

سنجش داستان بانوی حصارى از هفت پیکر نظامى با کهن‌الگوی سفر قهرمان

راحله عبداله‌زاده برزو^۱

محمد ریحانی^۲

چکیده

این پژوهش به سنجش داستان بانوی حصارى از هفت پیکر نظامى با کهن‌الگوی سفر قهرمان و نظریه کمپبل می‌پردازد. کمپبل، اسطوره‌شناس مشهور آمریکایی، سیر و سفر درونی انسان را در قالب قهرمانان اسطوره‌ای پی می‌گیرد و با بررسی قصه‌ها و افسانه‌های جهان نشان می‌دهد که چگونه این کهن‌الگو در هر زمان و مکان، خود را در قالبی نو تکرار می‌کند تا انسان را به سفر درونی و شناخت خویش رهنمون شود. او سفر قهرمانان اساطیری را بر طبق الگویی واحد، متشکل از سه بخش عزیمت، تشرّف و بازگشت می‌داند. در این پژوهش پس از گزارش نکات کلیدی داستان و بیان نظریه کمپبل نشان داده‌ایم که سفر شاهزاده جوانی که به قصد شکار از دروازه شهر می‌گذشته است نیز، از این الگو تبعیت می‌کند. او با دل برداشتن از جان، نخست از موانع راه سلوک آگاه می‌شود. به یاری پیر فرزانه دانش لازم را برای شکستن طلسم‌ها و یافتن در پنهان دژ می‌اندوزد و سپس به دیدار بانوی حصارى می‌شتابد. کهن‌الگوی پیر فرزانه و عناصر یاری‌رسان، زنان و سوسه‌گر و ... به همراه عناصر نمادین اعداد یک، دو و سه، حلقه انگشتی، خمیر، شیر، صدای دهل، کوه، گوشواره، غار، مروارید، و ... کهن‌الگوی قهرمان را تقویت می‌کنند.

کلید واژه‌ها:

کهن‌الگو، سفر قهرمان، بانوی حصارى، هفت پیکر، نظامى.

^۱ - گروه زبان و ادبیات فارسی واحد شیروان، دانشگاه آزاد اسلامی، شیروان - ایران. (نویسنده مسؤول)

abdolahzadeh1391@chmail.ir

^۲ - گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد شیروان، دانشگاه آزاد اسلامی، شیروان - ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۰۷/۱۰

تاریخ وصول: ۱۳۹۶/۰۴/۲۸

مقدمه

علم روان‌شناسی، گستره پهنآوری از نادانسته‌های بشری را در قلمرو روان آدمی کشف کرده است. این امر سبب شده تا بسیاری از داستان‌ها و روایت‌های تمثیلی، از پرده ابهام بیرون آید و با نوری که دانش روان‌شناسی بر پیکره آن‌ها فروتابانده و می‌تاباند، لایه‌های تو بر توی آن‌ها بر ما روشن گردد. سفرهای تمثیلی در بیان روایی و ادبی خود، ساختاری پیازینه‌وار دارند. لایه بیرونی آن را می‌توان در تفسیر حرکت‌های اجتماعی، فرهنگی، سیاسی و... به خدمت گرفت و لایه درونی آن را به کمک نظریه‌های روان‌شناسان و نظریه پردازان اسطوره، در تبیین حالات و آنات روح و روان آدمی، بازیابی و تفسیر کرد. ساحات بیرونی و درونی اثر، بیانی است تمثیلی که به خواننده کمک می‌کند تا برای رسیدن به دید و دریافتهایی تازه، متن را پیوسته به‌روز رسانی کند و با التزام به قراین و دلالت‌های متنی، آن را همچنان تازه و خواندنی نگه دارد.

کارل گوستاو یونگ (Carl Gustav Jung)، چهار کهن‌الگوی اصلی را در قالب پرسونا (persona)، سایه، آنیما (anima) / آنیموس (animus) و خود، معرفی کرد. پس از او، جوزف کمپبل (Joseph Campbell) - اسطوره‌شناس مشهور آمریکایی - با پی‌گیری سیر و سفر درونی انسان را در قالب قهرمانان اسطوره‌ای و بررسی قصه‌ها و افسانه‌های جهان نشان داد که چگونه این کهن‌الگو در هر زمان و مکان، خود را در قالبی نو تکرار می‌کند تا انسان را به سفر درونی و شناخت خویش رهنمون شود. او معتقد بود که سفر همه قهرمانان اساطیری از الگوی ثابتی پیروی می‌کند: جدایی، تشرّف و بازگشت. قهرمان باید پس از جدایی از زندگی مألوف، در سرزمینی ناآشنا تحت تعلیم نیروهای آیینی قرار گیرد و به یاری رنج‌ها و آزمون‌هایی، روح خود را جلا بخشد، آیین تشرّف را بیاموزد و سپس با دید و دانش به دست آورده، که ره‌آورد این سفر است و می‌تواند سرزمین او را متحوّل کند، به سوی جامعه بازگردد.

پرسش‌های پژوهش

۱ در نظریه کمپبل، الگوی سفر قهرمان از سه مرحله عزیمت، تشرّف و بازگشت تشکیل شده است. اینک می‌خواهیم ببینیم در داستان بانوی حصار از هفت پیکر نظامی گنجوی، کدام یک

از مراحل سفر قهرمان، قابلیت انطباق با داستان را دارند و کدام یک در متن روایت نیامده است؟

۲ - کهن‌الگوها در هر یک از مراحل سفر قهرمان، در هیأت چه کسانی در داستان نمودار شده‌اند و کدامیک از مراحل سفر قهرمان از گردونه روایت فروافتاده‌اند؟

پیشینه تحقیق

در کتاب «ساختار اسطوره‌ای در فیلم نامه» (وگلسر، ۱۳۸۶)، روایت کمپیل از سفر قهرمانان اسطوره‌ای در مشهورترین فیلم‌نامه‌های جهان نشان داده شده است؛ مقاله «تحلیل تک اسطوره نزد کمپیل با نگاهی به روایت یونس و ماهی» (کنگرانی، ۱۳۸۸) هم با این نظریه به پیش رفته است. مقالات «نقد و تحلیل حکایت شیخ صنعان» (بزرگ بیگدلی و پورابریشم، ۱۳۹۰) و «بررسی و تحلیل منظومه مانلی نیمایوشیچ بر اساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپیل» (امامی و دیگران، ۱۳۹۴) به تحلیل الگوی سفر قهرمان در داستان شیخ صنعان و منظومه مانلی پرداخته‌اند. در میان آثار منتشر شده، پژوهشی مستقل که در آن داستان تمثیلی بانوی حصار، با نظریه کمپیل سنجیده شده باشد، دیده نشد.

گزارش داستان از هفت‌پیکر نظامی

پادشاه روس، دختری دل‌فریب، دانش‌آموخته و هنرمند داشت که تن به ازدواج نمی‌داد. هنگامی که آوازه هنرمندی او در جهان پیچید، هرکسی با زر یا زور خواستار او شد. دختر از انبوه خواستگاران به ستوه آمد و دستور داد تا در بلندای کوه، حصاری برای او بسازند و به آنجا رفت تا خواستگارانش متفرق شوند. در آن دژ، نجوم و علم طبایع آموخت. او بر سر راه، دژ چندین طلسم نهاد تا هرکس که به سمت دژ آمد، از تیغ‌های نهاده بر سر راه به دو نیم شود. در ورودی آن دژ هم پنهان بود و کسی نمی‌توانست آن را بیابد. دختر بر پرندی، تمثالی از خود کشید و فرمان داد تا آن را بر دروازه شهر فرو بیاویزند. دختر بالای تصویر چهار شرط رسیدن به خود را نوشته بود:

نیکنامی، عبور از طلسم‌هایی که بر سر راه حصار نهاده شده است، یافتن در پنهانی دژ و ادای پاسخ درست به پرسش‌ها. او عهد بسته بود به همسری کسی در آید که از این چهار شرط سربلند بیرون آید. هرکس پرند را می‌دید و اله و شیدای دختر می‌شد و به سمت قلعه می‌رفت. ولی، همه جوانانی که پا در این راه نهادند بر سر این راه جان دادند و از سرهای بریده آن‌ها برجی در دروازه شهر درست شد.

همه ره جز سر بریده نبود	کس از آن ره خلاص دیده نبود
بسه در شهر برکشیدندی	هر سری کز سران بریدندی
کله بر کله بسته شد در شهر	تا زبس سر که شد بریده به قهر

(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۱)

شاهزاده‌ای جوان، در مسیر رفتن به شکار، تصویر دختر را آویخته بر دروازه دید و به او دل باخت. با خود گفت این همه سر، بر سر این کار رفته است، سر مرا نیز، رفته گیر. او هر روز، با دلی سوزان بر دروازه شهر می‌گذشت، تصویر دختر را می‌دید و به دنبال چاره‌ای برای رسیدن به حصار می‌گشت تا از وجود خردمندی آگاه شد که از هر دانشی بهره داشت. جوان، پیر را در غاری یافت و کمر بسته به خدمت او درآمد. کم‌کم، راز عشق پری‌روی و سرهای بریده را برای او، بازگو کرد. پیر به او اسرار پنهانی و رموز حکمت را آموخت و او برای هر طلسمی، چاره‌ای اندیشید؛ به نشانه تظلم و دادخواهی، لباسی سرخ رنگ بر تن کرد و خود را خون‌خواه صد هزاران نفری معرفی کرد که در این راه جان سپرده‌اند. هر که از تصمیم او با خبر می‌شد همّت و دعای خویش را بدرقه راه او می‌کرد. این دعاها زرهی آهنین بر تن او شد. او از سحر و جادو، رخنه‌ای در طلسم‌ها ایجاد کرد و از آن‌ها گذشت و به حصار رسید.

چون به نزدیک آن طلسم رسید	رنخه‌ای کرد و رقیه‌ای بدمید
هر طلسمی که دید بر سر راه	همه را چنبر اوفکنند به چاه

(همان: ۲۲۶)

او بعد از رسیدن به حصار، با نواختن دهل، از چگونگی بازتاب صدای دهل، در ورودی حصار را یافت. بانو از او دعوت کرد تا به شهر بازگردد و دو روز دیگر در قصر پدرش، حضور

یابد تا در آزمون بعدی شرکت نماید. جوان بازگشت و پرنده را از سر دروازه پایین آورد و سر کشتگان را دفن کرد. همه بر سر او نثارافشانی کردند و گفتند اگر پادشاه این وصلت را نپذیرد بر او می‌شوریم، او را تباہ می‌نماییم و جوان را بر خود، شاه و امیر می‌کنیم. بامدادان، شاه مجلسی آراست و شهزاده را به میهمانی دعوت کرد. نوبت به پرسش‌های دختر رسید. دختر دو مروارید از گوش خود، جدا کرد و برای ملک‌زاده فرستاد. جوان سه گوهر دیگر به آن اضافه کرد و پس فرستاد. دختر آنها را سایید و یک مشت شکر به آنها اضافه کرد و به سوی مرد فرستاد. جوان مقداری شیر به آنها افزود و پس فرستاد. دختر شیر را خورد و از آنچه باقی مانده بود خمیری درست کرد. پس از آن، دختر انگشتی از دستش درآورد و به پیک داد. جوان، آن انگشتی را در دست خود کرد و آن را عزیز داشت سپس جوان دُری جهان‌افروز به دختر داد و دختر گردنبند خود را شکافت و دُری همانند دُری جوان یافت و آن دو را در رشته کرد و برای شهزاده فرستاد. مرد مهره‌ای به آن دو اضافه کرد و پس فرستاد. دختر پس از دیدن مهره، گفت که مرد من، همین ملک‌زاده است. شاه هم بعد از این ماجرا تمهیداتی را فراهم کرد تا دو دل‌داده به پیوند هم درآیند و به وصال هم برسند.

الگوی سفر قهرمان از دیدگاه جوزف کمپبل

جوزف کمپبل، سفر درونی انسان را در قالب قهرمانان اساطیری طرح می‌کند و نشان می‌دهد که کهن‌الگوی سفر در قصه‌ها و افسانه‌های جهان، در زمان‌ها و مکان‌های مختلف، خود را در قالبی نو تکرار می‌کند تا انسان را به سوی سیر و سلوک درونی و شناخت نفس، رهنمون شود. او نشان می‌دهد که اسطوره‌ها و روایت‌های عامیانه ملل گوناگون، پیرنگی واحد دارند و سیر تحول و سفر قهرمان را در گذر از حجاب دانسته‌ها به سوی جهان ناشناخته، به سه مرحله تقسیم می‌کند و آن را هسته اسطوره یگانه می‌نامد. از دیدگاه او قهرمان کسی است که «بتواند بر محدودیت‌های شخصی یا بومی‌اش فایق آید و از آنها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. قهرمان به عنوان انسانی مدرن [رها از قید و بند اسطوره] می‌میرد؛ ولی چون انسانی کامل و متعلق به تمام جهان بود، دوباره متولد می‌شود. دومین وظیفه خطیر او بازگشت به سوی ماست، با هیأتی

جدید و آموزش درسی که از این حیات جدید آموخته است» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۳۰ و ۳۱) ضمن این سفر، قهرمان به تحوّل درونی و عرفانی می‌رسد و با رهایی از جهل، به بلوغ جسمی و روحی دست می‌یابد تا از این راه به عنوان عضوی از گروه و جامعه خاص خود پذیرفته شود. این روند حرکتی قهرمان طی سه مرحله انجام می‌پذیرد:

«مرحله نخست، جدا شدن و پانهادن به مرحله کشف خود که با سفر همراه است. مرحله دوم، تغییر و تحوّل است که در قالب تحقق دو امر مهم شکل می‌گیرد. یکی را بروز صداقت و راستی می‌نامند که قهرمان باید این ویژگی را در خود متجلی سازد و دومی بروز شجاعت است که در این جا، لازم است تا قهرمان با نشان دادن این ویژگی، مرحله تحوّل را تکامل بخشد و سرانجام در مرحله سوم، بازگشت انجام می‌گیرد و طی آن قهرمان پس از رسیدن به شرایط لازم، به سوی جامعه و گروه مورد نظر خویش بازمی‌گردد.» (گورین، ۱۳۷۶: ۱۶۶) کمپیل برای سفر قهرمان مراحل خردتری نیز قایل شده است:

الف - عزیمت:

۱. دعوت به آغاز سفر ۲. ردّ دعوت ۳. امداد غیبی ۴. عبور از نخستین آستان ۵. شکم نهنگ.

ب - آیین تشرّف:

۱. جاده آزمون‌ها ۲. ملاقات با خدا بانو ۳. زن در نقش وسوسه گر ۴. آشتی با پدر.

۵. خدایگان ۶. برکت نهایی

ج - بازگشت.

۱. یاری در بازگشت (دست نجات از خارج) ۲. ارباب دوجهان ۳. آزاد و رها در زندگی.

شرح مراحل سفر در داستان گنبد چهارم

الف) عزیمت

۱- دعوت به آغاز سفر

دنیای عادی اکثر قهرمانان، دنیایی ایستا در شرایط بی‌ثبات است و وجه مشترک زندگی همه آنان، کوشش برای جستن معنا و ارزشی در زندگی است که به جای تعادل، هیجانی در

زندگی آنان ایجاد می‌کند. این هیجان یکی از لوازم غیر قابل انکار بهداشت روان است؛ زیرا، به گفته نیچه: «اگر آدمی برای "چرا؟" زندگی خود پاسخی داشته باشد، کم و بیش با هر "چگونه؟" ای می‌سازد» (نیچه، ۱۳۸۷: ۲۳) و بدین ترتیب، هم تحمل دشواری و رنج زندگی برای او دارای معنا خواهد بود و هم درد و رنج، او را به سوی معنای زندگی سوق خواهد داد. هر فرد باید معنا و رسالت زندگی خود را در هر لحظه معین و معلوم دریابد و به خویش‌کاری خویش بپردازد. «در بحران‌های روحی و روانی، تنهایی و انزوای همراه با یأس و نومیدی که هر انسانی باید آن را از سر بگذراند، تا بتواند به حیاتی مسئولانه، اصیل و صادقانه و خلاق و سازنده دست یابد. حتی اگر سرشت آیینی تشرّف و رازآموزی در این آزمون‌های دشوار، به معنای دقیق کلمه درک نشود، به هر حال این حقیقت وجود دارد که انسان فقط پس از حل و رفع یک رشته از شرایط و موقعیت‌های شدیداً دشوار و حتی خطرناک است که خودش می‌شود؛ (به فردیت و خودآگاهی واقعی می‌رسد) یعنی، پس از تحمل شکنجه‌ها و عذاب‌ها که بیدار شدن در زندگی دیگری را در پی دارد که به لحاظ کیفیت با زندگی قبلی تفاوت دارد؛ چون اصلاح شده و با نیروی تازه‌ای از نو به وجود آمده است» (الیاده، ۱۳۹۲: ۲۶۸)

نخستین وظیفه یک قهرمان، کناره‌گیری از صحنه‌های جهانِ ظواهر و تأثیراتِ تابع آن، به سوی مناطق غیرقابل پیش‌بینی روان خود است تا بتواند مشکلات را ریشه کن نماید. او «مانند تمام کسانی که از راه‌های شناخته شده و امن زندگی کناره گرفته‌اند و به سوی ندایی خاص و نه چندان رسا از خوان‌ها عبور می‌کنند، مجبور است راهش را به تنهایی بییماید، با مشکلاتی ناشناخته دست و پنجه نرم کند... ولی این ندا، ندایی نیست که به گوش هر کس رسد؛ برای درک آن باید درون هم، همچون گوش بیرون باز شده باشد.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۳۲) عزیمت قهرمان به سوی کشف دنیای ناشناخته درون، در پی دعوتِ پیکی، آغاز می‌شود که بحرانی را در زندگی قهرمان به وجود می‌آورد.

شاهزاده این داستان، به دنبال شکار رفته بود که تصویر زیبارویی را بر دروازه شهر آویخته، می‌بیند. جست و جوی صید، «دنبال کردن راهی است که به ذات اعظم می‌رسد.» (شوالیه و گربران، ج ۴، ۱۳۸۵: ۷۲) بر عکس شکار روحانی، شکار شیطانی هم وجود دارد که نمادی از

گرایش سیری ناپذیر انسان به لذات نفسانی است. (همان: ۷۵) دیدن تصویر، شاهزاده جوان را برای گام نهادن در این مسیر پرخطر برمی‌انگیزد. آوازه فراگیر زیبایی دختر، چنان در اطراف و اکناف پیچیده بود که هر شنونده‌ای را به اشتیاق می‌آورد و به سفر وامی داشت، شاهزاده قدم در شهر می‌نهد؛ ولی، در نخستین قدم، دست از جان می‌شوید.

این همه سر بریده شد باری هیچ کس را به سر نشد کاری
 سر من نیز رفته گیر چه سود خاکی ای گشته گیر خاک آلود
 (نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۳)

گاه پیش می‌آید که دعوتی بی‌پاسخ بماند؛ علت ردّ دعوت این است که فرد نمی‌خواهد از تعلقات خویش دست بردارد. در ردّ دعوت، کسی یا کسانی انگیزه قهرمان را برای شروع سفر کم می‌کنند. ممکن است ردّ دعوت، از درون ما برآید و ممکن است، نمود بیرونی داشته باشد. «قهرمان بی‌میلی که مدام باید فراخوانده شود، زیرا سعی می‌کند از زیر بار مسؤولیت شانه خالی می‌کند، قهرمان نیست. قهرمان مشتاق، به دعوت درونی با اشتیاق بیشتری پاسخ مثبت می‌دهد و نیازی به فشار بیرونی ندارد. او خود را برای ماجراجویی برگزیده است.» (وگلر، ۱۳۹۰، ۱۴۰) در این داستان، ممانعتی برای آغاز سفر از سوی شاهزاده و اطرافیانش نمی‌بینیم و قهرمان با تصمیم و میل و رغبت خود پای در راه سفر می‌گذارد. در این داستان مرحله "ردّ دعوت" حذف شده است.

۲- امداد غیبی، کهن‌الگوی پیر فرزانه

در نخستین مرحله سفر، موجودی حمایت‌گر با قهرمان دیدار می‌کند و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر خطرهای مسیر سفر، از او محافظت می‌کند. گاهی قهرمان سفرش را به تعویق می‌اندازد تا برای تدارک مقدمات سفر به منطقه ناشناخته، فرصت یابد. در اسطوره‌شناسی و فرهنگ عامیانه، تهیه مقدمات به کمک شخصیتی خردمند و حامی موسوم به مرشد به انجام می‌رسد که خدمات بی‌شمارش به قهرمان، حمایت و راهنمایی و تعلیم و آموزش و تربیت و عرضه هدایایی جادویی را شامل می‌شود. (وگلر، ۱۳۹۰: ۱۵۶) در داستان بانوی حصاری، این مرحله از سفر و وجود پیر خردمند به روشنی دیده می‌شود. قهرمان پس از عزیمت، از وجود طلسم‌های فراوانی که

در مسیر دژ بانویِ حصار و سرهای فراوانی که در این راه، جان از زندگی شسته‌اند، آگاه می‌شود.

گرد آن صورت جهان‌آرای صد سر آویخته ز سر تا پای

(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۲)

پس، شاهزاده برای پشت سر گذاشتن موانع راه، نزد پیری، عزلت‌گزیده در غار می‌رود. پیر که نمادی از کهن‌الگوی "پیر فرزانه" است، در نقش امداد غیبی عمل می‌کند و بدو ترفندهایی برای عبور از موانع راه و بی‌اثر کردن طلسم‌ها می‌آموزد.

پیش سیمرغ آفتاب شکوه شد چو مرغ پرنده کوه به کوه

یافتش چون شکفته گلزاری در کجا؟ در خراب‌تر غاری

فیلسوف از حسابهای نهفت هرچه در خورد بود با او گفت

(همان: ۵-۲۲۴)

پیر خردمند داستان، در کوه سُنکا گزیده است. در بعضی داستان‌های اسطوره‌ای، قهرمان وارد کوه می‌شود و لزوماً پیری هم در کوه نیست. در شاهنامه، عنصر کوه در راه سفر قهرمان بسیار برجسته است. گاهی بر فراز کوه پیری هست و گاهی خود کوه، الهام‌بخش است؛ زیرا، معتقد بودند البرز نقطه اتصال و التقای زمین و آسمان است و در آنجاست که فیض و الهام الهی بر دل سالک می‌تابد. پس خود کوه یک وسیله است و بالارفتن از کوه، یکی از راه‌های بهره‌مندی از امدادهای غیبی است. کوه در افسانه‌ها و داستان‌ها محل زندگی قدیسان بوده است؛ سرنوشت‌ها بر فراز کوه‌ها رقم می‌خورد و در کوه نظریه‌ها پرداخته می‌شود و صاحب نظر با هبوط از کوه آن را عملی می‌کند و از قوه به فعل درمی‌آورد.

۳- عبور از نخستین آستانه

«در آن سوی آستان، قهرمان در جهانی سفر آغاز می‌کند که نا آشنا و سرشار از نیروهایی است که غریبانه ناآشنایند. بعضی از این نیروها به شدت او را تهدید می‌کنند (آزمون)؛ بعضی دیگر با امدادهای جادویی به یاری او می‌آیند (امدادها).» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۵۲) در این داستان به وضوح

آستانه و نگهبان آستانه دیده می‌شوند. آستانه همان مسیر منتهی به حصار بانوست که به واسطه طلسم‌هایی که در آن تعبیه شده است، هیچ‌کس، جز نگهبان آستانه (حصار)، نمی‌توانست از کوه بالا برود.

هر که رفتی بدان گذرگه بیم	گشتی از زخم تیغ‌ها به دونیم
جز یکی کو رقیب آن دز بود	هر که آن راه رفت عاجز بود
و آن رقیبی که بود محرم کار	ره نرفتی مگر به گام شمار

(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۱۹)

شاهزاده قهرمان با آموختن فنون مقابله با طلسم‌ها از نخستین آستان عبور می‌کند.

۴- شکم نهنگ، درون غار

در گذر از آستان جادویی که مرحله انتقال انسان به سپهری دیگر است، آدمی دوباره متولد می‌شود. آستان جادویی همچون صورت شکم نهنگ یا جهان، نمادین شده است. «عبور از آستان، نوعی فنای خویشتن است. این درون مایه شباهتی آشکار به ماجرای صخره‌های لرزان دارد؛ ولی در این داستان، به جای حرکت به سوی خارج مرزهای ناشناخته دنیای عینی، قهرمان به درون سفر می‌کند تا دوباره متولد شود. این غیبت معادل گذر یک عابد به درون معبد است؛ جایی که با به یادآوردن این که کیست و چیست، به ظاهر خاک و خاکستر و در باطن، جاودانه، جان می‌گیرد. معبد درون، شکم نهنگ و قلمرو ملکوتی که بالا، پایین یا آن سوی دنیای عینی قرار دارد، یکی هستند. به همین دلیل است که ورودی‌ها و راه‌های معابد از دو سو، توسط ناودان‌هایی که به صورت شخصیت‌ها و جانوران غریب ساخته شده‌اند، محافظت می‌شود؛» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۹۸)

غار در بسیاری از جوامع، الگوی ازلی رحم و مبدأ اسطوره‌های باز زایش و سرسپاری، نشانه این دنیا و محل گرفتن انرژی زمین است. جایی برای متمرکز ساختن نیروهای جادویی و فوق طبیعی است. غار به مثابه زهدان و نماد محلی است که در آن هم‌ذات پنداری با خود صورت می‌گیرد و طی فرآیندی روان انسان درونی می‌شود. (شوالیه، ۱۳۸۵، ج ۴: ۳۳۲-۳۴۴) رفتن جوان به داخل غار، برای خدمت به پیر خردمند، با ورود به خلوت خود و شکم نهنگ برابر است.

کشمکش‌های درون این فضا موجب پالایش روحی و تغییر در قهرمان می‌شود. او در خود می‌میرد و همه غرایز و شهوات پستش را وامی‌نهد و دوباره زاده می‌شود و این بار زندگانی نوی می‌یابد که برتر از حیات پیشین است. آموختن فنونی که قهرمان در مسیر سلوک بدان نیاز دارد، سبب می‌شود تا او همچون انسانی متحوّل با توانایی‌های جدید از غار بیرون آید.

(ب) تشریف

قهرمان با عبور از آستان، باید یک سلسله آزمون را پشت سر گذارد. «این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایه به وجود آمدن بخش عظیمی از ادبیات جهان، درباره آزمون‌ها و سختی‌های معجزه آسا شده است. همان امداد رسان غیبی که قبل از ورود به این حیطة با قهرمان ملاقات کرده بود، اکنون با نصایح طلسم‌ها و مأموران مخفی، به طور ناگهانی به او یاری می‌رساند، و یا ممکن است قهرمان اولین بار، همین جا نیروی مهربانی را که در عبور از گذارهای فرابشری حامی اوست، ملاقات کند.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۰۵)

۱- جاده آزمون‌ها

در داستان‌های تمثیلی، هر کس که بخواهد راه کمال در پیش گیرد و با چند و چون درون خود بهتر آشنا شود، پا در راه سفری دشوار می‌گذارد و در این راه خطر می‌کند، این سفر، چه درونی باشد و چه بیرونی، به زودی در برابر خود هیأت‌ها و اشکالی را خواهد یافت که از ادامه سفر او جلوگیری می‌کنند. این آزمایش‌های دشوار به این منظور اثبات شایستگی قهرمان برای عبور از خوان طرح‌ریزی شده‌اند. «در قصه‌های پریان، شاهزادگان پسری که موفق به گذراندن امتحاناتی نمی‌شوند که زیبارویان مورد مهر و عشقشان مقرر داشته‌اند به تبعید و نفی بلد یا مرگ، محکوم می‌گردند. بدین گونه ناخودآگاهی ما، خودآگاهی مان را، وقتی فاقد شهامت و ابتکار و شور و وحدت است، از میان بر می‌دارد و دچار فقر و تنگدستی، سترونی و نازایی، تنهایی، اندوه، تشویش و حتی در صورت رخوت و لختی چاره‌ناپذیر دست‌خوش پریشانی و بیماری روانی می‌کند.» (لوفلر - دلاشو، ۱۳۶۶: ۱۲۳)

دژی که بانوی حصار در آن پنهان شده است، یادآور رویین دژی است که اسفندیار، شاهزاده افسانه‌های ایرانی با گذر از هفت خوان، وظیفه بازپس‌گیری آن را از ارجاسب تورانی برعهده داشت. این دژ می‌تواند نمادی از دنیای دیگر یا عالم ناخودآگاه آدمی باشد که با دیوارهای آهنین یا رویین، و در این داستان با بارویی بلند و دری پنهان، از چشم آدمیان فانی محفوظ نگه داشته شده است. اما رهروی که بتواند قدم به درون دژ ناخودآگاه بنهد، جاودانه خواهد شد. در این سفر هم قهرمان باید آزمون‌هایی که پشت سر بگذارد. نخست، قهرمان باید بتواند با ترفندهایی که از پیر خردمند آموخته از طلسم‌های سر راه عبور کند. آزمون دوم او یافتن در مخفی حصار است تا راهی به درون پیدا کند.

دُهلی را کشید زیر دوال	بر در آن حصار شد در حال
کند چون کنده بود جای درست	آن صدا را به گرد بارو جست
از سر رخنه در پدید آمد	چون صدا رخنه را کلید آمد

(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۶-۲۲۷)

در دژ، «نماد گذرگاهی میان دو مرحله، دو عالم، شناخته و ناشناخته، نور و تاریکی است. در، به جانب راز باز می‌شود. لکن ارزش آن در ارتباط با پویایی و شناخت روان است. در نماد، گذر از زمین به عالم ملکوت است، عبور از در به معنی تغییر سطح، محیط مرکز و زندگی است.» (شوالیه و گریبان، ۱۳۸۸، ج ۳: ۱۷۹) در اینجا هم شاهزاده با یافتن در دژ، از عالم تاریکی و ناآگاهی، وارد عالم نور و آشنایی با ناخودآگاه می‌شود. صدای دهل، «در ارتباط با صوت اولیّه، یعنی خاستگاه پیدایش است و به طور کلی با ضرباهنگ کاینات ارتباط دارد. شاهزاده جوان با استفاده از موسیقی کیهانی و توجه به بازتاب صدای آن گرد حصار، خانه مقدس آن الهه، طواف می‌کند تا عاقبت در ورود به آن مرکز معنوی را می‌یابد.

سومین آزمون او، سربلند بیرون آمدن از پاسخ دادن به پرسش‌های دختر در قصر پادشاه است. دو مرواریدی که دختر از گوش خود جدا می‌کند و برای ملک‌زاده می‌فرستد، «نماد ذات زنانگی خلاق است.» (همان، ج ۵: ۲۲۸) آنچه برای شاهزاده جوان فرستاده می‌شود، گوشوار دختر است و خاستگاه تناسلی گوشواره (همان، ج ۴: ۷۸۵) نیز این نماد را تقویت می‌کند. جوان سه

گوهر دیگر به آن اضافه کرد و پس فرستاد. پنج، علامت وصلت است و فیثاغورثیان، آن را عدد نکاح خوانده‌اند. همچنین نماد وصلت دو (شماره مؤنث) و سه (شماره مذکر) است. (همان، ج ۲: ۲۴۲-۲۴۳) دختر پنج گوهر را سایید، مستی شکر بر آن افزود و به سوی مرد فرستاد. جوان مقداری شیر به آن‌ها افزود و پس فرستاد. دختر شیر را خورد. شیر، نماد فراوانی، حاصل خیزی و همچنین شناخت است و مشروب جاودانگی به شمار می‌آید. (همان، ج ۴: ۱۱۶-۱۱۷) قبل از ازدواج جادویی، شراب نوشیده می‌شود. (شمیسا، ۱۳۷۴: ۱۲۴) و دختر پیش از وصلت جادویی از شیر که نمادی از مشروب نمادین جاودانگی است، می‌نوشد. دختر از مرواریدهای ساییده شده باقی مانده در ته ظرف، خمیری درست کرد. خمیر، «ماده را به شکل اولیئه آن درمی‌آورد؛ زیرا مکشوفات و تفکرات ما را از قید شکل و قالب بیرون می‌آورد.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸، ج ۳: ۱۱۶) پس تفکرات آن دو، درباره نمادهای جنسی از شکل و قالب تکراری می‌رهد. پس از آن دختر انگشتی از دستش درآورد و به پیک داد. جوان آن انگشتی را در انگشت خود قرار داد و آن را عزیز داشت. «حلقه، علامت یک وصلت، یک عهد، یک اشتراک، یک سرنوشت به هم پیوسته است.» (همان، ج ۴: ۱۱۶-۱۱۷) جوان دُرّی جهان‌افروز به دختر داد و دختر گردن‌بند خود را شکافت و دُرّی همانند دُرّ جوان یافت و آن دو را در رشته کرد و برای شهزاده فرستاد. مرد مهره‌ای به آن دو اضافه کرد و بازپس فرستاد. سه، عددی رازآلود، نشان دهنده سه سطح زندگی بشری یا سه مرحله عرفانی، نشانگر راز فراگذشتن از ترکیب و جمع شدن، گذشتن از وصلت و حل شدن است. (همان، ج ۳: ۶۷۰-۶۷۱) دختر پس از دیدن سه مهره به برگزیدن شاهزاده جوان به همسری خویش اقرار کرد. گرچه دختر، در پاسخ به درخواست پدر، راز معماها را چنین برمی‌گشاید:

دو مروارید فرستاده شده به سوی مرد، دو روز دنیا را می‌رساند. سه گوهر افزوده شده بدان، گذر سریع پنج روزه عمر را می‌رساند. هدف دختر از آمیختن شکر با مرواریدهای سوده، آمیختگی عمر آلوده به شهوت است که با فسون و کیمیا نمی‌توان آنها را جدا کرد. مرد جوان نیز با آمیختن شیر بدان، و جدا کردن شکر از مروارید به دختر نشان داد که می‌توان زندگانی را از شهوت جدا کرد. دختر با فرستادن انگشتی به سوی مرد، خشنودی خود را از پیوند با او نشان داد. فرستان

یک گوهر، بی‌همتایی آن را نشان می‌دهد و همراه کردن آن گوهر با گوهری از گردنبند دختر، نشان از جفت بودن آن دو دارد. سرانجام افزودن گوهری از رِق بدن دو گوهر، برای دفع چشم زخم بوده است. اگر شاهزاده قصه ما هم نمی‌توانست این آزمون‌ها را از سر بگذراند مانند همه کسانی که بر سر این راه جان سپردند، به مرگ محکوم می‌شد.

۲- ملاقات با خدایانو

دیدار با خدایانو و وصلت با او در آخرین خوان از مسیر تشرّف، پس از پیروزی در همه آزمون‌ها و اثبات شایستگی قهرمان رخ می‌دهد. «تنها کسانی که قدرت درک بسیار بالایی دارند، می‌توانند این مکاشفه را کاملاً درک کنند و علو مقام این خدایانو را دریابند. این خدایانو تنها برای تعداد بسیار اندکی از خواص، چنین از شکوه و درخشندگی خود می‌کاهد و به خودش اجازه می‌دهد با هیأت و صورتی هماهنگ با قدرت‌های تکامل نیافته بشر بر او ظاهر شود. درک کامل او برای کسی که از لحاظ روحی آمادگی ندارد، حادثه‌ای بس خوفناک خواهد بود... زن در تصاویر اسطوره‌ای نمایانگر تمامیت آن چیزی است که می‌توان شناخت، و قهرمان کسی است که به قصد شناخت، پای پیش می‌گذارد. هم گام با حرکت کند او در معرفتی که همان زندگی است، شکل و هیأت خدایانو هم برایش دچار تحوّل می‌شود. (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۲۳) «او می‌فریبد، راهنمایی می‌کند و رهرو را از پاره کردن زنجیرها منع می‌کند. اگر او بتواند با مفاهیم خدا بانو هماهنگ شود، هر دو عارف و معروف از محدودیتی رها خواهند شد. زن راهنمای بشر به سوی اوج لذات جسمانی است. اگر با چشمان ناقص به او بنگرند، به مرحله‌ای پست‌تر هبوط می‌کند و اگر با چشمان شرور جهل به او نگاه کند، محکوم به ابتدال و زشتی است. ولی با نگاه کسی که او را درک می‌کند، آزاد می‌شود. قهرمانی که بتواند او را همچنان که هست، بدون هیاهوی بسیار و اطمینانی که محتاج آن است بپذیرد، بالقوه پادشاه و تجلی خدای جهانی است که به دست آن زن خلق شده است.» (همان: ۱۲۴) عبور از جاده آزمون‌ها و رسیدن شاهزاده به حصار و بانوی حصاری، جلوه‌ای از ملاقات قهرمان با خدایانوست. ولی قهرمان در این مرحله با او یکی نمی‌شود؛ چون هنوز مرحله

پاسخ دادن به پرسش‌ها باقی مانده است. عبور از موانع و ملاقات با خدایانو را می‌توان در ابیات زیر دید:

چون ز کوه آن طلسمها برداشت	تیغها را به تیغ کوه گذاشت
بر در آن حصار شد در حال	دُھلی را کشید زیر دوال
	(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۶)
وان صدا را به گرد بارو جست	کند چون جای کنده بود درست
چون صدا رخنه را کلید آمد	از سر رخنه در پدید آمد
زین حکایت چو یافت آگاهی	کس فرستاد ماه خرگاهی
گفت: کای رخنه بند راه گشای	دولت بر مراد راه نمای
چون گشادی طلسم را ز نخست	در گنجینه یافتی به درست
سر سوی شهر کن چو آب روان	صابری کن دو روز، اگر بتوان
	(همان: ۲۲۷)

خدایانو در این داستان در حصار بر فراز کوه زندگی می‌کند. حصار، قلعه و کوه در این گنبد نماد عرش الهی است؛ دور از دسترس و پرخطر. تنها عارف شناسا (در این داستان شاهزاده) می‌تواند بدان رخنه کند. محلّ وحدت با ذات الوهیت (در این داستان بانوی حصار) است؛ زیرا، به عرش الهی نزدیک است. «عرفای قرون وسطی حصار را غرفه روحانی می‌نامیدند؛ چرا که مکان مقدّس دیدارها و جایگاه ملکوتی بود. در این بارگاه سکوت، عارف گوشه عزلت می‌گرفت تا در برابر حملات بیرونی و حس‌های درونی از خود دفاع کند. (چنانکه در این قصه هم دختر زیبارو برای فرار از خواستگاران بی‌شمار به حصار پناه می‌برد.) صاحب حصار آن را مگر برای انسان-هایی که خود برگزیده باز نمی‌کند.» (شوالیه و گبران، ۱۳۸۸: ج ۳، ۱۶)

۳- زن در نقش وسوسه‌گر

الگوی گذر قهرمان، الگویی کلی و فراگیر است و قهرمان باید جایگاه خود را در این الگو بیابد، دیوهای درون خود را بشناسد تا بتواند خود را از محدوده تنگ و محدود زندگی برهاند.

بزرگ‌ترین مشکل آدمی آن است که دیدگاه آگاهانه او از هستی با حقیقت هستی تفاوت دارد. اما هنگامی که حقیقت بر قهرمان طلوع کند، که همه آنچه بدان می‌اندیشد یا انجام می‌دهد، به بوی ناخوش بدن آلوده است، حس انزجار بدو دست می‌دهد و زندگی و اجزای آن، بویژه زن، در چشم او غیر قابل تحمل می‌شود. تا وقتی قهرمان به جسم، کوچک‌ترین اعتنایی داشته باشد، ناپاک است و از دشمنان، تولد، مرگ و بیماری رنج خواهد برد. اما آنگاه که خود را همچون گوهری نیکی، پاک و غیر قابل تغییر ببیند، آزاد می‌شود. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۲۸-۱۳۰)

همه کسانی که در آغاز، بدون ریاضت و تزکیه نفس، پای در راه تصاحب دختر نهاده بودند، نگاهی ناپاک به خود و خدایانو داشته‌اند. به همین سبب، نتوانستند در برابر دشواری‌ها و موانع مقاومت کنند و سر خود را در این راه از دست دادند؛ اما نگرش شاهزاده شکارچی، با خدمت به پیر دانای غار، متحوّل شد و نگاه او به خود و خدایانو تغییر کرد. به همین سبب است که دیگر طلسم‌ها و معماها نمی‌توانند اسباب رنج او را فراهم آورند. بانوی حصاری در این داستان کارکردی دوگانه دارد: یکی، خدایانوست که قهرمان با او ملاقات می‌کند و دیگری، نقش بازدارنده اوست، هنگامی که می‌خواهد با موانعی که بر سر راه شاهزاده می‌گذارد و طرح پرسش‌هایی، شاهزاده را از ادامه سفر بازدارد. نظامی نظیر این را در خسرو و شیرین اینگونه آورده است. خسرو به پای قصر شیرین می‌رود و از او می‌خواهد با گشودن دروازه، او را بپذیرد؛ ولی شیرین نمی‌پذیرد و خواستگاری مطابق آیین و با کابین را می‌طلبد. خسرو بازمی‌گردد. شیرین با آن که خود، شرط تعیین می‌کند، باز نگران است که مبادا خسرو برود و بازنگردد. این است که به زبان می‌گوید: "برود؛" ولی به دل می‌خواهد بماند. (نظامی، ۱۳۸۶: ۲۴۳-۲۴۴)

این «نه» و «بلی» گفتن در این داستان هم دیده می‌شود. بانوی حصاری به نوعی هم به شاهزاده آری می‌گوید و هم نه. «آری»، بدان سبب که او دو مرحله از مراحل آزمون را پشت سر گذاشته است و «نه»، چون هنوز به پرسش‌های او پاسخ نداده است.

۴- آشتی و هماهنگی با پدر

خشم پدر و موانع سخت پیش روی سالک، لرزه بر اندام قهرمان می افکند. اما پدر، علاوه بر صفات دور کننده، ویژگی های جذب کننده نیز دارد. چنان که هر جا در قرآن نامی از دوزخ آمده است، وصفی از بهشت و رحمت آن را دنبال می کند. جنبه دیو مانند پدر، انعکاسی از "من" یا ego خود قربانی است که آن را به طرف مقابل خود، یعنی پدر، فرافکنی کرده است. ریاضت قهرمان در آیین های تشریفی که پدر برای او وضع کرده است، قهرمان را به مرحله ای می رساند که از قید تعلقات "من" می رهد، در نتیجه به جای دافعه، جاذبه پدر را درک می کند و با او به آشتی می رسد. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۳۳-۱۳۷) گرچه در این داستان، آزمون های تشریف را شاهزاده بر سر راه سلوک قهرمان چیده است نه پدر؛ ولی آشتی و دیدار می تواند دعوت شدن شاهزاده به قصر پدر دختر و دیدار با او باشد.

خواند شهزاده را به مهمانی بر سرش کرد گهر افشانی

(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۹)

گر چه پادشاه، پدر خود قهرمان نیست، ولی بعدها با ازدواج دختر با شاهزاده این دو یکی خواهند شد و پدر دختر، پدر شهزاده خواهد بود.

۵- خدایگان

وجود خدای گون، الگوی موقعیتی الهی است که قهرمان انسانی، پس از گذشتن از آخرین وحشت های جهل به آن می رسد و متحول می شود. توان رسیدن به رهایی به صورت بالقوه در وجود همه ما هست؛ با رسیدن به مقام قهرمانی می توانیم خدای گون شویم. یعنی با یگانه شدن قهرمان زن یا مرد با ناخودآگاه درون، به موجودی کامل یا دوجنسیتی بدل شویم. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۵۶-۱۵۷) این آخرین آزمون قهرمان برای به دست آوردن موهبت عشق است و این موهبت چیزی جز لذت بردن از زندگی به عنوان نمونه کوچک از جاودانگی نیست.

همه کسانی که به مهمانی دعوت شده‌اند خدایگانی هستند که کمک می‌کنند تا قهرمان به برکت و پاداش نهایی برسد. آنها به شاه می‌گویند اگر او شاهزاده جوان را به دامادی نپذیرد، بر او خواهند شورید و با این کار، مسیر شهزاده را برای رسیدن به دختر هموار می‌کنند.

شهریاران بر سرش نثار افشان	همه بام و درش نگار افشان
همه خوردند یک به یک سوگند	که اگر شه نخواهد این پیوند
شاه را، در زمان، تباه کنیم	برخود، اورا، امیر و شاه کنیم
کان سر ما برید و سردی کرد	وین سر ما رهاند و مردی کرد

(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۸)

قهرمان با شکستن طلسم‌ها و یافتن در پنهان حصار، برای همیشه قدرت آمد و شد به حصار را به دست می‌آورد و بدین ترتیب اسباب خروج بانو را از حصار فراهم می‌آورد. اگرچه ازدواج جادویی خدایبانو و قهرمان تا پاسخ‌گویی به پرسش‌های دختر که خود آزمونی دیگر است، به تأخیر می‌افتد، ولی با خروج بانو از حصار، دیوارهایی که خدایبانو بر گرد خود کشیده بود، فرو می‌ریزد و قهرمان می‌تواند هیأت الهی او را همان گونه که پیش‌تر، در تمثالی آویخته بر دروازه شهر دیده بود، دوباره ببیند و این غایت سفر قهرمان است. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۵۸)

۶- برکت نهایی

آدمی با پشت سر گذاشتن آزمون‌های دشوار، به فردیت می‌رسد و در حقیقت بیدار می‌شود. اکنون او چشم به زندگی می‌گشاید که از نظر کیفیت با زندگی پیشین او تفاوت دارد. وقتی قهرمان با خوبستن خویش به آشتی می‌رسد، گویی همه نیروهای طبیعی و فراطبیعی هم با او به صلح و آشتی می‌رسند؛ از او حمایت می‌کنند و حافظ و حامی او هستند. اینجاست که به فرد آسیبی نمی‌رسانند و فرد به جاودانگی که برکت نهایی این سفر است، دست می‌یابد. «خدایان و خدایبانوان، به عنوان تجسم و نگهبان «اکسیر هستی» فناپذیرند؛ ... بنابراین، آنچه را که قهرمان از طریق ارتباط با آنها جستجو می‌کند، خود آنها نیست، بلکه مرحمت آنهاست.» (واحد دوست، ۱۳۸۷: ۲۲۸) قهرمان برای دست‌یابی به «اکسیر حیات» باید از حجاب محدودیت‌های جهان مادی

عبور کند و به رشد معنوی برسد. از وجوه ضروری این مرحله، این است که قهرمان، صاحب آنچه در جستجویش بوده، می‌شود... قهرمان خطر مرگ را به جان خریده و از خود گذشتگی کرده و حالا در مقابل، چیزی به دست می‌آورد. اکسیر واقعی، قدرت غلبه بر مرگ است که اکثر قهرمانان در جستجوی آن هستند. (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۴۲) در این جا برکت نهایی و اصلی برای قهرمان همان رسیدن به وصال دختر پادشاه است. دختر می‌گوید:

بخت من بین چگونه یار من است کاین چنین یاری، اختیار من است؛
 همسری یافتم که همسر او نیست کس در دیار و کشور او
 (نظامی، ۱۳۸۹: ۲۳۱)

لذت دانایی به راز معماهای دختر، پادشاه دیگری است که جوان دریافت می‌کرد و این لذت کمتر از لذت رسیدن به وصال نیست.

ج) بازگشت

قهرمان پس از به دست آوردن برکتی که می‌تواند زندگی را متحوّل کند، باید به سرزمین خویش بازگردد. برخی از قهرمانان از بازگشت سر باز زده‌اند و اقامت در سرزمین پربرکت خدایانو را برگزیده‌اند؛ ولی برخی نیز برای کامل شدن چرخه اسطوره، به سفر خویش ادامه داده‌اند. اگر شخصیت اصلی قهرمان، واقعی باشد با اکسیری که به دست آورده است، بازمی‌گردد تا سرزمین زخم خورده‌اش را التیام بخشد. (وگلر، ۱۳۸۶: ۲۸۷) علت مقاومت قهرمان از بازگشت، تردیدی است که از قابل انتقال بودن پیام به دیگران، در دل او راه می‌یابد. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۱۹۶)

در این داستان، امتناعی از بازگشت دیده نمی‌شود و جوان با میل خویش قدم در راه بازگشت می‌گذارد و به سوی جامعه‌اش بازمی‌گردد و رسالت نهایی خود را که دادخواهی کشتگان و دفن سر آن‌هاست، انجام می‌دهد. او با این دادخواهی، بر درستی راه مرگ کشته‌شدگان در این راه، مهر تأیید می‌زند.

چون به شهر آمد از حصار بلند از در شهر برکشید پرنند
 درنوشت و به چاکری بسپرد آفرین زنده گشت و آفت مرد

جمله سرها که بود بر در شهر از رسنها فروگرفت به قهر
داد تا بروی آفرین کردند با تن کشتگان دفین کردند
(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۷)

نظامی داستان دادخواهی را یک بار دیگر هم در پایان هفت پیکر برای بهرام تکرار می‌کند. بهرام پس از هفت سال وقتی از هفت گنبد خارج می‌شود، داد را می‌گستراند، بیداد را برمی‌اندازد و به خون‌خواهی بیگناهان، وزیر را به دار می‌کشد و دل بازماندگان را به دست می‌آورد. بهرام صورت تمثیلی از آرزوهای نظامی است. قهرمان، پس از بیرون آمدن از قصر بانوی حصاری به دادخواهی برمی‌خیزد؛ هم‌چنان که در پایان داستان‌ها بهرام هم با مردم به داد رفتار می‌کند و بیدادی که بر آنها رفته، مقابله می‌کند.

۱- یاری در بازگشت (دست نجات از خارج)

ممکن است قهرمان برای بازگشت قهرمان از این سفر ماورایی، نیازمند به یاری فرد یا نیرویی از خارج باشد؛ یعنی کسی یا چیزی به دنبال او بیاید و او را با خود ببرد؛ زیرا «ترک سعادَت آن مسکن عمیق و ماورایی، برای بازگشت به حالت بیداری که خویشتن را آشفته می‌کند، چندان ساده نیست.» (کمپیل، ۱۳۹۲: ۲۱۵) در این داستان می‌بینیم که مردم با دعاهای خود جوان را بدرقه می‌کنند و برای او آرزوی موفقیت می‌کنند که به نوعی دست نجاتی برای قهرمان به شمار می‌آید.

هرکه زین شغل یافت آگاهی کامد آن شیردل به خونخواهی
همّت کارگر دران در بست کو بدان کار زود یابد دست
همّت خلق و رای روشن او درع پولاد گشت بر تن او
(نظامی، ۱۳۸۹: ۲۲۶)

۲- ارباب دوجهان و آزاد ورها در زندگی (رسیدن به کمال)

قهرمانی که برای تکمیل سلوک خویش بازمی‌گردد، ارباب دو جهان خواهد شد. هنر او «آزادی عبور و مرور در دو بخش آن است. حرکت از سوی تجلیات زمان، به سوی اعماق سبب ساز و بازگشت از آن؛ آن هم به طوری که قواعد هیچ یک از این دو سو، به دیگری آلوده نشود؛ ولی در عین حال ذهن بتواند یکی را از دریچه دیگری بنگرد.» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۲۳۷) هنگامی که جوان راه شکستن طلسم‌ها را می‌آموزد، گویی همیشه می‌تواند بین دو جهان، یعنی حصار در کوه (ناخودآگاه)، و شهر، که نمودی از خودآگاه است، آمد و شد نماید؛ همان گونه که نگاهبان حصار این کار را می‌کرد. از سوی دیگر، وقتی او به پرسش‌های دختر پادشاه پاسخ درست می‌دهد، به نوعی جانشین پدر (پادشاه) می‌شود و فارغ از تعلقات، به زندگی ادامه می‌دهد.

نتیجه گیری

مطابق سنجشی که در داستان شاهزاده جوان برای رسیدن به بانوی حصاری در گنبد چهارم از هفت پیکر، با کهن الگوی قهرمان و نظریه جوزف کمپبل انجام شد، باید گفت این داستان به طور کلی با کهن الگوی سفر قهرمان و مراحل که کمپبل برای آن در نظر گرفته است، همخوانی دارد؛ با این تفاوت که مرحله ردّ دعوت و گریز از بازگشت در آن دیده نمی‌شود. همچنین، وقتی شاهزاده جوان با شکستن طلسم‌ها به دیدار خدایانوی حصار می‌رسد، برخلاف نظریه کمپبل، در این مرحله ازدواج جادویی رخ نمی‌دهد. قهرمان هنوز آزمون دیگری را پیش رو دارد و آن پاسخ‌گویی به پرسش‌های دختر در حضور پدرش است. همچنین کهن الگوی پیر فرزانه و عناصر یاری‌رسان، زنان و سوسه‌گر و ... به همراه عناصر نمادین اعداد یک، دو و سه، حلقه انگشتی، خمیر، شیر، صدای دهل، کوه، گوشواره، غار، مروارید، و ... کهن الگوی قهرمان را تقویت می‌کنند.

فهرست منابع و مآخذ

- ۱- الیاده، میرچا، (۱۳۹۲)، *آیین‌ها و نمادهای تشرّف*، ترجمهٔ مانی صالحی علامه، تهران: نیلوفر.
- ۲- امامی، نصرالله و دیگران، (۱۳۹۴)، «بررسی و تحلیل منظومهٔ مانلی نیمایوشیچ براساس *الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل*»، فصلنامهٔ شعر پژوهی (بوستان ادب)، دورهٔ ۷، شمارهٔ ۴، زمستان ۹۴، صص ۱-۲۰.
- ۳- بزرگ بیگدلی، سعید و پور ابریشم، احسان، (۱۳۹۰)، «نقد و تحلیل حکایت شیخ صنعان بر اساس نظریهٔ فرآیند فردیت فروید»، فصلنامهٔ ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی، سال ۷ شمارهٔ ۲۳، صص ۹-۳۸.
- ۴- دلاشو، م، لوفلر، (۱۳۸۶)، *زبان رمزی افسانه‌ها*، ترجمهٔ جلال ستّاری، تهران: توس.
- ۵- ستّاری، جلال، (۱۳۶۶)، *رمز و مثل در روان‌کاوی*، تهران: توس.
- ۶- شمیسا، سیروس، (۱۳۷۴)، *داستان یک روح*، تهران: فردوس.
- ۷- شوالیه، ژان و گبران، آلن، (۱۳۸۸)، *فرهنگ نمادها*، ترجمهٔ سودابهٔ فضاییلی / ج ۱، ۲ و ۳، تهران: جیحون.
- ۸- _____، (۱۳۸۵)، *فرهنگ نمادها*، ترجمهٔ سودابهٔ فضاییلی / ج ۴، تهران: جیحون.
- ۹- _____، (۱۳۸۷)، *فرهنگ نمادها*، ترجمهٔ سودابهٔ فضاییلی / ج ۵، تهران: جیحون.
- ۱۰- کمپبل، جوزف، (۱۳۹۲)، *قهرمان هزار چهره*، برگردانِ شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتاب.
- ۱۱- کنگرانی، منیژه، (۱۳۸۸)، «تحلیل تک اسطوره سنجی نزد کمپبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی»، پژوهشنامهٔ فرهنگستان هنر، سال ۳، شمارهٔ ۱۴، پاییز ۸۸، صص ۷۴-۹۱.
- ۱۲- گورین، ویلفرد، ال؛ و دیگران، (۱۳۷۰)، *راهنمای رویکردهای نقد ادبی*، ترجمهٔ زهرا میهن‌خواه، تهران: انتشارات اطلاعات.

- ۱۳ نظامی، الیاس بن یوسف، (۱۳۸۶)، خسرو و شیرین، تصحیح و شرح بهروز ثروتیان، تهران: امیرکبیر.
- ۱۴ - _____، (۱۳۸۹)، هفت پیکر، تصحیح و حواشی حسن وحید دستگردی، تهران: امیرقطره.
- ۱۵ نیچه، فردریش، (۱۳۸۷)، غروب بت‌ها، ترجمه داریوش آشوری، چاپ پنجم، تهران: مؤسسه انتشارات آگاه.
- ۱۶ واحد دوست، مهوش، (۱۳۷۹)، نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی، تهران: سروش.
- ۱۷ وگلر، کریستوفر، (۱۳۸۶)، ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه، ترجمه عباس اکبری، تهران: نیلوفر.