرنوشت، قهرمانی او را رقم زده است، آگاهانه یا ناآگاهانه سفر آغاز می‌گردد. ندای

آغازی که ویراف را به سوی ناشناخته بازمی‌برد، خروش و نالهٔ مردمی درمانده است: «این یسنا، درون و آفرینگان و نیرنگ و پادیاب (طهارت) و یوژداهری (طهارت) که ما به جای می‌آوریم به ایزدان رسد یا به دیوان و به فریاد روان ما رسد یا نه» (*ارداویراف‌نامه*، ١٣٨٢: ٤٤). ویراف سه مرتبه برگزیده می‌شود: نخست از میان مردم، دو دیگر از میان هفت تن و در پایان از میان سه تن. (همان: ٤٦). عدد سه که از دیرباز در میان اقوام و فرهنگ‌های گوناگون کارکردی آیینی داشته، در آیین مزدیسنا نیز شماره‌ای پذیرفته بوده (محمودی، ١٣٨٤: ١٥٥–١٥٤) و در *ارداویراف‌نامه* فراوان آمده است، چنان که ویراف به سه گام اندیشهٔ نیک، گفتار نیک و کردار نیک تا پل چینود فرامی‌رود (*ارداویراف‌نامه*، ١٣٨٢: ٥٠). ویراف از سه طبقهٔ بهشتی ستاره‌پایه، ماه‌پایه و خورشیدپایه می‌گذرد و به گروثمان (عرش اعلی) می‌رسد (همان: ٥٥–٥٤). همچنین سروش اهلو، آذرایزد و ویراف سه تن هستند و نیز ویراف تنها کسی است که سه بار به سفر دعوت می‌شود.

٢-٢-١-٢- ردّ دعوت

ترس از ناشناخته و تلاش برای حفظ وضع موجود، قهرمان را از پذیرش دعوت بازمی‌دارد و از نگاه روان‌شناختی، غریزهٔ حفظ حیات، قهرمان را از سفر به قلمرو ناشناخته پرهیز می‌دهد که در *ارداویراف‌نامه* این مرحله تنک و زودگذر است. ویراف که سه بار نامزد سفر به جهان مردگان شده است، واپسین تلاش خود را برای ردّ دعوت این گونه آشکار می‌کند: «شما مزدیسنان بر خلاف میل من به من منگ مدهید و برای آزمایش دینی نیزه افکنید و اگر نیزه به من رسد با میل به آن جای اهلوان و دروندان روم و این پیغام به درستی ببرم و پاسخ به راستی آورم» (همان: ٤٥). ویراف با در میان افکندن این پیشنهاد پذیرش سفر را به تأخیر می‌اندازد و پس از آن سه بار به نام اندیشهٔ نیک، گفتار نیک و کردار نیک نیزه افکنده می‌شود و هر سه بار نیزه به سوی ویراف می‌آید (*ارداویراف‌نامه*، ١٣٨٢: ٤٦). البته اساس ردّ دعوت را بر پایهٔ روان‌شناسی فروید می‌بایست در ویژگی رانهٔ (سائق) عشق (Eros) بازجست که برآمده از لیبیدو یا نیروی حیاتی است که وارون رانهٔ مرگ (Thanatos) با امیال معطوف به زندگی در پیوند است. با این حال می‌توان ردّ دعوت ویراف را چالشی دینی دانست که بار دیگر و به صورتی کلی‌تر درستی گزینش او بر همگان آشکار شود و مردمان دربارهٔ او کمترین تردیدی به دل نداشته باشند.

۲-۲-۱-۳- امدادهای غیبی

سفر قهرمان با حمایت نیروهایی پنهانی همراه است، «آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند، در اولین مرحلهٔ سفر با موجودی حمایت‌گر رو به رو می‌شوند» (کمبل، ۱۳۸٦: ۷۵). «قدرت‌های پشتیبان یا نگهبانان، ناتوانی اولیهٔ قهرمان را جبران می‌کنند و وی را قادر می‌سازند تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن از آن‌ها نمی‌تواند انجام دهد، به سرانجام برساند» (یونگ، ۱۳۸٤: ١٦٤). نیروهای غیبی همواره بازتابی از کهن‌الگوی پیر فرزانه هستند؛ گونه‌ای خردمندی فطری که سامان‌دهندهٔ ساختار زیستی و انداموارهای روانی ماست (یونگ، ۱۳۹۰ ب: ٦١). پیر فرزانه یا استاد غالباً به صورت مرد پدیدار می‌گردد (کمبل، ۱۳۸٦: ۸۱) و نغز آن است که سروش اهلو و آذرایزد، دو یاریگر ویراف در سراسر سفر، ایزدانی نرینه هستند. «سروش در اوستای گاهانی و در اوستای جدید اسم مذکر ... است» (*سروش‌یشن*، ۱۳۸۲: ۹). در اَرت یشت، خطاب به اَشی (اَرت) آمده است: «سروشِ نیکِ پارسا و رشن بزرگوارِ نیرومند و مهرِ فراخ‌چراگاه ... برادران تواند» (*اوستا*، ۱۳۸٦: ٤٧١). ایزد آذر (آتش) نیز به مثابهٔ پسر اهورامزدا و نشانهٔ اوست (هینلز، ۱۳۸٦: ٤٨). شگفت آنجاست که سروش خود نماد و نشان کهن‌الگوی پیر است (کویاجی، ۱۳۸۸: ١٦٥). سروش اهلو و ایزد آذر که مطابق الگوی کمبل می‌بایست ویراف را برای آغاز سفر آماده سازند، تا تشرّف ویراف به جادهٔ آزمون‌ها با او دیدار نمی‌کنند. گویی ویراف برای آغاز سفر نیازمند پشتیبانی این یاوران نیست. تمهید این سفر نه به پایمردی نیروهای غیبی که به دست انجمن مزدیسنان و با راهنمایی آنان صورت پذیرفته است و این دگرگونی و جابه‌جایی در ساختار سفر را می‌توان برآمده از موقعیت دینی قهرمان دانست. ناشناخته برای ویراف کمابیش شناخته است، چون می‌داند که به دیدار اورمزد و امشاسپندان و ایزدان خواهد رفت و تندرست باز خواهد گشت. سفر او چونان سفر قهرمانان داستان‌های غیر دینی هولناک نیست. ویراف به پشتیبانی نیروهای یاریگر ایمان دارد و موبدان او را به کمک‌رسانی ایزدان دلگرم ساخته‌اند (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ٤٧). نکتهٔ باریک دیگری که به چشم می‌آید این است که سفر ویراف اساساً بی حضور این دو ایزد راهنما راه به جایی نمی‌برد، بلکه تمامی مراحل سفر با همراهی آن‌ها سپری می‌شود و در واقع ویراف هیچ گونه جستجو و حرکتی از خود ندارد. بر این اساس، می‌توان این دو ایزد را نماد و نشانه‌ای از نیروهای درونی و غیبی ویراف دانست، همان گونه که یونگ کهن‌الگوی پیر فرزانه را بازتاب «خود» (self) دانسته است (یونگ، ۱۳۹۰ الف: ۲۱۳-۲۱۲). شاید با این تلقی بتوان

پذیرفت که نیروهای غیبی از آغاز و حتی پیش از سفر همراه ویراف بوده‌اند، امّا نیروهای درونـی او در این مرحله هنوز به فعلیّت درنیامده، خاموش بوده‌اند و در آغاز، نقشی اساسـی در پیشـبرد نقشـهٔ سـفر وی ایفا نکرده‌اند.

۲-۲-۱-٤- عبور از نخستین آستان

اگرچه سفر قهرمان با زادن او رقم خورده و با ندای دعوت آغاز شده است، آنچه جهان ناشـناخته‌هـا را فراروی او می‌گشاید، عبور از آستانهٔ نخستین است. ووگلر می‌گوید: همهٔ قهرمانـان در ایـن مرحلـه بـا موانعی روبه‌رو می‌شوند (ووگلر، ١٣٩٤: ٨١)، امّا برای قهرمان دینی چنان موانعی وجـود نـدارد، چنـان که وارونهٔ الگوی کمبل، مبنی بر مواجههٔ قهرمان با نگهبانان آستانه (کمبـل، ١٣٨٦: ٨٥)، هـیچ نگهبـان و نیروی بازدارنده‌ای راه را بر ویراف نمی‌بندد و او در ابتدای ورود بـه جهـان مینـو بـا سـروش اهلـو و آذرایزد دیدار می‌کند و تمام مراحل سفر را با راهنمایی آن‌ها سـپری مـی‌کنـد (*ارداویـراف‌نامـه*، ١٣٨٢: ٥٠). تعبیر روان‌شناختی نگهبان آستانه از نظـر فرویـد بـه ریختـی از فراخـود (super ego) و از نگـاه استکل (stekle) به خودآگاه فرد اشاره دارد (کمبل، ١٣٨٦: ٩٠). از این دیدگاه عدم رویـارویی ویـراف با نگهبانان آستانه، از میان رفتن شعور خودآگاه وی به واسطهٔ نوشیدن مـی و منـگ اسـت. بـه عبـارتی انجمن مزدیسنان به سه جام زرّین می گشتاسبی، مانع خودآگاه ویراف را از میـان برداشـته و روان او را به دست نیروهای اهورایی سپرده‌اند.

۲-۲-۱-٥- شکم نهنگ

این مرحله «انتقال انسان به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولـد خواهـد شـد و ایـن عقیـده بـه صورت شکم نهنگ، به عنوان رحم جهان، نمـادین شـده اسـت. قهرمـان ... توسـط ناشـناخته بلعیـده می‌شود و به ظاهر می‌میرد» (کمبل، ١٣٨٦: ٩٦). چنان که خواب را همواره حالتی شناور میـان مـرگ و زندگی دانسته‌اند، نوشیدن منگ و چیرگیِ خوابِ مصنوعی به منزلهٔ ورود ویراف به شکم نهنگ اسـت. «او (ویراف) آن می و منگ بخورد، هوشیارانه باج بگفت و بر بسـتر بخفـت» (*ارداویـراف‌نامـه*، ١٣٨٢: ٤٨). جرجانی در *تعریفات* نفس را جوهری تابنده بر بدن دانسته است که بـه هنگـام مـرگ خاموشـی می‌گیرد و تابش آن در وقت خـواب از ظـاهر بـدن قطـع مـی‌گـردد (عطـار نیشـابوری، ١٣٨١: ٢٦٩). حدیث نبوی النّومُ اَخُو المَوت (فروزانفر، ١٣٩٣: ٢٣) نیز ناظر بر همین معناسـت. در الهیـات زردشـتی

«روان درگذشتگان در پناه سروش به چینوَدپل رسد» (فرنبغ‌دادگی، ۱۳۹۰: ۱۱۲) و سروش اهلو یکی از دو حامی‌ای است که ویراف را از ابتدا تا انتهای سفر همراهی می‌کند. بر این پایه، وضع چیره بر ویراف همان گونه که کمبل می‌گوید به مرگ مانند است. مطلب دیگری که مؤکّد ورود به شکم نهنگ است، سر برآوردن ویراف در تاریکی است، وی در نخستین گزارش خود پس از بازگشت از سفر چنین می‌گوید: «در نخستین شب سروش اهلو و آذرایزد به پیشواز من آمدند» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۵۰). تاریکی عمیق این مرحله نشان‌دهندهٔ ورود ویراف به ژرف‌ترین جای روان و نفوذ به لایه‌های دور از دسترس ناخودآگاهی است.

۲-۲-۲- تشرّف

فرورفتن قهرمان به شکم نهنگ، افق رویدادهای داستان را به سویی دیگر می‌گشاید، آن سان که زنجیره‌ای از آزمون‌ها و دیدارهای پیاپی در پایان این مرحله به دستیابی قهرمان به هدف و جاودانگی می‌انجامد.

۲-۲-۲-۱- جادهٔ آزمون‌ها

قهرمان در راه دستیابی به هدف باید رشته‌ای از دشواری‌ها را با پیروزی پشت سر گذاشته، بر ترس خود چیرگی یابد و از وقایع و صور هولناکی که بر او پدیدار خواهند گشت گذر کند. ویراف سراسر این مرحله را با پشتیبانی دو ایزد نگهبان خود سپری می‌کند. «سروش اهلو پیروزگر و آذرایزد دست من فرازگرفتند. نخستین گام به اندیشهٔ نیک و دُ دیگر گام به گفتار نیک و سه دیگر گام به کردار نیک به پل چینود فرازشدم» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۵۰) «و پس از آن پل چینود به اندازهٔ نُه نیزه پهن شد، من همراه سروش اهلو و آذرایزد به‌آسانی و به‌فراخی و دلیرانه و پیروزگرانه از پل چینود گذشتم» (همان: ۵۳). عبور از پل چینوَد کارکردی سخت قهرمانانه دارد و دشوارترین آزمون و در واقع تنها آزمونی است که فراروی ویراف می‌تواند بود. «همهٔ نیکان و بدان باید از روی این پل بگذرند، این گذرگاه برای اَشَوَنان به پهنای نُه نیزه فراخ شود و برای گناهکارن چون لبهٔ اُستُره (تیغ موی‌تراشی) تیز و باریک گردد» (*اوستا*، ۱۳۸٦، ج ۲: ۹۷۲-۹۷۱) و این‌گونه است که تنها کسانی که قهرمان زندگی خویش بوده‌اند، آن بخت را خواهند داشت که از این آستانه به سلامت بگذرند. در ادامهٔ سفر، ورود به دوزخ است که ویراف را به هراس می‌اندازد: «ترسیدم و ... خواهش کردم که مرا اینجا مبرید و

برگردید» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۷۸)، امّا چون قهرمانان را جز فرورفتن در تاریکی و ادامهٔ سفر چاره نیست، ایزدان پشتیبان به یاری ویراف می‌شتابند: «به من گفتند: مترس چه از اینجا تو را هرگز بیم نباشد و سروش اهلو و آذرایزد از پیش رفتند و من از پس، بدون بیم، به سوی این دوزخ تاریک بیشتر فرورفتم» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۷۸). نکتهٔ مهم اینجاست که قهرمانان اسطوره‌ای در مسیر آزمون‌های خود تنهایی و هراس بیشتری را تجربه می‌کنند، امّا ویراف در مقام قهرمانی دینی هرگز به خود رها نمی‌شود و در تمامی مراحل سفر به پایمردی ایزدان راهنما پشتگرم است. حتی اگر سفر ویراف را یکسره درونی بدانیم و دو ایزد راهنما را نمادهایی از نیروهای روانی وی بپنداریم، باز هم این موضوع در میان است که به واسطهٔ فعالیت این نیروها، ویراف از اطمینان و آرامش بیشتری نسبت به قهرمان اسطوره‌ای برخوردار است.

۲-۲-۲-۲- ملاقات با خدابانو

یونگ تصویر زنانهٔ ناخودآگاهی مرد را آنیما و چهرهٔ مردانهٔ ناخودآگاه زن را آنیموس نامیده است (یونگ، ۱۳۹۰ ب: ۲۰۷). آنیما دربرگیرندهٔ همهٔ تجارب گذشته و نظم‌دهندهٔ میلی است که مرد به بخش نهفتهٔ روان خویش دارد (وِر، ۱۳۹۱: ٧٤) و چون روان آدمی از دو بخش روشن و تیره تشکیل شده است، تمامی کهن‌الگوها حاوی جنبه‌های مثبت و منفی و سویه‌های دلخواه و آزارنده هستند (سنفورد، ۱۳۸۸: ۲۲). ویراف با خدابانو که پارهٔ روشن مادینه‌روان (آنیما) است دیدار نمی‌کند، امّا دیدار روان درگذشتگان را با آن گزارش می‌دهد: «دین او و کنش او به شکل دوشیزهٔ زیبای نیک‌دیدار پیش آمد» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۵۱). «دین» در آیین زردشتی به معنی وجدان و نشان‌دهندهٔ حسی روحانی است که بر سر پل چینوَد در هیئت دوشیزه‌ای خوشرو بر روان پارسایان پدیدار می‌گردد (اوشیدری، ١٣٨٦: ٢٧٤). بر این اساس این مرحله و مرحلهٔ بعد از نگاه قهرمان در الگوی کمبل مرد انگاشته شده است و قهرمان زن در مراحل مشابه با وجوهی از نرینهٔ روان (آنیموس) دیدار خواهد کرد.

۲-۲-۲-۳- زن در نقش وسوسه‌گر

زن وسوسه‌گر در الگوی کمبل پارهٔ منفی و تاریک آنیما و کامل‌کنندهٔ مرحلهٔ ملاقات با خدابانو است که هر دو بخش به مثابهٔ برخورد قهرمان با خویشتنِ خویش است، چنان که قهرمان با تاریکی و

روشنی به مثابهٔ پاره‌ای از وجود خود دیدار می‌کند. ویراف مانند مرحلهٔ پیشین، با زن وسوسه‌گر نیز رویارو نمی‌شود، امّا همچون قبل از دیدار روان درگذشتگان با جنبهٔ منفی آنیما (مادینه‌روان) خبر می‌دهد: «در آن باد آن دین و کنش خویش را می‌بیند: زنِ روسپی برهنه، پوسیده، آلوده» (*ارداویراف‌نامه*، ١٣٨٢: ٦٣). دین به همان اندازه که بازتاب انگاره‌های روشن آنیماست، نماد تیرگی آن نیز هست و در رویارویی با روان گنهکار به صورت پتیاره و زشتی نمودار می‌گردد (اوشیدری، ١٣٨٦: ٢٧٤). نکتهٔ باریک اینجاست که دین تنها پس از مرگ بر روان میرنده پدیدار می‌گردد و ویراف نیز به یک اعتبار در حالتی شبیه به مرگ فرورفته، امّا در الگوی کمبل دو وجه تاریک و روشن مادینه‌روان، مراحلی از رشد و تعالی روانی به شمار می‌روند که قهرمان را از ملاقات با آن‌ها چاره نیست.

٢-٢-٢-٤- آشتی و هماهنگی با پدر

در نگاه کمبل «جنبهٔ دیومانند پدر انعکاسی از من (ego) یا خودِ قربانی است، این انعکاس از حس کودکانه‌ای برخاسته که آن را پشت سر گذاشته‌ایم، ولی به مقابل خود فرافکنی کرده‌ایم» (کمبل، ١٣٨٦: ١٣٦). آشتی با پدر شاید واپسین مرحله در فرایند تکامل «تفرّد» (individuation) باشد. مفهوم تفرّد که یونگ بارها از آن سخن گفته، به تلاش آگاهانهٔ من جهت آشنایی و پیوند با خویشتن اشاره دارد که به گسترش و استواری شخصیّت می‌انجامد. تفرّد دارای دو جنبهٔ ذهنی و عینی است که عدم ترازمندی میان آن‌ها به گسستن از عالم بیرون یا فروافتادن به سطح ابتدایی روابط اجتماعی خواهد انجامید (یونگ، ١٣٩٢: ٩٣). اگرچه سفر ویراف تجربه‌ای شگرف در روند تکامل روحی او بوده و بی‌گمان بر روان او سخت کارگر افتاده است، این مرحله، برابری در *ارداویراف‌نامه* ندارد. گویی که او پیش از معراج به این هماهنگی دست یافته و چهرهٔ خوفناک پدر برای او سرشار از مهربانی شده است، حتّی در مادی‌ترین تعبیر که خداوند را فرافکنی انگارهٔ پدر به شمار می‌آورد (فروید، ١٣٥٧/٢٥٣٧: ١٧٤)، ایمان و سرسپاری ویراف به قوانین دین، او را در موقعیّت آشتی کامل با اورمزد قرار داده است.

۲-۲-۲-۵- خدایگان

قهرمان هنگام رسیدن به این مرحله به آن سوی نادانی و ترس راه یافته، چهره‌ای خدای‌گون می‌یابد، «این وجود خدای‌گون، الگوی موقعیّتی الهی است که قهرمان انسانی پس از گذشتن از آخرین وحشت‌های جهل به آن می‌رسد» (کمبل، ۱۳۸٦: ۱۵٦). راه‌یابی ویراف به بارگاه سرشار از روشنیِ اورمزد و امشاسپندان و بزرگداشت بی‌مانند اورمزد از او، نشانه‌ای از تشبه او به خدایان و ایزدان است. «بهمن گفت: این است اورمزد و من خواستم به پیش او نماز برم و او به من گفت: نماز به تو ای ویراز» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۵۷). این درآمیختگی با الوهیّت را می‌توان با لقب «خداوندگار» در متون صوفیه سنجید (سپهسالار، ۱۳۹۱:۱۰۲) و آن را با سلطنت ظاهری و باطنی مراد بر مرید در پیوند دانست (فروزانفر، ۱۳۸۵: ۲۵)؛ یعنی نهایت مرتبه‌ای که ویراف در معراج خود به آن رسید.

۲-۲-۲-٦- برکت نهایی

سفر قهرمان با دستیابی به هدفی که به مثابهٔ برکتی برای او و تبار اوست، عملاً به پایان می‌رسد. «برکت به‌سادگی سمبول انرژی زندگی است که بر اساس نیازها و احتیاجات هر مورد خاص بر آن نازل می‌شود» (کمبل، ۱۳۸٦: ۱۹٦). طبیعی است که قهرمان پس از خداگونگی، میل به پاسداشت جایگاه خود داشته باشد و میلی ژرف به نگاهبانی از آرامشی بهشتی که جز در پایان سفر نمی‌توان به آن رسید. ووگلر که الگوی هفده مرحله‌ای کمبل را به دوازده مرحله فروکاسته است، از برکت نهایی به مثابهٔ بازگشت با اکسیر یاد می‌کند که می‌تواند معجونی شفابخش، گنجی شایگان یا دانشی رهایی‌بخش و یاریگر باشد (ووگلر، ۱۳۹٤: ٤۸). ویراف با سفر به جهان ناشناخته‌ها و مشاهدهٔ برزخ و بهشت و دوزخ به هدف خود که پیغامبری از جهان زندگان به دنیای مردگان بوده است، دست می‌یابد و معرفتی که نجات‌بخش ایمان و زدایندهٔ تردیدهاست، ره‌آورد اوست.

۲-۲-۳- بازگشت

قهرمان پس از رسیدن به هدف، خواسته یا ناخواسته می‌باید تا هنگام مرگ به زندگی روزمره بازگردد و قهرمان زندگی خود باشد که بازگشت بیش از هر چیز نشان‌دهندهٔ کارکرد اجتماعی شخصیّت قهرمان است. برکتی که با دگرگون‌ساختن جهان‌بینی قهرمان از او انسانی دیگر ساخته است،

می‌بایست تا ممکن است در اختیار دیگران قرار گیرد و الهام‌بخش آنانی باشد که دیر یا زود سفر شگفت خود را آغاز خواهند کرد.

۲-۲-۳-۱- امتناع از بازگشت

دلبستگی به عالم ناشناخته‌ها از یک‌سو و تردید در اصل انتقال‌پذیری تجارب شگفت شخصی از سویی دیگر، قهرمان را از بازگشت به زندگی روزانه بازمی‌دارد. این مرحلهٔ دشوار، تعیین‌کنندهٔ جایگاه اجتماعی قهرمان است و گذشتن از این آستانه از قهرمانی فردی، قهرمانی اجتماعی می‌آفریند که نه تنها تباری را از تباهی و گمنامی خواهد رهاند، بلکه تا روزگارانی دراز الهام‌بخش مردمان می‌تواند بود. ویراف که با هدفی اجتماعی راهی سفر شده است، از بازگشتن پرهیز ندارد تا بتواند پیغام اورمزد را به مزدیسنان بازآورد و آنان را از ابهام و دودلی برهاند (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۱۰۱). سفر وی از ابتدا با هدف بازگشت آغاز شده است و عدم امتناع از بازگشت نشان‌دهندهٔ یکی از پایه‌ای‌ترین ویژگی‌های قهرمان دینی است و آن داشتن رسالت اجتماعی است.

۲-۲-۳-۲- فرار جادویی

قهرمان که در آغاز سفر با دشواری‌هایی مواجه بود، اکنون باید سختی‌های بازگشت را یکی پس از دیگری پشت سر بگذارد. «اگر قهرمان هنگام رسیدن به پیروزی، دعای خیر خدابانو و یا خدا را پشت سر داشته باشد، آشکارا مأمور است با اکسیری برای جامعه‌اش به جهان بازگردد و در این حال تمام نیروهای حامی مافوق‌الطبیعه حافظ اویند» (کمبل، ١٣٨٦: ٢٠٦). ویراف از حمایت اورمزد و ایزدان برخوردار است و اکسیر او محصول دیده‌ها و شنیده‌ها و تجارب ژرف و شگفت روحانی است. او که حامل پیامی از جهان مینوی است، امر به بازگشت را به طور مستقیم از اورمزد دریافت می‌کند: «برو به جهان مادی، به جهانیان آنچه دیدی و دانستی به راستی بگو! ... برو به‌سلامت و به‌آزادی» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ٩٦). ویراف در مسیر بازگشت با مانعی رویارو نمی‌شود تا نیازمند گریختن از آن باشد و ایزدان که او را در تمام مراحل سفر یاری داده‌اند، از این مرحله نیز به‌سادگی عبور می‌دهند.

۲-۲-۳-۳- دست نجات از خارج

گاهی پیش می‌آید که با درافتادن گرهی در کلاف روایت، داستان از رفتار بازمی‌ایستد و پویایی و حرکت طبیعی آن می‌افسرد. این مرحلهٔ راه‌گشایی در مسیر فروبستهٔ داستان است؛ به گونه‌ای که سیر

منطقی آن ادامه یابد و قهرمان با برکت حاصل از سفر به جهان پیشین بازگردد. بدین گونه است که اگر قهرمان نخواهد یا نتواند راه رفته را بازگردد، نیرویی رهاننده به او یاری خواهد رساند. در واقع این مرحله برای آن دسته از قهرمانانی روی می‌دهد که از بازگشت سر باز زده یا موفّق به فرار جادویی نشده‌اند و از یاری خدا یا خدابانو بی‌بهره‌اند؛ در حالی که ویراف در تمام سفر خود متوجه نقش پیغامبری خود بوده، در پایان سفر فرمان بازگشت را مستقیماً از اورمزد دریافت می‌کند (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۱۰۰) و بدون دخالت کمترین نیروی بازدارنده‌ای، از سفر بازمی‌گردد. پیداست که مراحل فرار جادویی و دست نجات از خارج، نفی‌کنندهٔ یکدیگرند. قهرمانی که موفّق به فرار شده است، نیازمند یاری نخواهد بود و قهرمانی که در انتظار نیرویی رهاننده است، پیشتر از حرکت بازمانده است. این مراحل در نگرش دینی هند با دو اصطلاح «رسم میمون» و «رسم گربه» و در فرهنگ ژاپن با مفاهیم تاریکی (tariki) و جیریکی (jiriki) به معنای نیروی بیرون و نیروی درون بازنموده شده است (کمبل، ۱۳۹۵: ۱٤۷). آن که چشم امید به جهان بیرون (تاریکی) دارد، چونان گربه‌ای است که به هنگام احساس خطر در خردی، نیازمند یاری دیگران است؛ حال آن که فرد در شیوهٔ میمون با تکیه بر نیروی درونی (جیریکی) چنگ به سویی افکنده، خود را از خطر می‌رهاند. از این رو الگوی سفر قهرمان تنها یکی از این دو مرحله را در خود می‌تواند داشت.

۲-۲-۳-٤- عبور از آستان بازگشت

مسافری که به جهان شگفتی‌ها گام می‌گذارد و عوالم رمز و راز را درمی‌نوردد، خود پاره‌ای از آن جهانِ سراسر اسرار می‌گردد یا آن جهان دیگر، خود اوست. اگرچه او بیش از همیشه به خود راستین خویش مانند است، دیگر همان مسافر پیشینی که بود نیست. او اکنون قهرمانی است که جهانی از رمز و راز و دانش را آگاهانه با خویش و در خویش حمل می‌کند. دشواری او از این پس، تطبیق و فهمِ دو جهانِ به ظاهر متعارض است که با همهٔ تضادها و تقابل‌ها چیزی جز دو جلوه از حقیقتی واحد نیستند. بر این پایه رهنوردانی که در راه فرومانده‌اند و یا هنوز به فرجام نرسیده‌اند، فهم درست و دقیقی از هستی نمی‌توانند داشت و تنها آنانی به این درک عمیق دست خواهند یافت که به ژرفای راز، راه برده باشند. ویراف هم اگرچه همانی نیست که پیش از سفر بود، با این حال وارون قهرمانان دیگر، می‌تواند ماحصل سفر و تجربهٔ خویش را عیناً با همگان در میان بگذارد. «[ویراف] فرمود دبیر دانا و فرزانه آورید و آنان دبیر فرهیخته و فرزانه آوردند و او پیش وی نشست و هرچه ویراز گفت

درست و روشن و واضح نوشت» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۵۰). ویراف از آن دست قهرمانانی است که می‌کوشند نظام‌های سنتی کهن را بازتعریف کنند و آن‌ها را از روایاتی صرفاً دست‌فرسود به تجاربی زنده و ارزنده مبدل سازند. او هنگامی راهی سفر می‌شود که گمان و ناباوری جامعهٔ مزدیسنان را فراگرفته است و تنها بازگشت پیروزمندانهٔ اوست که موجب آسایش و نجات مردمان است.

۲-۲-۳-۵- ارباب دو جهان

بازگشت قهرمان به معنای گسستن او از جهان ناشناخته نیست، بلکه وی به هر دو جهان چیرگی دارد و با حقیقت هستی یگانه است و «هنر ارباب دو جهان، آزادی عبور و مرور در دو بخش آن است» (کمبل، ۱۳۸٦: ۲۳۷)، امّا ویراف چنین اختیاری را ندارد، سفر او با چیرگی خواب آغاز می‌شود و پس از هفت روز با بیداری به پایان می‌رسد (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ٤۹). اگرچه متن داستان نشانه‌ای که دال بر ممانعت یا محدودیت سفر دوبارهٔ ویراف به جهان مردگان باشد، به دست نمی‌دهد، با در نظر داشتن شرایط بحرانی‌ای که انجمن مَزدیسنان را ناچار به سامان دادن چنان آزمونی ساخت (همان: ٤٤)، می‌توان نتیجه گرفت که ویراف سفری دوباره در پیش رو نخواهد داشت. همچنین نگاشتن گفته‌های ویراف پس از بازگشت (همان: ۵۰) نشان می‌دهد که سفر دوباره به جهان مردگان نه تنها برای ویراف که برای دیگر اعضای جامعهٔ مَزدیسنان نیز مقدور نخواهد بود، بلکه از این پس تنها خویشکاری مَزدیسنان آن است که عوضِ گام‌گذاردن به چنان سفر شگفتی به گزارش‌ها و روایت‌های قهرمان دینی خود بسنده کرده، ایمان بیاورند. البتّه به یک اعتبار می‌توان ویراف را در مرتبهٔ ارباب دو عالم به شمار آورد و آن تأثیر ژرف و دگرگون‌کننده‌ای است که پی‌آمد ناگزیر سفر به قلمرو خدایان است. ملاقات با بعد ناشناختهٔ روان و ساحت شگفت مینویان، تجربه و مکاشفهٔ نابی است که بی‌تردید زندگی هر انسانی را برای همیشه دگرگون خواهد ساخت و هر بیننده‌ای به‌ناچار قطعیّت حضور و ظهور آن را همواره پیش چشم خواهد داشت.

۲-۲-۳-٦- رها و آزاد در زندگی

سفر قهرمان با تنهایی و تاریکی آغاز می‌شود و به روشنایی و یگانگی با تمام هستی می‌انجامد. قهرمان تا سفر مرگ به زندگی روزانه بازمی‌گردد و اگر عهده‌دار نقشی اجتماعی باشد، ره‌آورد خود را که نجات‌بخش یک قوم یا ملت در درازنای تاریخ است، به تبار خود هدیه می‌کند. نکتهٔ مهمی که در

پایان سفر به چشم می‌آید دگرگونی و در عین حال ثبات مداوم تمامی نظام هستی است، چنان که در یکی از متون کهن ذن آمده است: «آن گاه که من مطالعهٔ ذن را آغاز کردم، کوه کوه بود، چون اندیشیدم که به ذن رسیده‌ام، کوه دیگر کوه نبود، ولی چون به شناسایی کامل ذن رسیدم، کوه باز کوه بود» (ایزوتسو، ۱۳۸۱: و). این گونه است که مفهوم تاریکی و روشنی، ثبات و حرکت، تنهایی و عدم تنهایی و سایر مفاهیم متضاد و متقابل دیگر، اگرچه تهی از معانی و حقیقت پیشین خود نیستند، همان انگاره‌ها و مفاهیم پیشین نیز نیستند. «قهرمان، پهلوان همهٔ آن چیزهایی است که در حال وقوع‌اند، نه چیزهایی که واقع شده‌اند، او تغییرناپذیری ظاهری را در دل زمان با ابدیت بودن (هستی) اشتباه نمی‌گیرد، از لحظهٔ بعد نمی‌هراسد (و یا از چیز دیگر) که می‌آید تا پایداری را با تغییر و تحول نابود کند» (کمبل، ۱۳۸٦: ۲۵۰). ویراف که بی‌گمان‌ترین مردم به دین است، در پایان سفر خود به اندرزهای اورمزد گوش می‌سپارد: «این یک راه اهلایی را گیرید، نه در فراخی، نه در تنگی و به هیچ طریقی از آن برمگردید. اندیشهٔ نیک، گفتار نیک و کردار نیک بورزید» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۹٦). پیداست که تجربهٔ روحانی این سفر، دگرگونی شگرفی در روان ویراف ایجاد خواهد کرد و او را بیش از پیش به ادامهٔ زندگانی پرهیزگارانه سوق خواهد داد و آفرینِ اورمزد نشانهٔ این پارسایی و رهایی است: «برو به‌سلامت و به‌آزادی. تو ارداویراز» (*ارداویراف‌نامه*، ۱۳۸۲: ۹٦). در واقع سفر قهرمان با گذر از آستانهٔ بازگشت و تبدیل شدن او به ارباب دو جهان به پایان می‌رسد و این مرحله توسّع و تمدید دریافت‌ها و تجارب شگرف قهرمان تا پایان زندگی است. چنان که گویی جنبه‌ای از سفر هنوز پایان نگرفته است و قهرمان باید تأثیر تجارب شگفت خویش را که به آزادی و رهایی او از ساحت کوته‌بینی‌ها و تنگ‌نظری‌ها انجامیده است، در بازماندهٔ زندگی خویش انعکاس دهد.

۳- نتیجه‌گیری

کتاب *ارداویراف‌نامه* و سفر روحانی ویراف تقریباً با الگوی پیشنهادی جوزف کمبل تطبیق و همسانی دارد، چنان که ویراف قهرمان دینی متن روایی *ارداویراف‌نامه* سنت باستانی نیاکان خود را با سفر به جهان ناشناخته‌ها پاس داشته و از نابودی آن جلوگیری می‌کند و چون سفر وی یکسره در عالم مینوی اتفاق می‌افتد، می‌توان آن را نشانه‌ای بر فراگیری و شمول الگوی پیشنهادی کمبل بر هر دو ساحت سفرهای بیرونی و درونی دانست. خطوط اصلی سیر داستان با الگوی پیشنهادی کمبل یکی

است، اما عبور از آستان نخستین در مرحلهٔ عزیمت، آشتی با پدر در مرحلهٔ تشرّف و امتناع از بازگشت، فرار جادویی و دست نجات در مرحلهٔ بازگشت از الگوی کمبل، منطبق با سفر قهرمان در *ارداویراف‌نامه* نیست و نیز امداد نیروهای غیبی در بازه‌ای خاص از سفر و شیوهٔ دیدار با جنبه‌های تاریک و روشن روان با چند و چون مواجه است. نخستین علت بروز تفاوت‌های مذکور، وجود ناهمگونی باریک امّا تعیین‌کننده در کیفیت سفر ویراف با سفر قهرمان در متون اسطوره‌ای است که حاصل شدّت و ضعف جنبهٔ قدسی در دو ساحت اسطوره و دین است، چنان که اسطوره، دینی است که از کارکرد قدسی آن فروکاسته شده است و دین اسطوره‌ای است که هنوز ویژگی‌های قدسی خود را حفظ کرده است. بر این اساس، قهرمانانی چون ویراف با تردید و هراس کمتری در آغاز سفر خود مواجه هستند، چون هر گونه ظنّی از سوی آن‌ها، نه سستی‌ای در شخصیّت خودشان که ضعفی در ذات دین تلقی خواهد شد. همچنین قهرمانان دینی از پشتیبانی تمام‌عیار نیروهای غیبی برخوردارند که حتّی اگر آن‌ها را به نمادهایی صرفاً روحانی فروبکاهیم، میزان فعلیّت آن‌ها در قالب یک کهن‌الگو اطمینان‌بخش‌تر از حضور نیروهای یاریگر در داستان‌های اسطوره‌ای است، چون آزمون‌های هولناک در معیّت آن‌ها به‌سادگی پشت سر گذاشته می‌شود. ناشناخته برای این دسته از قهرمانان چندان ناشناخته نیست، بلکه آن‌ها می‌دانند به کجا خواهندرفت، چه کار خواهندکرد و نیز در پایان تندرست از سفر باز خواهند گشت؛ امّا قهرمانان اسطوره‌ای باید سفر پرخطری را آغاز کنند که راه آن جز از تاریکی و تنهایی نمی‌گذرد. آزمون‌های پیاپی و دشواری که قهرمانان اسطوره‌ای به‌تنهایی و در ابهام از سر می‌گذرانند، منحنی تغییرات آنان را در پایان سفر به‌شدت تکان خواهد داد و آن‌ها همان نیستند که در آغاز بودند. موضوع دیگری که موجب بروز ناهمسانی‌های تقریبی میان الگوی کمبل و سفر ویراف شده است، فراتر رفتن این سفر از حدود نظریهٔ سفر قهرمان و تبیین آن به مثابهٔ معراج‌نامه است. در واقع الگوی تک‌اسطوره پی‌ریزی ساختار سفر قهرمانی بالقوه است که با برانگیختن توانمندی‌های درونی خود و گذر از مراحلی دشوار به قهرمانی راستین بدل می‌گردد و هر انسانی در حدود توانمندی‌های خود قادر به این تجربه است، حال آن که ویراف تنها کسی است که در جامعهٔ مزدیسنان مستعد عروج است و از این بابت گویی او پیشتر سفر قهرمانانهٔ خود را پشت سر نهاده است و اینک در مقام قهرمانی مقدّس در آستانهٔ سفر دیگری است. نکتهٔ دیگر وجههٔ به شدت فردی الگوی کمبل است که به‌درستی می‌توان آن را تجلّی یک‌پارچهٔ مفهوم تفرّد در روان‌شناسی یونگ

دانست، لیکن معراج ویراف اگرچه تجربه‌ای فردی است، کارکردی سخت اجتماعی دارد و اساساً موضوع یا مرحله‌ای در پیوند با مفهوم تفرّد به شمار نمی‌آید. بر این اساس حالات و ویژگی‌های سفرنامهٔ ویراف از باب مرتبه و محتوا متعالی‌تر از دستاوردهای کلی سفر قهرمان اسطوره‌ای است، هرچند در ظاهر از وجوه قهرمانانهٔ کمتری برخوردار است.

کتابنامه

ارداویراف‌نامه. (۱۳۸۲). متن ویراستهٔ فیلیپ ژینیو. ترجمهٔ ژاله آموزگار. چاپ دوم. تهران: معین.

اوستا. (۱۳۸٦). گزارش و پژوهش جلیل دوستخواه. چاپ یازدهم. تهران: مروارید.

اوشیدری. جهانگیر. (۱۳۸٦). *دانشنامهٔ مزدیسنا*. چاپ چهارم. تهران: مرکز.

ایزوتسو، توشیهیکو. (۱۳۸۱). *خلق مدام در عرفان ایرانی و آیین بودایی ذن*. ترجمهٔ شیوا کاویانی. چاپ سوم. تهران: علمی و فرهنگی.

آموزگار، ژاله؛ تفضلی، احمد. (۱۳۸٦). *اسطورهٔ زندگی زردشت*. چاپ هفتم. تهران: چشمه.

آموزگار، ژاله. (۱۳۹۱). *تاریخ اساطیری ایران*. چاپ چهاردهم. تهران: سمت.

بهار، محمدتقی. (۱۳۸۹). *سبک‌شناسی یا تاریخ تطور نثر فارسی*. چاپ دهم. تهران: امیرکبیر.

تفضلی، احمد. (۱۳۸٦). *تاریخ ادبیات ایران پیش از اسلام*. چاپ پنجم. تهران: سخن.

ج. مادیورو، رنالدو؛ ب. ویلرایت، جوزف. (۱۳۸۲). «کهن‌الگو و انگارهٔ کهن‌الگویی» *ارغنون*. ترجمهٔ بهزاد برکت. چاپ چهارم. شمارهٔ ۲۲. صص ۲۸۱–۲۸۷.

دانته. (۱۳۸۱). *کمدی الهی*. ترجمهٔ شجاع‌الدین شفا. چاپ دوازدهم. تهران: امیرکبیر.

روتوِن، ک. ک. (۱۳۸۵). *اسطوره*. ترجمهٔ ابوالقاسم اسماعیل‌پور. چاپ سوم. تهران: مرکز.

سپهسالار، فریدون احمد. (۱۳۹۱). *رساله در مناقب خداوندگار*. تصحیح و توضیح محمدعلی موحد و صمد موحد. چاپ اول. تهران: کارنامه.

سروش‌یشن. (۱۳۸۲). ترجمهٔ محمدتقی راشد محصل. چاپ اول. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

سلدن، رامان؛ ویدوسون، پیتر. (۱۳۹۲). *راهنمای نظریهٔ ادبی معاصر*. ترجمهٔ عباس مخبر. چاپ پنجم. تهران: طرح نو.

سلطانی، منظر؛ قربانی جویباری، کلثوم. (۱۳۹۲). «تحلیل مقایسه‌ای ارداویراف‌نامه، سیرالعباد و کمدی الهی». *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*. شمارهٔ ۲۸. صص ۳۹–٦٦.

سنفورد، جان ا. (۱۳۸۸). *یار پنهان*. ترجمهٔ فیروزه نیوندی. چاپ چهارم. تهران: افکار.
سیگال، رابرت. (۱۳۹۰). *اسطوره*. ترجمهٔ احمدرضا تقاء. چاپ اول. تهران: ماهی.
عطار نیشابوری، فریدالدین. (۱۳۸۱). *منطق‌الطیر*. به اهتمام سیدصادق گوهرین. چاپ هجدهم. تهران: علمی و فرهنگی.
فرای، نورتروپ. (۱۳۹۱). *تحلیل نقد*. ترجمهٔ صالح حسینی. چاپ دوم. تهران: نیلوفر.
فرنبغ‌دادگی. (۱۳۹۰). *بندهش*. ترجمهٔ مهرداد بهار. چاپ چهارم. تهران: توس.
فروزانفر، بدیع الزمان. (۱۳۸۵). *مولانا جلال الدین محمد بلخی*. چاپ اول. تهران: معین.
فروزانفر، بدیع الزمان. (۱۳۹۳). *احادیث و قصص مثنوی*. ترجمه و تنظیم حسین داوودی. چاپ هفتم. تهران: امیرکبیر.
فروید، زیگموند. (۱۳۸۵). *تمدن و ملالت‌های آن*. ترجمهٔ محمد مبشری. چاپ سوم. تهران: ماهی.
فروید، زیگموند. (۱۳۹۰). «ضمیر ناخودآگاه». *ارغنون*. ترجمهٔ شهریار وقفی‌پور. چاپ سوم. شمارهٔ ۲۱. صص ۱۳۳-۱۵۲.
فروید، زیگموند. (۱۳۵۷/۲۵۳۷). *آیندهٔ یک پندار*. ترجمهٔ هاشم رضی. چاپ دوم. تهران: آسیا.
فریزر، جیمز جورج. (۱۳۸٦). *شاخهٔ زرین*. ترجمهٔ کاظم فیروزمند. چاپ چهارم. تهران: آگاه.
کمبل، جوزف. (۱۳۸٦). *قهرمان هزار چهره*. ترجمهٔ شادی خسروپناه. چاپ دوم. مشهد: گل آفتاب.
کمبل، جوزف. (۱۳۹۵). *زندگی در سایهٔ اساطیر*. ترجمهٔ هادی شاهی. چاپ اول. تهران: دوستان.
کویاجی، جهانگیر کوروجی. (۱۳۸۸). *بنیادهای اسطوره و حماسهٔ ایران*. ترجمهٔ جلیل دوستخواه. چاپ سوم. تهران: آگه.
گریمال، پیر. (۱۳۹۱). *فرهنگ اساطیر یونان و رم*. ترجمهٔ احمد بهمنش. پنجم. تهران: امیرکبیر.
گرین، ویلفرد؛ مورگان، لی؛ لیبر، ارل؛ ویلینگهم، جان. (۱۳۸۵). *مبانی نقد ادبی*. ترجمهٔ فرزانه طاهری. چاپ چهارم. تهران: نیلوفر.
محمودی، خیرالله. (۱۳۸٤). «جایگاه عدد سه در فرهنگ و آیین‌های باستانی ایران». *مجلهٔ علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز*. دورهٔ ۲۲. شمارهٔ اول. صص ۱٤۹-۱٦۲.
ور، گرهارد. (۱۳۹۱). *کارل گوستاو یونگ*. ترجمهٔ پریسا رضایی با همکاری رضا نجفی. چاپ اول. تهران: پارسه.
ووگلر، کریستوفر. (۱۳۹٤). *سفر نویسنده*. ترجمهٔ محمد گذرآبادی. چاپ سوم. تهران: مینوی خرد.

هینلز، جان. (۱۳۸٦). *شناخت اساطیر ایران*. ترجمهٔ ژاله آموزگار و احمد تفضلی. چاپ یازدهم. تهران: چشمه.

یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۳). *آیون*. ترجمهٔ پروین فرامرزی و فریدون فرامرزی. مشهد: به‌نشر.

_____ . (۱۳۸٤). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمهٔ محمود سلطانیه. چاپ پنجم. تهران: جامی.

_____ . (۱۳۹۰ الف). *سمینار یونگ دربارهٔ زرتشت نیچه*. ترجمهٔ سپیده حبیب. چاپ چهارم. تهران: قطره.

_____ . (۱۳۹۰ ب). *خاطرات، رؤیاها، اندیشه‌ها*. ترجمهٔ پروین فرامرزی. چاپ چهارم. مشهد: به‌نشر.

_____ . (۱۳۹۰ج). *روان‌شناسی انتقال*. ترجمهٔ پروین فرامرزی و گلناز رعدی آذرخشی. چاپ اول. مشهد: به نشر.

_____ . (۱۳۹۲). *انسان در جستجوی هویت خویشتن*. ترجمهٔ محمود به‌فروزی. چاپ چهارم. تهران: جامی.