

بررسی و تطبیق کهن الگوی قهرمان در منظومه هفت پیکر و خسرو و شیرین نظامی گنجوی (بر اساس نظریات جوزف کمپبل)

خدایار ظفری^۱، مرتضی رزاقپور^۲، رضا صادقی شهپر^۳

۱. دانشجوی دکتری، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

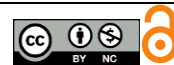
۲. گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

* ایمیل نویسنده مسئول: m.razaghpoor@iauh.ac.ir

چکیده

کهن الگوها که ساختار ناخودآگاه جمعی را تشکیل می‌دهند دارای استعدادی بالقوه هستند که در پاسخ به انگیزه‌های بیرونی فعال می‌شوند و صورت‌های گوناگون آن‌ها در رویاها و آثار هنری بازتاب پیدا می‌کنند. کمپبل برای این الگو، هفده مرحله یاد می‌کند؛ اما بیشتر اسطوره‌ها تمام این مراحل را دارا نیستند و بعضی فقط روی یکی از این مراحل تمرکز دارند و بعضی هم ممکن است چندین مرحله از آن را دارا باشند. این هفده مرحله، ذیل سه مرحله کلی «جدایی»، «تشریف» و «بازگشت» جای می‌گیرند. در مرحله جدایی، قهرمان از دنیای عادی به دنیای ناشناخته‌ها سفر می‌کند، در مرحله تشریف، شرح ماجراها و اتفاقات او در دنیای ناشناخته‌هاست و بالاخره در مرحله بازگشت، او دوباره به دنیای عادی خود بر می‌گردد. قهرمان هر دو منظومه پادشاه (=بهرام شه و خسرو پرویز) هستند و ناخودآگاه آن‌ها زنان هستند طبق سنت معمول شعری معشوق خسرو پرویز یک زن ولی معاشیق بهرام زنان هفت گنبد هستند. مرحله‌ای که قهرمان دو منظومه بر اساس نظریات جوزف کمپبل طی می‌کنند اعم از جدایی و تشریف و... تا به مقصود برسند، کم و بیش با هم انطباق دارد البته در منظومه هفت پیکر، بهرام بعض مراحل و آزمون‌هایی را پشت سر می‌گذارد که در منظومه خسرو پرویز دیده نمی‌شود.

کلیدواژگان: کهن الگو، قهرمان، کمپبل، منظومه هفت پیکر، منظومه خسرو و شیرین



شیوه استناددهی: ظفری، خدایار، رزاقپور، مرتضی، و صادقی شهپر، رضا. (۱۴۰۵). بررسی و تطبیق کهن الگوی قهرمان در منظومه هفت پیکر و خسرو و شیرین نظامی گنجوی (بر اساس نظریات جوزف کمپبل). گنجینه زبان و ادبیات فارسی، ۴(۲)، ۱-۳۱.

© ۱۴۰۵ تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است. انتشار این مقاله به صورت دسترسی آزاد مطابق با گواهی (CC BY-NC 4.0) صورت گرفته است.

تاریخ ارسال: ۱ مهر ۱۴۰۴

تاریخ بازنگری: ۲۸ بهمن ۱۴۰۴

تاریخ پذیرش: ۶ اسفند ۱۴۰۴

تاریخ چاپ: ۱ تیر ۱۴۰۵

The Treasury of Persian Language and Literature

A Comparative Study of the Hero Archetype in the Haft Paykar and Khosrow and Shirin of Nizami Ganjavi (Based on the Theories of Joseph Campbell)

Khodayar Zafari¹, Morteza Razaghpour^{2*}, Reza Sadeghi Shahpar²

1. PhD Student, Department of Persian Language and Literature, Ha.C., Islamic Azad University, Hamedan, Iran

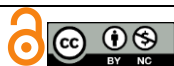
2. Department of Persian Language and Literature, Ha.C., Islamic Azad University, Hamedan, Iran

*Corresponding Author's Email: m.razaghpour@iauh.ac.ir

Abstract

Archetypes, which constitute the structure of the collective unconscious, possess a latent potential that becomes activated in response to external stimuli, and their various manifestations are reflected in dreams and works of art. Campbell (1949) enumerates seventeen stages for this pattern; however, most myths do not encompass all of these stages. Some focus primarily on a single stage, while others may contain several of them. These seventeen stages are subsumed under three overarching phases: "Separation," "Initiation," and "Return." In the phase of Separation, the hero journeys from the ordinary world into the realm of the unknown. In the phase of Initiation, the narrative recounts the hero's experiences and events within that unfamiliar world. Finally, in the phase of Return, the hero re-enters his ordinary world. The heroes of both masnavis are kings (namely Bahram Shah and Khosrow Parviz), and the unconscious dimension of each is represented by women. Nevertheless, in accordance with conventional poetic tradition, the beloved of Khosrow Parviz is a single woman, whereas the beloved figures of Bahram are the women of the seven domes. The stages traversed by the heroes of the two masnavis—based on the theories of Campbell—ranging from Separation and Initiation to the attainment of their ultimate goal, largely correspond to one another. However, in the Haft Paykar, Bahram undergoes certain stages and trials that are not observed in the narrative of Khosrow and Shirin.

Keywords: *Archetype, Hero, Campbell, Haft Paykar, Khosrow and Shirin.*



How to cite: Zafari, K., Razaghpour, M., & Sadeghi Shahpar, R. (2026). A Comparative Study of the Hero Archetype in the Haft Paykar and Khosrow and Shirin of Nizami Ganjavi (Based on the Theories of Joseph Campbell). *The Treasury of Persian Language and Literature*, 4(2), 1-31.

© 2026 the authors. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

Submit Date: 23 September 2025

Revise Date: 17 February 2026

Accept Date: 25 February 2026

Publish Date: 22 June 2026

مقدمه

در روزگاری که به نظر می‌رسد دیگر اسطوره جایگاهی ندارد و همه جهان را واقعیت فرا گرفته است، جوزف کمپبل و یونگ نظریاتی با طرح الگویی جدید تحت عنوان سفر قهرمان بر حضور اسطوره در داستان‌ها، افسانه‌ها و زندگی مردم همه جوامع، چه کهن و چه امروزی، تاکید کرده‌اند. کمپبل معتقد بود: «اسطوره‌ها الهام بخش تحقق امکان کمال، تجلی کامل قدرت و به ارمغان آورنده نور خورشید به جهان‌اند و جایی در اعماق درون، انسان را اسیر خود می‌سازند (۱). به همین دلیل کمپبل به سفرهای درونی قهرمانان علاقه بیشتری نشان داده و الگوی خود را با توجه به یافته‌های روانکاوانه تدوین کرده است.

در نقد کهن الگویانه که آن را نقد اسطوره‌ای هم خوانده‌اند، پژوهشگر به مطالعه و بررسی کهن الگوهای اثر می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه ذهن شاعر و نویسنده، این صور اساطیری را که محصول تجربه‌های مکرر بشر است و در ناخودآگاه جمعی وی به ودیعه گذاشته شده است، جذب می‌کند و آنها را به شیوه‌ای نمادین نمایش می‌دهد. در این شیوه بررسی کهن الگویانه، فرض بر این است که شاعران و نویسندگان برای خلق و آفرینش آثار هنری، از صور ذهنی و عناصری کمک می‌گیرند که ریشه در ناخودآگاه ذهنی همه افراد بشر دارد. این عناصر در ذهن شاعر و نویسنده به لایه‌های خودآگاه ذهن می‌رسند و در آفرینش‌های ادبی به صورت نماد ظهور و بروز می‌یابند. از نظر یونگ، «هنرمند مفسر رازهای روح زمان خویش است بدون این که خواهان آن باشد. او تصور می‌کند که از ژرفای وجود خویش سخن می‌گوید اما در واقع روح زمان از دهانش سخن می‌گوید.» (۲).

بررسی کهن الگویانه دو نوع خویشکاری برای قهرمان قائل است: در خویشکاری نوع نخست تمرکز صرفاً بر جهان آفاقی است. قهرمان در جنگ یا دفاع با هر نوع خطری رو به رو می‌شود و با انجام اعمال دلاورانه از کیان قوم و سرزمین خود دفاع می‌کند؛ در

خویشکاری نوع دوم، قهرمان در عین اینکه همان قهرمانی‌ها و دلاوری‌ها را از خود نشان می‌دهد از نظر روحی و معنوی نیز دچار تحول می‌شود و با طی مراحل به نوعی بلوغ روحانی دست می‌یابد. خویشکاری رستم در شاهنامه در نبرد با اکوان دیو، سهراب، افراسیاب و اسفندیار از گونه نخست است و مثال‌های آشنای نوع دوم، در حماسه ملی ایران، هفت خوان‌های رستم و اسفندیار و در حماسه‌های غربی، ماجراهای اودیسه هومر و اسطوره هرکول است. تاکید کمپل بر تجزیه و تحلیل کهن الگوی قهرمان، تمرکز بر خویشکاری ثانویه است. وی در تبیین نظریه کهن الگوی یونگ، بر نقش مهم واسازی سفر قهرمان در شکل‌گیری شخصیت آرمانی او تاکید می‌کند. به گفته او قهرمان سفر خود را از محیط روزمره و عادی آغاز می‌کند تا این که ندایی به گوش او می‌رسد. او باید به جهانی مرموز و سرشار از نیروها و وقایع غیر عادی قدم بگذارد. قهرمان دعوت هاتف غیبی را اجابت می‌کند، وارد جاده آزمون‌ها می‌شود و در آنجا با مخاطرات و حوادثی غریب مواجه می‌شود. او باید به تنهایی یا همراه شخصی که از یاری او بهره می‌جوید، بر این آزمون‌ها چیره و از آنها سربلند خارج شود. در دشوارترین آزمون، قهرمان باید در نبردی هول‌انگیز، با اهریمنی ترین دشمنان درآمیزد و پیروز شود. اگر قهرمان پیروز شود و بر موهبت موعود دست یابد، باید تصمیم بگیرد که در سرزمین مفتوح بماند یا به موطن خویش بازگردد. در صورت انتخاب گزینه بازگشت، در هنگام رجعت نیز با مشکلات متعددی رو به رو می‌شود و اگر از این مهلکه نیز به سلامت بگذرد، موهبت خود را برای تعالی جامعه خویش به کار می‌گیرد. توجه به شباهت‌های اساطیر و داستان‌ها، پژوهشگران را به کشف ساختارهای اسطوره‌ای مشترک میان آنها راهنمایی کرده است. الگوهایی که با تنوعی نامحدود و گسترده در آثار ادبی و هنری تکرار می‌شوند. «سفر قهرمان» یکی از نظریه‌هایی است که به وسیله آن می‌توان به ساختارهای تکرار شونده در داستان‌های

مختلف پی برد و به تحلیل آنها پرداخت. در این پژوهش از الگوی سفر قهرمان برای تحلیل ساختارهای اسطوره‌ای و سفر قهرمان در منظومه هفت پیکر و منظومه خسرو و شیرین استفاده شده است. بررسی کهن الگو در چند اثر به صورت تطبیقی با تاکید به تفاوت‌های زبانی و ساختاری هر اثر، بیشتر در تلاش است تا اثر گذاری و اثرپذیری ادبیات کشوری را در بستری تاریخی بررسی کند. از جمله اهمیت و ضرورت انجام این پژوهش این است که ضمن بررسی محدودیت‌های مکتب نقد نشان دهد چگونه با تلفیق معیارهای نقد کهن الگویانه و قابلیت‌های بررسی تطبیقی چند اثر با هم در این موضوع می‌توان دو حوزه نقد و ادبیات تطبیقی را وارد تعاملی کارآمد و سازنده نمود. تعاملی که ضمن تلاش به منظور رفع کاستی‌های حوزه‌های خاص، سعی دارد با استفاده از دامنه شمول بالای مضمون کهن الگو، ادبیات را با دیگر حوزه‌های تفکر بشری پیوند دهد. این نوع بررسی‌ها می‌تواند از کاستی‌های احتمالی پژوهش‌های تک ساحتی بکاهد و قابلیت‌های اشکال مختلف کهن الگو را در این نوع مطالعات نشان دهد. به منظور ارائه مدلی عملی، این پژوهش با تمرکز بر کهن الگوی سفر قهرمان، به بررسی تطبیقی آثاری چون هفت پیکر و خسرو و شیرین می‌پردازد و سعی می‌شود کهن الگوی سفر قهرمان به عنوان کهن الگوهای ساختاری مورد بحث و نقد قرار گیرد.

چارچوب نظری و پیشینه

مفهوم کهن الگو

آرکی تایپ برگرفته از واژه یونانی "آرکه تیپوس" (Arche typos) است. Arche (از مصدر: archein: آغازیدن) به معنای آغازی و ابتدایی است و type به معنای مهر یا اثر مهر، قالب و الگو است. این واژه در زبان یونانی به به معنای آغازین و ابتدایی است و معنای مدل یا الگویی بوده است که چیزی را از روی آن می‌ساخته اند. (انوشه ۱۳۸۱، ج ۲: ۸۱۱) آرکی تایپ را در فارسی به کهن نمونه، سرنمون، (3) نسخ‌های باستانی، نمونه‌های ازلی،

صور ازلی و صور اساطیری ترجمه کرده‌اند (4). آرکی تایپ، نمونه نخست یا الگویی است که از روی آن رونویسی می‌شود؛ ایده مجردی است که نماینده نوعی ترین و اساسی ترین خصوصیات مشترک داستان‌ها و اساطیر و رهیافت‌های هنری است. کهن الگو نیاکان گرا و جهانی، محصول ناخودآگاه جمعی و میراث نیاکان ماست (5). این اصطلاح که در صد سال اخیر رواج یافته است، در چند حوزه علمی از جمله روانشناسی، انسانشناسی و نقد ادبی کاربرد دارد؛ که کاربرد وسیع آن در ادبیات به پیدایی شاخه‌های از نقد، به نام نقد کهن الگویی یا نقدی نمونه ازلی منجر شده است. مطرح شدن این اصطلاح در نقد و شیوه‌های خوانش متون، بیشتر وامدار کتاب الگوهای کهن در شعر (۱۹۳۴) مادباکین است. نقدی که در دهه‌های ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ بیشتر رواج می‌یابد و تا به امروز طرفداران خود را دارد (6).

یونگ در سال ۱۹۱۹ مفهوم کهن الگو را به کار برد. او معتقد است محتویات ناخودآگاه جمعی زمانی می‌تواند به شکل‌های مذکور بروز کند که به بخش خودآگاه بیاید و شکلی محسوس و واقعی به خود بگیرد. میراث از دوره‌های نخستین زندگی بشر در حافظه تاریخی انسان‌ها ثبت شده و همه در آن سهیم اند و بازمانده‌های کهن شاید تکه‌های ریزی از عواطف و تخیلات ناشی از میراث کهن باشد (7) در ساختار شخصیت انسان جز خودآگاه و ناخودآگاه فردی، بخش دیگری وجود دارد که می‌توان آن را ناخودآگاه جمعی نامید که حاوی خاطرات و رفتار نژادی است که فرد آنها را از اجداد خود به ارث می‌برد و این تجربیات و خاطرات خود را به صورت کهن الگو یا آرکی تایپ در اسطوره‌ها و متون عرفانی و برخی رؤیاهای خاص نمایان می‌کند (8). براساس دیدگاه آخر یونگ کهن الگو به منظور دورساختن خود از قانون علیت، موضوعات را در مقایسه با شرایط فیزیکی، در زندگی تجلی می‌دهد. کهن الگو را تا حد امر ماقبل و ذاتی ارتقا می‌دهد و حالتی از ادراک است. این تصویر و اندیشه را جمع آوری و بعد، شکل

کهن الگو را از آنها استنباط می‌کند. آنها را شواهدی تجربی از عملکرد یک طبقه ذاتی و ازلی از روان انسان می‌داند (9).

کهن الگو برگرفته از واژه یونانی آرکه تیپوس یا آرکه توپوس به معنای مدل یا الگو یا نمونه کهن و ازلی است که چیزی را از روی آن می‌ساختند و در فرهنگ غرب کارنامه‌ای پر بار دارد. فیلون اسکندرانی آن را «صورت الهی» خوانده است و در رساله هرمسی، خداوند «نور آرکه تیپی» نام گرفته است. کهن الگو یا آرکی تایپ از دو جزء «خاستگاه» و «سنخ» یا «نوع» تشکیل شده است و حامل پیام از گذشته است، بدون آنکه خود از آنها مطلع باشد (10).

همچنین مفاهیمی مشترک و جهانی هستند که از گذشته‌های دور، از اجداد بشر، نسل به نسل منتقل شده اند و در ژرفای ضمیر ناخودآگاه جای گرفته اند. این صور مثالی برای رسیدن به مرزهای خودآگاهی در نمادهای گوناگون جلوه گر شده اند و در آثار هنرمندان نمود پیدا کرده‌اند (11).

کارل گوستاو کاروس نقاش، به سبک رمانتیک تصویرگری چشم اندازی در کتاب روان شناسی خود به سال ۱۸۴۶ منتشر کرد و کشف ناخودآگاه را مهم ترین عامل شناخت مطرح کرد (12). کتاب «شاخه زرین» جیمز فریزر به بررسی ریشه‌های نخستین فرهنگ ها، مناسک و آیین‌های مذهبی، اسطوره ها، سحر و جادو پرداخته و با مقایسه، تطبیق و شباهت‌های فراوان آنها نتیجه گرفت نیازهای اولیه و اساسی انسان‌ها در همه مکان و زمانها یکسان است. در اسطوره، افسانه، آیین و مناسک مذهبی اقوام مختلف، رؤیاها، خیال پردازی‌ها و آثار هنری نمود پیدا می‌کند (7). مارتین لینگز هفت آسمان و زمین، راز آفرینش و خورشید را کهن الگو دیده است و اعتقاد دارد، آدمی هم اثر هنری و هم هنرمند است و ساخته‌های بشر کهن الگوها (سر نمون ها) در ادبیات، موسیقی و معماری زبان خدایان را منتقل می‌کند (13). والتر کی گوردن در «درآمدی بر نقد کهن الگویی» کهن الگوها را به لحاظ ظاهر آنها در سه دسته اصلی

شخصیت‌های داستان، موقعیت ها، نمادها یا همخوانی‌ها تقسیم کرده است (14).

این اصطلاح از سال ۱۹۳۴ میلادی که «ماد بودکین» کتابی با نام «الگوهای صورت اساطیری در شعر» را نوشت که منظور از آن تصاویر، شخصیت‌ها و طرح‌هایی است که در آثار مختلف ادبی تکرار می‌شود. شاید مهم ترین کهن الگوها در طول تاریخ به شکل‌های گوناگون در آثار تکرار می‌شود که می‌توان به مرگ و زندگی، معراج آسمانی، تصویر بهشت و دوزخ، قهرمان آشوبگر، عبور از آب و... اشاره کرد. بخش خودآگاه، همواره کهن الگوها را به صورت نماد درک می‌کند که البته این نمادها در بین همه انسانها مشترک است و از همه آنها مفاهیم مشابهی ادراک می‌شود؛ مثل نبرد خیر و شر یا ظلمت و روشنایی که با نماد جنگ یک قهرمان با موجودات قدرتمندی چون اژدها بروز می‌کند. یونگ اسطوره را مهم ترین تجلی گاه ناخودآگاه جمعی می‌داند (12).

کهن الگوها در چندین حوزه مورد بررسی قرار گرفته اند که انسان شناسی، روانشناسی، هنر و معماری، ادبیات و فلسفه از مهمترین‌ها هستند. کهن الگوها به صورت تصاویر، نمادها، ایده ها، انواع شخصیت و... نشان داده و به صورت نشانه، ادبیات، دین، رؤیا و هنر بیان می‌شوند (15). این کهن الگوها روی ناخودآگاه جمعی انسانها مؤثر است که گذرگاه‌ها و عبور از دو عرصه دیده شده است.

معادل‌هایی برای درک اصطلاح کهن الگو در فارسی در نظر گرفته شده است، صورت ازلی، کهن الگو، صورت نوعی، نهادینه و سرنمون است (12). کهن الگو نمونه‌ای از الگوی اصلی است که تمام چیزها گونه‌ای مشابه بر مبنای آن کپی میشود یا مبنای قرار داده می‌شود (16). درحقیقت این کهن الگوهای فراموش شده تاریخ در فرهنگ‌ها و در لباس‌هایی مبدل، همچون اسطوره‌ها پدیدار می‌شوند و نمی‌توان به وضوح در فعالیت‌های فرهنگی آدمی مشاهده کرد و در قالب اشکال دیگر متجلی می‌شود (10). این

نمادها و نشانه‌های کهن الگوها، از کلیدی ترین راه‌های متمدن شدن رفتار بر اساس عرف جامعه است. هر کهن الگو یا انگاره بنیادین پایدار تمایل ساختاری نهفته‌ای است که بیانگر محتویات و فرایندهای پویای ناخودآگاه جمعی در سیمای تصاویر ابتدایی است. مانند اساسی ترین کنش‌های زیستی، احتمالاً مهم ترین تصاویر ابتدایی در همه دوره‌ها و نژادها مشترک است (17)

کهن الگوی سفر قهرمان

سفر قهرمان یک الگوی کلی است که ادعا می‌شود بیشتر اسطوره‌های جهان بر اساس آن پی ریزی شده اند. این الگو نخستین بار، توسط جوزف کمبل در کتاب «قهرمان هزار چهره» (۱۳۹۶) معرفی شد و پس از آن مورد نقد و بررسی قرار گرفت و در بعضی از آثار سینمایی استفاده شد (18).

مراحل سفر قهرمان:

مراحل سفر قهرمان بنا بر قول کمپبل در کتاب قهرمان هزار چهره به طور خلاصه در الگویی سه قسمتی معرفی شده است:

۱- مرحله جدایی: در این مرحله قهرمان براساس ندایی که او را فرا خوانده است از زندگی عادی و معمول خود به محدوده‌ای فراتر گام برمی دارد و با یکسری اتفاقات و حوادث روبرو می‌شود. مراحل سفر قهرمان به صورت زیر است:

دعوت به (آغاز سفر) ماجراجویی:

در نخستین مرحله سفر اسطوره‌ای، سرنوشت، قهرمان را به سوی سرزمین ناشناخته‌ای سوق می‌دهد که از یک سو دربردارنده گنج‌ها و لذت‌های غیر ممکن است و از سوی دیگر موجوداتی سیال و متغیر، شکنجه‌هایی غیر قابل تصور و اعمالی فرابشری را در خود جای داده است (18) پیکي که ندای ناخودآگاه است، قهرمان را از چالشی که در آینده‌ای نزدیک رخ خواهد داد، آگاه میکند. از آن جا که رشد روان، محصول کوشش خودآگاه نیست، بنابراین در خواب آشکار می‌شود. اسطوره و خواب، پیوندی فشرده و تنگاتنگ دارند.

کهن الگوی خواب مانند بسیاری از کهن الگوهای دیگر، از اسطوره به حوزه حماسه وارد شده است و با زبانی رمزگونه که غالباً خاستگاه آن ناخودآگاه فرد است، زمینه ساز پیش آمدن رویدادهاست. خواب «آینه بخت قهرمان است و او باید فرمانی را که در خواب دریافت شده است، بی چون و چرا بپذیرد و کوشش‌های وی برای نافرمانی و گریز از تحقق آن، مانند گریختن از سرنوشت خود بیهوده است.» (19)

رد دعوت:

معمولاً وقتی قهرمان دعوت می‌شود، ابتدا به آن اعتنایی نمی‌کند. این عدم اعتنا و پاسخ منفی ممکن است علت‌های درونی مختلفی داشته باشد که به سبب آن‌ها، قهرمان نمی‌خواهد شرایط فعلی زندگی‌اش را تغییر دهد و گاهی با دست کشیدن از علایق و افکارش این دعوت را پاسخ مثبت نمی‌دهد، به عبارتی نوعی اعتصاب به شرایط زندگی با نیرویی متحول کننده است.

*امداد غیبی: وقتی که قهرمان دعوت را پذیرفت، راهنمای ماورایی او بر او ظاهر می‌شود. معمولاً این مرشد تعویذ و طلسم‌هایی می‌دهد که بعداً در ماجراجویی‌ها، به کمک قهرمان می‌آیند. در این مرحله است که با موجودی حمایت گر (پیرمرد، عجوزه و...) در اولین مرحله سفر روبرو می‌شود که این موجود حکم پاسبان و نگهبان را برای وی ایفا می‌کند و این مدرسان گاهی به شکل مردانه، گاهی پیری خردوند، گاهی موجودی پری مانند، گاهی راهب، گاهی چوپان و... نمایان می‌شود که ابزار مورد نیاز قهرمان را فراهم می‌کند و قهرمان این مدرسان همان ندای درونی است که به وی پاسخ مثبت می‌دهد و این امداد نشانگر قدرت محافظ و مهربان سرنوشت اوست. آنچه در این مرحله اتفاق می‌افتد کمالات روحانی و اتفاقات درونی است که به یاری قهرمان می‌رسد.

عبور از نخستین آستانه:

در این قسمت، شخص برای شروع ماجراجویی هایش، از مرزهای زندگی شناخته شده گذر می‌کند و وارد سرزمین ناشناخته‌ها

می‌شود و نخستین مرحله از سفر و آغاز ورود به ماجراها را شروع می‌کند. در این مرحله است که قهرمان با ورود و قدم در جاده سفرها با تاریکی، خطر و... روبرو می‌گردد. در این مرحله از سفر است که قهرمان با اولین مقامات نگهبانان و پاسبانان و محافظان درگیر می‌شود.

۲- مرحله تشرّف: قهرمان با عبور از آستانه، قدم به مرحله تشرّف می‌نهد؛ جایی که 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 امدادِ رسانِ غیبی که قبل از ورود به این حیطه با قهرمان ملاقات کرده بود، اکنون با نصایح طلسمها و مأموران مخفی، به طور ناگهانی به او یاری می‌رساند و یا ممکن است قهرمان نخستین بار، همین جا نیروی مهربانی را که در عبور از گذارهای فرابشری حامی اوست، ملاقات کند.» (18)

مراحل تشرّف عبارت اند از:

جاده آزمون‌ها:

جاده آزمون‌ها، مجموعه آزمون‌هایی است که شخص باید از پُششان بر بیاید تا آماده دگردیسی شود. مایه به وجود آمدن بخش عظیمی از ادبیات جهان درباره آزمون‌ها و سختی‌های معجزه آسا همین جاده آزمون‌ها است که معمولاً قهرمان در چند آزمون شکست می‌خورد.

ملاقات با ایزدبانو:

در آخرین مرحله سفر قهرمان و در ورای همه موانع، دیدار با خدایانو و ازدواج جادویی صورت می‌گیرد؛ ولی برای این شناخت باید به مرحله‌ای از کمال دست یافت که چشم درون نیز مانند چشم سر گشوده شود؛ زیرا، وقتی فردی «قادر به درک یک خدای نباشد، آن را به صورت دیو می‌بیند و بنابراین از نزدیک شدن به آن نهی می‌شود (18).

زن به عنوان وسوسه گر:

در این مرحله، قهرمان با وسوسه‌هایی غالباً جسمانی و لذت بخش رو به رو می‌شود که ممکن است او را وسوسه کنند که ماجراجویی خود را رها کند. وسوسه گر الزاماً یک زن نیست، بلکه زن، استعاره‌ای است از وسوسه‌های جسمانی و مادی زندگی. ازدواج جادویی با خدایانو نشان دهنده تسلط کامل قهرمان بر زندگی است.

خدای گون شدن:

وقتی قهرمان به مرگ جسمانی یا روحانی می‌میرد، به ماورای دوگانگی‌ها و تضادها منتقل می‌شود و به نوعی وحدت می‌رسد. شکل بیشتر دنیوی این مرحله، آرامش و رضایتی است که قهرمان را فرا می‌گیرد. قهرمان با دانش والایی که در این مرحله بدان دست یافته است، به رهایی و گذشتن از آخرین وحشت‌های جهل نایل شده است که اکنون برای سخت ترین بخش ماجراجویی آماده می‌شود (20).

برکت نهایی:

برکت نهایی، رسیدن به مقصد نهایی سفر است. تمام مراحل پیشین، مقدمه‌ای برای رسیدن به این مرحله بودند. در بیشتر اسطوره‌ها، برکت نهایی چیزی ماورایی مانند چشمه ی آب زندگانی یا جام مقدس است. این مرحله را می‌توان سکوت بی وقفه و دایمی در بهشت نامید (21).

مرحله بازگشت:

مرحله است که سفر قهرمان پایان پذیرفته است و تحولات این مرحله هم برای او و هم برای ملتش موجبات تغییر و تحولات و کمال جامعه خواهد بود. وقایع و اتفاقات مراجعت به وطن با اندوخته‌های سفر است که دارای موارد زیر است:

اجتناب از بازگشت:

قهرمان پس از طی مراحل فوق و پایان یافتن جستجو می‌تواند زندگی خود را متحول کند و با برکت توانایی این را دارد که تجدید حیات جامعه، کره زمین، ملت و... را کمک کند هرچند بارها و بارها قهرمانان از انجام این مأموریت سر باز زده اند. قهرمان که در

جهان دیگر به سعادت دست یافته است، دیگر تمایلی برای بازگشت به زندگی عادی قبلی خود ندارد و نمی‌خواهد برکت خود را در اختیار یاران خود قرار دهد. (همان)

فرار جادویی:

گاهی، اگر پاداش نهایی، چیزی است که خدایان از آن حفاظت می‌کنند، قهرمان باید با آن فرار کند. در نتیجه بازگشت از سفر به همان اندازهٔ عزیمت به سفر خطرناک و ماجراجویانه خواهد بود. یکی از گونه‌های محبوب فرار جادویی این است که فراری، اشیایی را پشت سر جا می‌گذارد که به جایش صحبت می‌کنند و تعقیب را به تاخیر می‌اندازند و دیگر اینکه در حین فرار موانعی را پشت سر پرتاب می‌کند.

کمک خارجی:

همان طور که قهرمان برای طی کردن مراحل سفر به راهنما و یارانی نیاز دارد، گاهی برای برگشتن به زندگی روزمره نیز به چنین راهنماها و یارانی نیازمند است، مخصوصاً اگر بر اثر این سفر، دچار جراحت یا ضعف جسمانی شده باشد. قهرمان ممکن است برای بازگرداندن از سفر ماورایی اش نیاز به کمک از خارج باشد و دنیا مجبور شود به دنبالش بیاید و او را همراه خود ببرد (20).

گذشتن از آستانه بازگشت:

در این مرحله، قهرمان می‌آموزد چگونه حکمتی را که طی سفر آموخته است با باقی جهان به اشتراک بگذارد (22).

منظومه هفت پیکر

در هفت‌پیکر هرچند علاوه بر شاهنامه و مأخذ آن، تاریخ طبری و تاریخ بخاری اثر ابوعبدالله محمدبن اسماعیل بخاری نیز مورد استفاده نظامی بوده (23)؛ اما مطالعه این آثار تاریخی نشان‌دهنده آن است که عناصر قصوی و عامیانه، بازتابی گسترده در آنها یافته و حوادث و وقایعی که در آنها نقل شده است، از اصل تاریخی خود فاصله بسیاری گرفته و با اساطیر و افسانه‌ها درآمیخته است. کاربرد عناصر قصوی و مواد کهن‌الگویی که از یک‌سو در برخی

از منابع مورد استفاده نظامی آمده و از سویی دیگر در پاره‌ای از موارد از ناخودآگاه جمعی خود شاعر سرچشمه گرفته است؛ دلیل برجسته‌ای است که منظومه‌های وی با رویکردی کهن‌الگویی و نمادین، تحلیل و خوانش شود.

منظومه خسرو و شیرین

این مثنوی دومین منظومه از خمسه یا پنج گنج نظامی است که در سال ۵۲۶ به پایان رسیده است. تعداد ابیات آن ۶۵۲۲ بیت است که در بحر «هزج مسدس مقصور محذوف» سروده شده است. این منظومه به «اتابک شمس الدین محمد جهان پهلوان ایلدگز» (۵۶۲-۵۲۳) تقدیم گردیده است. پس از سال ۵۲۶ گویا شاعر در آن تجدید نظری کرده و علاوه بر جهان پهلوان، نام «طغرل ارسلان سلجوقی» (۵۲۱-۵۲۲) و «قزل ارسلان ایلدگز» (۵۲۳-۵۲۲) را نیز در منظومه خویش آورده است.

این مثنوی ماجرای عشق بازی خسروپرویز با شیرین را به تصویر می‌کشد و از جمله داستان‌های اواخر عهد ساسانی است که در کتاب‌هایی چون «المحاسن و الاضداد» جاحظ و «غرر اخبار ملوک الفرس» ثعالبی و شاهنامه فردوسی آمده است. بر اساس تحقیقی که «میخائیل زند» عضو آکادمی اتحاد جماهیر شوروی و ایران شناس مشهور در مورد نظامی به عمل آورده است، نظامی، منظومه خسرو و شیرین، خصوصاً عشق پاک و بی‌آلایش شیرین نسبت به فرهاد را به پاس عشق زن نخستین خود «آفاق» سروده است. آفاق که به عنوان برده به دربار حاکم «دربند» فرستاده شده بود با شجاعت تن به هوس‌های حاکم نمی‌دهد و حاکم نیز از عشق آفاق و نظامی با اطلاع بود. برای گرامی داشت شاعر نسبت به هدیه مخزن الاسرار، کنیزک را به او می‌بخشد (20).

مطالعه منظومه‌های نظامی، روشنگر این مطلب مهم است که آنچه به قلم نظم وی درآمده است، بسیار به قصه‌ها و افسانه‌های پریوار نزدیک و از این روی متنی نمادین با زیرساختی کهن‌الگویی است و نشانه‌های آن از همان آغاز در شروع این منظومه‌ها بازتاب یافته

است؛ به بیانی دیگر، باید گفت که وجود شباهت‌ها و اشتراکات برجسته میان وضعیت آغازین منظومه‌های نظامی با قصه‌های پریان و برخی افسانه‌ها که نمونه‌هایی از آن آورده خواهد شد، نمایانگر این مطلب است که آثار نظامی همچون هماندهای خود از «ناخودآگاه جمعی» نوع بشر سرچشمه گرفته و حاوی برجسته‌ترین محتویات حافظه جمعی است که برخی از آنها افزوده خود شاعر است و برخی در نتیجه گذر زمان و نقل دهان به دهان بدان افزوده شده است. در منظومه خسرو و شیرین، این امر به این دلیل است که منبع اصلی نظامی در پرداخت و سرایش این اثر گرانسنگ، روایات محلی ناحیه بردع بوده است؛ زیرا «داستان عشق خسرو و شیرین در نواحی گنجه از دیرباز شهرت و آوازه‌ای داشت. در بردع، ماجراهای شگفت‌انگیزی از این عشق پرشور نقل می‌شد. کسانی هم که از گنجه به بغداد یا مکه می‌رفتند، همه جا در راه خود «اثر»هایی از این ماجرای یادرفته دیده بودند. «شهرود» که خسرو ساخته بود، سر راه بود. اساس بیستون در افسانه‌ها به این داستان منسوب می‌شد و شکل شب‌دیز که بر سنگ‌ها نقش بسته بود، خاطره این داستان را در اذهان زنده می‌کرد. خرابه‌های کاخ پرویز در مداین هنوز نشانه‌هایی از دنیای خسرو پرویز را عرضه می‌داد و قصر شیرین با آنچه «جوی شیر» وی خوانده می‌شد، هنوز چیزی از ماجرای فرهاد را به خاطر می‌آورد... این امر سبب شد، نظامی قصه خسرو و شیرین را جز آنچه به واقعیت تاریخ مربوط می‌شد، بر روایت محلی‌ای که در بردع نقل می‌شد، بنیاد نهد» (10).

تکیه نظامی بر روایات محلی ناحیه بردع سبب شده است که اثر او بافتی قصوی پیدا کند و عناصر نمادین و کهن‌الگویی نمودی برجسته در آن یابد؛ زیرا به عقیده محققان، روایات محلی و عامیانه در کنار اسطوره و فولکلور، یکی از انواع برجسته ادبیات شفاهی است که بیش از هر اثر مکتوبی، آینه تمام‌نمای محتویات جمعی قوم بشر است و ناب‌ترین و بدوی‌ترین این مفاهیم را در این دسته

از آثار می‌توان یافت. منتقدان ادبی، این نوع ادبی را برگرفته از زندگی، افکار، نیت و اهداف مردم عادی دانسته‌اند و بر این اعتقادند که سوژه‌ها و موضوعات این حوزه وسیع ادبی، اغلب تکراری و همانند هستند؛ چنان‌که با بررسی ادبیات عامیانه از دیدگاه نقد علمی می‌توان این موتیف‌های مشترک را به عنوان اصلی کلی در آنها مشاهده کرد. ویژگی برجسته داستان‌های عامیانه آن است که محتوای اغلب آنها را اشخاص مشهور تاریخی مانند: بهرام گور، حاتم، نمرود و امور مابعدالطبیعه چون: بهشت و جهنم و حیوانات و گیاهان افسانه‌ای، رمل و اسطرلاب، فال، سعد و نحس و بسیاری موارد دیگر شکل می‌دهد (23). بنابراین، بازتاب کهن‌الگوها و نمادها در روایات شفاهی داستان عاشقانه خسرو و شیرین و منظومه نظامی که بر بنیان این روایت‌ها سروده شده، امری مهم و قابل تأمل است که از همان آغاز منظومه و در بافت قصوی وضعیت آغازین آن نمود یافته است.

پیشینه پژوهش

پیآوری در کتاب «روانکاوی و ادبیات» میان روان بهرام گور به عنوان قهرمان اثر و ساختار روایت و مقوله زیبایی شناسی آن پیوندی مبتنی بر روانشناختی ناخودآگاه به عنوان فصل مشترک و میراث روانی همه افراد بشر برقرار کرده و با محوریت کهن الگوهای مورد نظر یونگ به خوانش جدیدی از هفت پیکر دست یازیده است. حسینی در دو مقاله به بررسی و تحلیل هفت پیکر نظامی پرداخته و جنبه‌های نامکشوفی از آن را رمزگشایی می‌کند. «ازدواج جادویی در هفت پیکر نظامی» با مقایسه تطبیقی قهرمانان اسطوره‌ای ایران و یونان و کارکرد مشترک نجوم و کیمیاگری در روایت هفت پیکر بر جنبه عرفانی منظومه نظامی تأکید کرده و آن را با مسیر سلوک قهرمان برای شناخت خویشتن که از طریق وحدت با جانب مؤنث فراهم می‌شود، یکی می‌داند. او عشق بازی‌های بهرام را بیش از آنکه رابطه جنسی قلمداد شود به عنوان ارتباطی معنوی و روحانی تأویل می‌کند که از روند پیشرفت

قهرمان برای دستیابی به کمال خبر می‌دهد. هم او در مقاله «بُن مایه‌های آیین مهر و زرتشت در هفت پیکر» تأثیر آیین مزدیسنا بر تفکر نظامی به ویژه در کتاب هفت پیکر را به صورت استعاری و نمادین بیان کرده و به ذکر اهمیت عدد هفت در آیین‌های بهی و میتراپی و منظومه نظامی می‌پردازد. علاوه بر موارد

یاد شده که اهم مقالات در تحلیل این کتاب هستند، مقالات دیگری نیز پیرامون موضوعات خاص یا یکی از داستان‌های هفت گنبد نوشته شده که مهم ترین آنها عبارتند از: «نقد کهن الگویی «سفر قهرمان» در افسانه بانو حصاری هفت پیکر نظامی براساس نظریه یونگ و کمپیل» نوشته مجوزی و عابد کهخازاله، «تحلیل نماد غار در هفت پیکر نظامی» از یاحقی و بامشکی؛ «سنجش داستان بانوی حصاری از هفت پیکر نظامی با کهن الگوی سفر قهرمان» نوشته مدرسی و ریحانی؛ «عناصر کهن الگویی سفر قهرمان در داستان گنبد اول هفت پیکر» از ریحانی و عبدالله زاده برزو؛ «بازتاب نمادین قربانی میتراپی-اسطوره کشتن گاو نخستین-در هفت پیکر نظامی» نوشته دوانی و دیگران و «نمادهای اسطوره‌ای در سایه نور عرفانی در هفت پیکر» از خائفی و هوشیار کلوبر از جمله مقالات و پژوهش‌هایی هستند که هر کدام از منظری خاص که حاصل رویکرد روانشناختی است به این منظومه پرداخته اند.

اما در خصوص پیشینه کهن الگوها در منظومه خسرو و شیرین، هاشمی (۱۳۹۲) در پژوهشی با عنوان «تحلیل نمادها و کهن الگوها در بخشی از خسرو و شیرین نظامی» به این نتایج دست یافته است:

آنچه بیان شیرین نظامی، روایتگر آن است، شکلی نمادین از خودکامگی خسرو پرویز است که طی آن تلاش آنیمای شیرین نام، جهت پیوند خودآگاه خسرو پرویز با حقیقت متعالی وجود او تلاشی بی ثمر و بدین ترتیب با این عصیان و نافرمانی، فصل فرایند فردیت و کمال در نخستین منظومه نظامی عقیم می‌ماند.

تحلیل یافته‌ها

۱. تبیین و تحلیل کهن الگوها در منظومه هفت پیکر

هفت پیکر دارای ساختاری خاص است که هم وحدت درونی دارد و هم انسجام ضروری در توالی حوادث، که تمامی اینها بر اساس شخصیت قهرمان آن بهرام و سفر او از تولد تا مرگ شکل گرفته، جلو می‌رود و روند کاملتر شدن را سپری می‌کند. حکیم نظامی بی‌آنکه بداند الگوی سفر قهرمان چیست بهرام گور را مسافر راهی می‌کند که دارای مراحل و مراتبی همانند مراحل سفر قهرمان است. کهن الگوهای هفت پیکر و کنشی که معرف نقش اصلی آنها در منظومه هفت پیکر نظامی است بر اساس سفر قهرمان عبارتند از: قهرمان: بهرام.

استادان: نعمان، دادگر مسیح پرست، گورها، دختران هفت گنبد، کنیز و پیرمرد چوپان

نگهبانان آستانه: پدر بهرام قبل از مرگ، درباریان شاه گزین دربار پدر بهرام و خاقان چین

منادیان: سرهنگ، پیکی که خبر مرگ پدر بهرام را می‌آورد، پیکی که خبر حمله خاقان چین را می‌آورد و گورهایی که بهرام را از پی خود می‌کشند. متلون‌ها: کنیز، سرهنگ و راست روشن وزیر، سایه: راست روشن

دغلباز: جایگزین پدر که قبل از بهرام بر تخت نشسته است. حال بر اساس طرح داستانی منظومه بهرام گور در هفت پیکر می‌توان داستان او را با سفر قهرمان به صورت زیر تطبیق داد:

دنیای عادی:

هر قصه‌ای معمولاً یک صحنه آغازین دارد: دنیای عادی بهرام با تولدش شروع می‌شود.

روز اول که صبح بهرامی

از شب تیره برد بدنایمی

کوره تابان کیمیای سپهر

کاگهی بودشان ز ماه و ز مهر

در ترازوی آسمان سنجی

باز جستند سیم ده پنجی

(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۳۰)

«چون بسیاری از داستان‌ها سفری هستند که قهرمان و مخاطب را به دنیایی ویژه می‌برند اغلب با معرفی یک دنیای عادی به عنوان مبنایی برای مقایسه آغاز می‌کنند» (24). بهرام که شاهزاده است باید سفری را از دنیای عادی خود آغاز کند تا در نهایت به «معشوق یا شاه دخت» مورد نظر پراپ که همان مقصد نهایی است برسد، اینجا «شاه دخت» همان تاج و جانشینی پدر است: «اگر مقام و مرتبه مرد در حد سلطنت دنیا باشد، زن، دنیا است.»

یزدگرد، پدر بهرام او را به نعمان می‌سپارد تا به دور از زادگاهش پرورش یابد. اینجا قهرمان خوش اقبال برای همانند شدنش با هر انسان دیگری که قرار است داستان را بخواند یا بشنود از خانواده جدا می‌شود. «دنیای عادی مثل یک معرف اجتماعی ما را به هم پیوند می‌دهد و علایق مشترک را آشکار می‌نماید به نحوی که یک گفت و گو آغاز شود، باید به طریقی تشخیص دهیم که قهرمان مثل ماست.» (24)، با جدا شدن بهرام کودک از خانواده، اولین شباهت‌های یک شاهزاده با یک فرد عادی نمایان می‌شود. باید یادآور شد این خصلت اکثر قهرمانان در داستان‌ها است: «قهرمانان در قصه‌های پریان خصیصه‌ای مشترک دارند، کیفیتی که آن‌ها را فراتر از مرزهای فرهنگی، جغرافیایی و زمان با هم پیوند می‌دهد. آن‌ها چیزی را کم دارند، یا چیزی از آن‌ها گرفته شده است. اغلب آنها به تازگی یکی از اعضای خانواده را از دست داده اند.» (24).

ملاقات با استاد:

تا چو نعمان کند گل افشانی

گردد آن برگ لاله نعمانی

آلت خسرویش بردوزد

ادب شاهیش درآموزد

(نظامی، ۱۳۸۴: ۱۲ و ۱۳)

رابطه بین قهرمان و استاد از رایج ترین مضامین در اسطوره شناسی است و به لحاظ ارزش نمادین، یکی از غنی ترین آنهاست. این رابطه نماد رابطه والدین و فرزند، معلم و دانش آموز، پزشک و بیمار، خدا و بشر است.

کارکرد استاد این است که قهرمان را برای مواجه شدن با ناشناخته آماده کند.

ووگلر در کتاب خود یادآور می‌شود مراحل دوازده گانه الزاماً به ترتیب پیشنهادی او روی نمی‌دهند، گاهی مرحله‌ای چند بار تکرار می‌شود و گاهی جا به جا. در داستان نظامی چندین استاد خواهیم داشت.

پدر بهرام از نعمان می‌خواهد او را با خود ببرد و پرورش دهد، انتخاب اولین استاد بهرام _ نعمان _ به خواست پدرش بوده است، درواقع شاه با این کار بخشنده تاج به بهرام می‌باشد، البته بهرام در جایی از هفت پیکر می‌گوید که سلطنت را خدا به او بخشیده است، این نیز از منظری بالاتر درست می‌نماید: خداوند پدر تمامی انسان هاست. نعمان همراه با پسرش منذر محل مناسبی برای نگاه داشتن بهرام می‌جوید. سمنار معمار بزرگ رومی، قصری برای نعمان می‌سازد. نعمان سمنار را می‌کشد تا بعدها همانند آن کاخ، برای دیگران کاخی نسازد، بهرام در آن کاخ سکنی می‌گیرد. روزی نعمان و بهرام همراه با درباریان به پشت بام کاخ می‌روند و به تماشا می‌نشینند، نعمان به آنها می‌گوید جایی بهتر از اینجا نمی‌توان پیدا کرد، باید به چنین جائی شاد و خرسند بود. دادگر پیشه‌ای مسیح پرست به او چنین می‌گوید: شناخت درست خدا از تمامی آنچه در سرزمین تو وجود دارد خوش تر است و اگر تو معرفت شناخت خدا را داشتی تمامی این رنگ و بوی ساختگی و ظاهری را برای پیوستن به او رها می‌کردی.

گفت از این خوب تر چه شاید بود

به چنین جای شاد باید بود

بود دستورش آن زمان بر دست

دادگر پیشه‌ای مسیح پرست

گفت کایزد شناختن به درست

خوش تر از هر چه در ولایت تست

گر تو ز آن معرفت خبر داری

دل از یمن رنگ و بوی برداری

(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۱۴)

نعمان از کاخ پایین می‌آید و به صحرا رو می‌کند و دل از دنیای

حکومت می‌کند و از خلق پنهان می‌شود، دیگر کسی سراغی از او

نمی‌یابد. شاید این ناپدید شدن سزای او از پس کشتن معمار قصر

سمنار باشد. نعمان با ترک قصر خود در اول قصه همان می‌کند که

بهرام در آخر به آن می‌رسد: آن هنگام که قصر و سلطنت را رها

می‌کند و می‌رود و در غار پنهان می‌شود، اینجا ابتدا دادگر مسیح

پرست استاد نعمان است و سپس نعمان استاد بهرام. «استادان را

می‌توان قهرمانانی فرض کرد که از تجربه کافی برای آموزش دادن

به دیگران برخوردار شده اند. آن‌ها جاده قهرمانان را یک بار یا

بیشتر طی کرده اند و دانش و مهارتی را به دست آورده اند که قابل

انتقال به دیگران است.» (24)

پسر نعمان، منذر دنبال پدر می‌گردد ولی او را نمی‌یابد. منذر

برجای پدر بر تخت می‌نشیند و پادشاهی دادگستر می‌شود و جور

و ستم را پایان می‌بخشد. بهرام در کاخ ساخته شده زندگی می‌کند

و منذر او را از علوم مختلف، زبان‌های گوناگون و همچنین علوم

آسمانی و زمینی، سوارکاری، رزم و پهلوانی سرشار می‌کند. بهرام

اصل هر علم و هنری را می‌آموزد و در سوارکاری و تیراندازی

مهارت بسیار بالایی به دست می‌آورد و در جسارت و دل‌آوری

هم بازی ببر و شیر می‌شود. " در مقایسه با دنیای ویژه، دنیای

عادی ممکن است کسل‌کننده و آرام جلوه کند اما معمولاً می‌توان

نشانه‌های هیجان و چالش را در آن یافت. مشکلات و

کشمکش‌های قهرمان از قبل در دنیایی عادی وجود دارد و تنها

منتظر جرقه‌ای است " (همان: ۳۳۶)، بهرام نشانه‌های هیجان و

چالش را در شکارهای خود نشان می‌دهد. منذر و پسرش که نام

او را به یاد پدر خود نعمان گذاشته اند برای بهرام همچون پدر و

برادر نداشته اش عمل می‌کنند و در خدمت او هستند. آنها اولین

استادان، دوستان و هم پیمانان بهرام محسوب می‌شوند. بهرام

عاشق شکار گور است، در این ایام او جز شکار کاری دیگر ندارد

و در هر شکار، صحرایی را از گورهای شکارشده پر می‌کند.

دعوت به ماجرا:

روزی بهرام باده می‌خورد و برای شکار به صحرا می‌رود، مادیان

گوری زیبا هویدا می‌شود.

آخر الامر مادیان گوری

آمد افگند در جهان شوری

گور بهرام دید جست به زور

رفت بهرام گور در پی گور

(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۳۶)

«دعوت به ماجرا غالباً توسط شخصیتی انجام می‌شود که معرف

کهن الگوی منادی است. شخصیتی که کارکرد منادی را دارد ممکن

است مثبت، منفی یا خنثی باشد اما کار او همیشه این است که با

ارائه یک دعوت یا چالش به قهرمان برای روبرو شدن با ناشناخته،

داستان را نیز به حرکت درمی‌آورد.» (24) می‌توان پیدا شدن گور

را دعوت به ماجرا برای بهرام دانست، هرچند می‌توان دعوت به

ماجرای بهرام را با مرگ پدرش و حرکت او برای پس گرفتن

تخت و تاج قرین کرد، اما «از آنجا که داستان‌ها در بیش از یک

سطح عمل می‌کنند داستان ممکن است بیش از یک دعوت به

ماجرای داشته باشد.» (24)

حال بهرام در مقابل ماجرای قرار می‌گیرد که باید با آن مقابله کند.

دعوت به ماجرا تعیین‌کننده میزان شرط بندی در بازی است و

هدف قهرمان را روشن می‌کند: رسیدن به گنج.

رد دعوت:

روزی بهرام حجره‌ای را در خورتق مشاهده می‌کند که درش را بسته اند، او تا آن روز بدانجا پای ننهاده بود، قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود، بهرام بی آنکه خود بداند از کاری نهی شده است. بهرام دلیل بسته بودن در را می‌پرسد و کلید در بسته را می‌خواهد، کلیددار در را باز می‌کند، در اینجا نهی نقض می‌شود، بهرام وارد حجره می‌شود و با نقش هفت پیکری که دختران پادشاهان هفت اقلیم جهان اند روبرو می‌شود و نقش خود را نیز در میان آنها می‌بیند. در این قسمت ملاقاتی دیگر با استادی دیگر و همچنین دعوت به ماجرا به شکلی جدیدتر صورت می‌گیرد (24).

بهرام مهر دختران بر دل می‌نهد و با دلی امیدوار به آینده از حجره خارج و در آن را می‌بندد و کلید را به کلیددار می‌سپرد و به او می‌گوید اگر کسی در این حجره را باز کند او را گردن خواهم زد. سپس بهرام با ترک حجره و پنهان کردن راز تصاویر و این که چرا عکس خود او در میان دخترکان ناشناس است، در آستانه ماجرا درنگ می‌کند. می‌توان گفت با عدم درک کارکرد تصاویر در زندگی خود، بهرام دعوت را رد می‌کند یا بی میلی خود را اعلام می‌نماید، هر چند چندان نیز بی میل نیست، با این همه چون عملی برای رسیدن به میل درونی خود انجام نمی‌دهد می‌توان آن میل را نادیده گرفت. به هر حال او رو در روی ناشناخته‌ها قرار گرفته است، «رد دعوت ممکن است لحظه ظریف و نامحسوسی باشد شاید یکی دو کلمه به تردیدآمیز میان دریافت و پذیرش یک دعوت.» (24)

عبور از نخستین آستانه:

بهرام از مرگ پدر آگاه شده و عزاداری می‌کند، سپس تصمیم می‌گیرد برای بازپس گرفتن تاج پدر شمشیر کشد و جنگ را شروع کند اما با خود می‌گوید چرا چنین کنم؟ حال آنکه با نرمی، دل مردم را می‌توانم بدست آورم، چرا که آنها علی رغم سنگدلی گوسفندان مرغزار من هستند، آنها را با خرد به راه خواهم آورد.

زمانی که بهرام باخبر می‌شود کلاه و تاج او را کس دیگری از او ربوده است باید کاری بکند، چرا که او را فراخوانده اند. بهرام برای به دست آوردن تاج از دست رفته عزم جزم می‌کند: «حالا قهرمان در آستانه دنیای ویژه پرده دوم ایستاده است. دعوت شنیده شده است، تردیدها و ترس‌ها بیان شده و تخفیف یافته اند، و تمام مقدمات لازم فراهم شده است. عبور از نخستین آستانه عملی ارادی است که طی آن قهرمان با تمام وجود درگیر ماجرا می‌شود. معمولاً این طور نیست که قهرمانان توصیه‌ها و هدایای استادان خود را بپذیرند و بعد بلافاصله به ماجرا روی بیاورند. غالباً درگیری نهایی آنها با دخالت نوعی نیرویی خارجی صورت می‌گیرد که تغییر دهنده مسیر یا شدت داستان است حالا دیگر بهرام متعهد به ماجرا شده و با عبور از نخستین آستانه برای اولین بار به طور کامل وارد دنیای ویژه داستان می‌شود و می‌پذیرد که با پیامدهای پرداختن به مسئله مطرح شده در دعوت به ماجرا رو به رو شود. می‌توان گفت در قصه بهرام لحظه شروع واقعی ماجرا همین جاست.

آزمون‌ها:

«مهم ترین کارکرد دوره سازگاری با دنیای ویژه آزمودن است. داستان گویان از این مرحله برای محک زدن و امتحان کردن قهرمان استفاده می‌کنند و او را در معرض یک رشته آزمون‌ها و چالش‌ها قرار می‌دهند که هدف از آنها آماده کردن وی برای آزمایش‌های بزرگ تری است که در پیش رو دارد.» (24). نعمان در به دست آوردن تاج برای بهرام دست یاری می‌دهند. او لشگری با بیش از صدهزار شیرمرد اسب سوار برمی‌انگیزاند. لشگر بهرام از یمن به سوی تاجگاه پدر به حرکت درمی‌آید. «قهرمان به مکان چیزی که در جست و جوی آن است انتقال داده یا راهنمایی می‌شود.» شاه تخت گیر خبردار می‌شود و پس از انجمن با نامداران و موبدان سپاه، نامه‌ای می‌نویسد و سوی بهرام می‌فرستد. جایگزین یزدگرد

را می‌توان یک سایه برای بهرام در نظر گرفت؛ یعنی بخش تاریک وجود خودش.

پیک از طرف درباریان تصمیم گیرنده نامه‌ای را تقدیم بهرام می‌کند، بهرام با شنیدن گفته‌های خواننده نامه به جوش می‌آید اما زیرکانه صبوری پیشه می‌کند و پس از اندیشه کردن و بدون عجله جواب نامه را طوری می‌دهد که باعث می‌شود موبد پیری پس از شنیدن حرف‌های بهرام برخیزد و او را برای حکمرانی بهترین کس بداند و از او برای رهایی از آن وضع راهنمایی بخواهد.

آزمایش:

بهرام برای مشخص نمودن این که تاج حق کیست پیشنهاد می‌دهد که تاج را میان دو شیر درنده قرار دهند تا آنکس که دلیرتر است آن را تصاحب کند تا مردم او را شاه خود بخوانند. «قهرمانان باید توقع داشته باشند که پایگاه مرکزی تبهکار با نوعی سنگدلی حیوانی محافظت شود.» (24). اینجا بهرام هم آزمایش کننده است و هم آزمایش شونده.

جایگزین یزدگرد از تخت پایین می‌آید و می‌گوید: از این تخت بیزارم و اگر بدون تاج زنده بمانم بهتر از آن است که به دست شیر کشته شوم، تاج و تخت را به صاحبش بهرام دهید. موبدان با شاه می‌گویند ما تو را شاه کردیم و اگر قرار بر رها کردن تخت باشد این کارها باید با فرمان ما صورت بگیرد، ما می‌خواهیم بهرام را بیازماییم، اگر او دروغگو باشد خواهد ترسید و شرط به جا نخواهد آورد و اگر لایق نباشد به دست شیر کشته می‌شود، پس دوباره تاج و تخت از آن تو خواهد شد و اگر لایق باشد که شاهی او را زینده است ما مطیع او خواهیم شد، ولی بعید است چنین شود. درباریان قرار می‌گذارند شرط برجا بماند تا فردا آزمایش مورد نظر صورت بگیرد.

صبح روز بعد همه به محلی که شیرها آنجا مستقر شده اند می‌روند، شیرها را آماده می‌کنند و تاجی را در بین آن دو شیر قرار می‌دهند. قرار بر این می‌شود اول بهرام به سمت شیرها برود و تاج را از

میان آن دو شیر برباید «قهرمان آزمایش می‌شود، مورد پرسش قرار می‌گیرد، مورد حمله واقع می‌شود، و مانند این کارها، که همه راه را برای این که وسیله جادویی یا یاریگری را دریافت دارد هموار می‌سازد.» (24)

بهرام از قرار روی برنمی‌گیرد و سوی شیرها می‌رود، عمری شیرکشی از او مردی شیرجگر ساخته بود، بهرام تاج را از میان دو شیر برمی‌دارد، شیرها حمله می‌کنند، بهرام دو شیر را می‌گیرد و سرشان را زیر پا می‌گذارد و تاج بر سر می‌نهد و بر تخت می‌نشیند. تاجی که بهرام از میان دو شیر می‌رباید باعث می‌شود روبهان فکر تاج و تخت از سر خود دور کنند.

تاج بر سر نهاد و شد بر تخت
بختیاری چنین نماید بخت
بردن تاجش از میان دو شیر
روبهان را ز تخت کرد به زیر
(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۴۸)

بهرام آزمون را به خوبی پشت سر می‌گذارد و دغل باز رسوا می‌شود. درباریان بر پای بهرام زر می‌ریزند. جانشین یزدگرد بهرام را شهریار، موبدان شاه و خسروان او را خداوندگار می‌خوانند. بهرام می‌گوید: تاج را خدا به من ارزانی کرده است، لذا او را سپاس می‌گویم، من تاج را به کمک خداوند از بین دو شیر گرفتم پس شکرش می‌گویم و برای پسند او کارهای خوب انجام خواهم داد، ای درباریان با من رو راست باشید و راستی پیشه کنید که من عدالت را پیشه خود خواهم کرد و ظلم را با ظلم و عدل را با عدل پاسخ خواهم داد، بهرام مردگان را نیز درودی می‌دهد. مردم با شنیدن اوصاف آنچه بهرام گفت و کرد بر او درود می‌فرستند و سجده شکر به جای می‌آورند. این جا بهرام و درباریان پاداش می‌گیرند. بهرام با عدالت شاهی می‌کند و مردم از او راضی می‌شوند و خدا نیز خشنود. مردم نیز پاداش می‌گیرند: شاهشان شجاع و عادل است.

راهیابی به ژرف ترین غار:

«قهرمانان، پس از سازگاری با دنیای ویژه، اکنون به جست و جوی قلب آن برمی آیند. آن‌ها وارد منطقه میانی می‌شوند که بین مرز و مرکز سفر قهرمان قرار گرفته است. آن‌ها در طی مسیر با منطقه رازآمیز دیگری برخورد می‌کنند که از نگهبانان آستانه، اهداف و آزمون‌های خاص خود برخوردار است. این مرحله راهیابی به ژرف ترین غار است؛ جایی که آن‌ها به زودی با بزرگ ترین شگفتی و ترس رو به رو می‌شوند. اکنون زمان کسب آمادگی نهایی برای آزمایش مرکزی ماجراست.» (24)

این شایعه که بهرام کار ملک را رها کرده و غرق در خوشی هاست دهان به دهان می‌چرخد و فرصت طلبان را مهلت می‌دهد تا دسیسه چینی کنند، خاقان چین با شنیدن وصف اوضاع ملک بهرام با سیصد هزار سخت کمان رو به ملک او می‌آورد.

بهرام از لشگر خود اطمینان ندارد چرا که تماماً ناپزورده اند و دلشان نیز با شاه همراه نیست و فقط به ملک و مال خود فکر می‌کنند و با خاقان چین نیز نامه نگاری کرده اند که اگر بخواهی با تو همراه خواهیم شد. بهرام چون چنین می‌بیند مملکت را به نایبان می‌سپرد و می‌رود و خود را پنهان می‌کند، در همه جا می‌پیچد که بهرام گریخته است. «اکنون قهرمان در عمیق ترین اتاق و ژرف ترین غار قرار دارد و با بزرگ ترین چالش و هولناک ترین حریف رو به روست. این همان قلب واقعی مساله است که جوزف کمپبل آن را آزمایش می‌نامد. این شاه هنر یا عامل اصلی در فرم قهرمانی و کلید رسیدن به قدرت جادویی است. راز ساده آزمایش این است:

قهرمانان باید بمیرند تا بتوانند دوباره متولد شوند.» (24)، بهرام به آستانه مکانی خطرناک رسیده است، این مکان غالباً در مرکز فرماندهی بزرگ ترین دشمن قهرمان، خطرناک ترین نقطه در دنیای ویژه، یا ژرف ترین غار است. وقتی قهرمان وارد این مکان ترسناک می‌شود، از دومین آستانه مهم عبور می‌کند. این مرحله

راهیابی است. در اسطوره‌ها، ژرف ترین غار ممکن است دنیای مردگان باشد. بهرام در میانه داستان با پنهان شدن خود، مرگ را تداعی می‌کند.

پاداش:

بهرام در شبی تیره از نهانگاه بیرون می‌آید و به لشگر چین شبیخون می‌زند. قهرمان و شریر به نبرد تن به تن می‌پردازند، بهرام و سیصد یار وفادارش لشگر چین را شکست می‌دهند و بهرام پیروز می‌شود. «بعد از پشت سر گذاشتن بحران آزمایش، قهرمانان اکنون پیامدهای جان به در بردن از مرگ را تجربه می‌کنند. بعد از هلاک شدن یا شکست خوردن ازدهایی که در ژرف ترین غار سکونت داشت، آن‌ها شمشیر پیروزی را به چنگ می‌آورند و پاداش خود را طلب می‌کنند.» (24)، تقسیم غنائم جشن بهرام است. لشکر شکست خورده چین فرار می‌کند. باز هم پاداشی دیگر به دست آمده است.

اینک بهرام لیاقت به دست آوردن شمشیر جادو را کسب کرده است: بهرام که از دشمن فارغ می‌شود نقش هفت پیکر را یاد می‌آورد و عشق آنها را در دل خود زنده می‌کند. «بعد از یک آزمایش بزرگ ممکن است فرصتی برای صحنه‌ای عشقی باشد. قهرمانان تا قبل از بحران هنوز واقعاً قهرمان نیستند؛ تا این لحظه آن‌ها فقط کارآموز هستند. آن‌ها واقعاً مستحق دوست داشته شدن نیستند؛ تا این که آمادگی و تمایل خود را برای ایثار کردن نشان دهند. در این لحظه هر قهرمان حقیقی به نوعی صحنه عشقی یا نوعی "ازدواج مقدس" دست یافته است.» (24). پس از نجات از مرگ ساختگی و غلبه بر دشمن، بهرام و خواننده‌های داستان دلیلی برای جشن گرفتن دارند: اکنون بهرام گنجی را که جست و جو می‌کرده، یعنی پاداش خود را، به چنگ می‌آورد، این «شمشیر دانش و تجربه‌ای است که به درک بهتر و آشتی با نیروهای متخاصم می‌انجامد. حال بهرام فهمیده است باید آموزه‌های تازه‌ای توسط اساتید جدید داشته باشد؛ چرا که رازهای دنیای اطرافش

بیش از شناخت اویند، بهرام برای رسیدن به این آگاهی هفت دختر را به عنوان همسر و در اصل استاد انتخاب می‌کند، بهرام هفت دختر را از گوشه و کنار جهان فرامی‌خواند: یکی از نژاد کیان و دیگری از چین و آن یک از روم و دیگری از مغرب و یکی از هندوستان و آن یکی از خوارزم و آخری نیز از سقلاّب.

او خواهان یاد گرفتن از تمامی جهان است، لذا بهرام از هفت اقلیم هفت دختر زیبا روی انتخاب می‌کند؛ همچنان که نقششان را دیده بود. به دستور بهرام هفت گنبد ساخته می‌شود تا هفت دختر در آن جای گیرند. هر گنبد را به رنگی درمی‌آورند که نشانه سیاره‌ای است: رنگ سیاه با کیوان، صندلی با مشتری، سرخ با مریخ، زرد با خورشید، سپید با زهره، فیروزه‌ای با عطارد و رنگ سبز با ماه. بهرام هر یک از روزهای هفته را با پوشیدن لباس همرنگ گنبد میهمان یکی از گنبدها و دخترکان می‌شود. در این گنبدهاست که دوباره شاهد حضور اساتیدی در لباس همسر برای بهرام هستیم. می‌توان ادعا کرد بهرام مقامی عالی یافته است: «دیگران هم ممکن است قهرمان را به روشنی بیشتری ببینند و چه بسا در تغییر رفتار قهرمانان نشانه‌هایی بیابند از این که آن‌ها دوباره متولد شده و همچون خدایان فناپذیر شده اند. این را گاهی لحظه تجلی می‌نامند: درک ناگهانی الوهیت.» (24). بهرام در این گنبدهای آسمانی هفت گانه به خوشی و خرمی زندگی می‌کند و از روزگار لذت می‌برد و کام دل می‌راند و می‌آموزد.

مسیر بازگشت:

«وقتی درس‌ها و پادشاه‌های آزمایش بزرگ مورد ستایش قرار گرفت و جذب شد، قهرمانان با یک انتخاب مواجه می‌شوند: آیا در دنیای ویژه بمانند یا سفر بازگشت به خانه و دنیای عادی را آغاز نمایند. گرچه ممکن است دنیای ویژه جذابیت‌های خاص خود را داشته باشد، اما کمتر قهرمانی است که تصمیم به ماندن بگیرد. اکثر آن‌ها مسیر بازگشت را انتخاب می‌کنند؛ یعنی یا به نقطه آغاز برمی‌گردند یا به سفر خود ادامه می‌دهند تا به جایی که کاملاً

تازه یا همان مقصد نهایی برسند... به زبان روان شناسی، این مرحله معرف تصمیم قهرمان برای بازگشت به دنیای عادی و تحقق بخشیدن به درس‌های فراگرفته شده در دنیای ویژه است.» (24) روزی پیکی از راه می‌رسد و به بهرام از حرکت دوباره لشگر چین سخن می‌گوید:

گفت باز از نگارخانه چین

جوش لشکر گرفت روی زمین

لشکری تیغ برکشیده به اوج

تا به جیحون رسیده موج به موج

(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۰۱)

بهرام مشورت می‌کند و به این نتیجه می‌رسد که چاره کار جز گنج و لشگر نخواهد بود. بهرام هنوز از قید زندگی خاکی و از دنیای دشمنان در کمین نشسته درونی و بیرونی خارج نشده است. اکنون در حال ورود به پرده سوم هستیم که قهرمان به پیامدهای ناشی از مواجهه با نیروهای تاریک آزمایش می‌پردازد. این مرحله خاکی از تصمیم برای بازگشت به دنیای عادی است. بهرام می‌فهمد که دنیای ویژه را سرانجام باید پشت سرگذارد، او می‌فهمد هنوز خطرها، وسوسه‌ها و آزمون‌های دیگری در پیش است.

بهرام که سراغ گنج و لشگر می‌رود متوجه می‌شود به دلیل بدکاری و سوء استفاده وزیراعظمش، راست روشن، نه گنجی باقی است و نه لشگری. کار او سخت تر شده است، از یک طرف باید دل از خوشی‌ها بکند و از طرف دیگر با نداشته‌ها به جنگ آینده برود. بهرام متوجه می‌شود زمانی که او مشغول خوش گذرانی بوده، راست روشن وزیر مورد اعتمادش برای خود مال و ملک انداخته و در این راه نایب شاه را نیز با خود همراه کرده است. در بی خبری بهرام، راست روشن و نایب شاه با همدستی هم مردم را چپاول می‌کرده‌اند و دیگر کسی نه مالی دارد و نه ملکی، و چون رعیت بی چیز شده‌اند خزانه نیز خالی شده است. بهرام در پی یافتن علت امر برمی‌آید اما اطرافیان از ترس آن دو نفر سخن

راست نمی‌گویند و جز دروغ تحویل بهرام نمی‌دهند. بهرام به نوعی آلوده شده است، هر چند این عمل ناخواسته بوده اما چون او در راس حاکمیت است تمامی مسوولیت‌های دربار بر گردن اوست... اینک پس از بازگشت از دنیای مردگان باید در آخرین آزمایش که آزمایش مرگ و تجدید حیات اوست، دوباره متولد و تطهیر شود، پیش از آنکه به زندگی در دنیای عادی بازگردد. این مرحله غالباً دومین لحظه مرگ و زندگی است، تقریباً تکرار مرگ و تولد دوباره در مرحله آزمایش. این نوعی امتحان نهایی برای بهرام است که باید بار دیگر آزموده شود تا معلوم گردد حقیقتاً درس‌های مرحله آزمایش را فراگرفته است.

تجدید حیات:

سرانجام بهرام باید تصمیم بگیرد. او در آستانه نقطه‌ای از زندگی خود قرار دارد که می‌تواند به اوجش برسد و یا سرنگونش سازد. بهرام خسته دل به تنهایی برای شکار به صحرا می‌زند.

شه چو تنگ آمدی ز تنگی کار
یک سواره برون شدی به شکار
صید کردی و شادمانه شدی
چون شدی شاد، سوی خانه شدی
چون شد آن روز غم عنان گیرش
رغبت آمد به سوی نخچیرش
یک تنه سوی صید رفت برون
تا ز دل هم به خون بشوید خون
(همان: ۳۵۴)

«اولین کار یک قهرمان، کناره گیری از صحنه‌های جهان ظواهر و تاثیرات تابع آن به سوی مناطق غیرقابل پیش بینی روان است، جایی که مشکلات، واقعا رسوب کرده اند.» (18). بهرام باید قسمت تاریک زندگی شاهانه خود را بشناسد: استبداد و به تبع آن نگاه داشتن همیشگی سلطنت و خوشی‌های آن برای خود با این پیش فرض که همه داشته‌های مردمان از آن من است.

پس از شکار تشنگی بر بهرام چیره می‌شود. برای یافتن آب راه می‌افتد. از دور دودی می‌بیند که به آسمان بالا می‌رود. به طرف دود می‌رود تا از افروزنده آن آب طلب کند. سگی را بسته شده به درختی می‌بیند. بهرام با شبان آن گله گرم می‌گیرد و آبی می‌نوشد و قبل از خوردن نان از شبان علت بسته شدن سگ به درخت را بازمی‌پرسد. شبان از هم دستی سگ با ماده گرگی که به او کام می‌داده و از پس آن گوسفندان را می‌ربوده سخن می‌گوید. شبان سزای سگ را با گرفتن و بستنش به درخت داده تا یا اصلاح شود و نگاهبانی به نیکی انجام دهد یا بمیرد. بهرام که از شبان پیر راه و رسم مُلک داری آموخته به قصر بازمی‌گردد تا درد مُلک خود را درمان کند.

شاه بهرام از آن سخن دانی
عبرتی برگرفت پنهانی
این سخن رمز بود چون دریافت
خورد چیزی و سوی شهر شتافت
گفت با خود کزین شبانه پیر
شاهی آموختم زهی تدبیر
(همان: ۳۵۵)

۱۰-۱- بازگشت با اکسیر:

بهرام باز می‌گردد. او اکسیری با خود دارد. «قهرمان باید همان کسی باشد که در لحظه سرنوشت ساز دست به کنش می‌زند. قهرمان... کنش تعیین کننده را انجام می‌دهد و ضربه نهایی و مرگبار را بر ترس یا سایه وارد می‌کند، فردی همواره فعال و نه منفعل. درگیری نهایی، قهرمان و تبهکار را در نبردی نهایی با آخرین حد خطر، یعنی مرگ و زندگی، در برابر هم قرار می‌دهد.» (24).

بهرام روز بعد در ملا عام بر تخت می‌نشیند و اطرافیان را فرامی‌خواند. راست روشن می‌آید و می‌خواهد بر جایگاه همیشگی خود تکیه کند. بهرام بر راست روشن بانگ می‌زند و او را مسبب خرابی مملکت و از کار افتادن لشگر می‌خواند و دستور می‌دهد دست و

پای او را ببندند و به زندان ببرند. اکنون بهرام آماده است تا بپذیرد این حاکمیت برای همیشه از آن او نیست و مردم گوسفندان دائمی او نیستند، تفکری که قبلاً با او بوده است. «تجدید حیات غالباً مستلزم نوعی ایثار از طرف قهرمان است. باید چیزی را فدا کرد، چیزی مثل یک عادت یا اعتقاد قدیمی.... قهرمانان غالباً لازم است با ایثار کردن به داستان تقدس ببخشند، شاید با رها کردن یا پس دادن چیزی که به آن‌ها تعلق دارد. تجدید حیات فرصتی است برای قهرمان تا نشان دهد که تمام درس‌ها را از تمام افراد آموخته و از آن خود کرده است. ادغام... در معنای حقیقی کلمه به این معناست که او درس‌های سفر را به بخشی از جسم خود تبدیل کرده است. در یک نقطه اوج ایده آل، تمام آموخته‌های وی آزمایش می‌شوند، و به وی اجازه می‌دهند تا نشان دهد که استاد، متلون، سایه، نگهبانان، و متحدان را در طی مسیر در خود ادغام کرده است. هدف نمایشی عالی تر تجدید حیات این است که تغییر حقیقی قهرمان را عیناً نشان دهد.» (24).

سپس بهرام منادی روان می‌کند تا خلق را آگاه سازد و شاکیان را خبر کند که شاه خواهان شنیدن حرفشان و منتظر پیش کشیدن شکایتشان است. شاکیان حاضر می‌شوند و بهرام خود از میان آن‌ها هفت نفر را برمی‌گزیند و حرف‌های هر یک را گوش می‌دهد. هفت شاکی که عبارتند از: شهروند خانه از دست داده، باغبان باغ از دست داده، بازرگان دریایی مال از دست داده، عاشق یار از دست داده، کدخدای کدخدائی از دست داده، لشگری سلاح از دست داده و زاهد محراب از دست داده، یک به یک لب به سخن می‌کشایند و از ظلم راست روشن با شاه سخن می‌گویند. بهرام پس از شنیدن حرف شاکیان شبی بی خواب سحر می‌کند. بهرام از رنج و درد مردمان نمی‌تواند بخوابد و این شناختی تازه از اطراف برای اوست. فردای آن روز بهرام دستور می‌دهد وزیر را جلو بارگاه دار بزنند.

جمع کرد از خلائق انبوهی

برکشید از نظاره گاه کوهی
آن جفایپیشه را که بود وزیر
پای تا سر کشید در زنجیر
زنده بر دار کرد و باک نبرد
تا چو دزدان به شرمساری مرد
(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۵۱)

خاقان پس از شنیدن خبر کشته شدن وزیر به بهرام نامه می‌نویسد و عذر می‌خواهد. خاقان به بهرام می‌نویسد: حال که اوضاع خلاف گفته وزیر است من دست از تعرض و هجوم کوتاه می‌کنم و همچنان دعاگوی بهرام هستم. پاداش: برکت، فضل و صلح از راه رسیده اند. بهرام با آگاهی از این خبر خدا را شکر می‌کند که وزیر را دار زده و به خدای عادل پناه می‌برد.

اما این پایان راه بهرام نیست «تجدید حیات آخرین امتحان قهرمان است، آخرین فرصت او برای این که نشان دهد که قهرمان در این مسیر پرخطر چه چیزهایی آموخته است. قهرمانان به واسطه آخرین ایثار یا تجربه عمیق تر رازهای زندگی و مرگ، کاملاً پالوده و پاک شده اند. برخی موفق به عبور از این نقطه خطرناک نمی‌شوند، اما کسانی که جان سالم به در می‌برند به پیشروی خود ادامه می‌دهند تا چرخه سفر قهرمان را در بازگشت با اکسیر کامل کنند.» (24) روزی صدایی از درون بهرام با او می‌گوید که این هفت گنبد خاکی را رها کن:

کز صنم خانه‌های گنبد خاک
دور شو کز تو دور باد هلاک
(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۵۹)

بهرام با شنیدن این صدا هفت گنبد زمینی را رها می‌کند تا به هفت گنبد آسمانی برسد. «بعد از جان به دربردن از تمام آزمایش‌ها و رو به رو شدن با مرگ، قهرمانان یا به نقطه شروع برمی‌گردند و به خانه می‌روند، یا به سفر خود ادامه می‌دهند. اما همیشه با این احساس پیش می‌روند که زندگی تازه‌ای را آغاز می‌کنند، زندگی

تازه‌ای که به خاطر سفر طی شده است، برای همیشه متفاوت خواهد بود. اگر قهرمانان واقعی باشند، بازگشت آن‌ها از دنیای ویژه بازگشت با اکسیر خواهد بود، چیزی را برای شریک شدن با دیگران می‌آورند، یا چیزی که قدرت درمان سرزمین زخم خورده را داشته باشد.» (24)

بهرام هفت موبد را فرامی‌خواند و هفت گنبد را به آنها می‌دهد تا آتشگاه سازند. «ممکن است قهرمان اسطوره‌ای از زمین خاکی هم گذر کرده باشد، ولی حضور واقعی او در اعماق وجود است، جایی که باید بر مخالفت‌ها چیره شد و نیروهای فراموش شده و گم گشته را احیا کرد تا با کمک آنها جهان دگرگون شود» (18)

روزی بهرام با لشگریان به صحرا می‌رود تا شکار کند.

روزی از تاج و تخت کرد کنار

رفت با ویژگیان خود به شکار

(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۶۰)

گوری از دور نمایان می‌شود. «به نظر می‌رسد رایج ترین و محبوب ترین فرم داستانی فرم چرخشی یا بسته باشد که در آن روایت به نقطه شروع باز می‌گردد. در این ساختار ممکن است قهرمان را با یک چرخش کامل، به معنی واقعی کلمه به محل یا دنیایی که از آن آغاز کرده است بازگردانند. بازگرداندن قهرمان به نقطه شروع یا به یادآوردن آغاز سفر، امکان انجام مقایسه را برای مخاطب فراهم می‌کند. این کار معیاری را فراهم می‌کند تا ببینیم قهرمان تا کجا پیش رفته، تا چه حد تغییر کرده است و چگونه دنیای قدیمی او اکنون متفاوت به نظر می‌رسد.» (24)، بهرام با رفتن به دنبال گوری داستان خود را آغاز کرد، حال با رفتن به دنبال گوری دیگر می‌خواهد سفر خود را به پایان برساند. بهرام از پی گور می‌راند. گور وارد غاری می‌شود. بهرام از پی گور وارد غار می‌شود. «سفر قهرمان... جدایی از دنیا، نفوذ به دل بعضی از سرچشمه‌های قدرت و بازگشتی حیات بخش و شادی آور.» (18)، بهرام باید از خود هم فراتر رود:

«انسان، به واسطه فرمان برداری و انضباط مداوم روانی، از تمام محدودیت‌های فردی، خصوصیات اخلاقی، وحشت‌ها و امیدها رها می‌شود و دیگر از فنای خویشتن که پیش شرط تولد مجدد است، هراسی ندارد، و آن تولد مجدد راهی برای درک حقیقت، و آمادگی برای یکی شدن نهایی است.» (18)، بهرام در غار ناپدید می‌شود. لشکر از پس بهرام به در غار می‌رسد. بهرام را می‌جویند ولی او را نمی‌یابند.

صد ره از آب دیده شستندش

بلکه صد باره باز جستندش

(نظامی، ۱۳۸۴: ۳۶۱)

صدایی از غار بیرون می‌آید که بهرام در غار است شما بازگردید که او را کاری است. جستجوگران چون بهرام را نمی‌یابند مادرش را صدا می‌کنند. مادر، بهرام را می‌جوید و نمی‌یابد. مادر بهرام چهل روز غار را می‌کند تا در نهایت ندایی به او می‌گوید: مادر خاک برای بهرام مهربان تر از تومی باشد، برگرد و بهرام مجوی. مادر بهرام بازمی‌گردد و تاج و تخت به وارثان بهرام می‌رسد. آن غار را غار بهرام گور نام می‌نهند.

تبیین و تحلیل کهن الگوها در منظومه خسرو و شیرین

بنابراین، بازتاب کهن الگوها و نمادها در روایات شفاهی داستان عاشقانه خسرو و شیرین و منظومه نظامی که بر بنیان روایت‌ها سروده شده است، امری مهم و قابل تأمل است که از همان آغاز منظومه و در بافت قصوی وضعیت آغازین آن نمود پیدا کرده است. ما در این پژوهش تلاش می‌کنیم کهن الگوی سفر قهرمان را در این داستان مورد بررسی و تحلیل قرار دهیم. لازم به ذکر است که داستان خسرو و شیرین بر عکس هفت پیکر که کاملاً منطبق بر الگوی سفر قهرمان جوزف کمپیل و وولگر است در برخی از مراحل دارای مصداق نیست. بنابراین در این پژوهش ما مراحل از سفر قهرمان را که در خسرو و شیرین نظامی دارای

جلوه و نمود است بررسی کرده و از مراحلی که توضیح منطقی برای داستان ندارد در می‌گذریم.

سفر قهرمان در خسرو و شیرین:

دنایای عادی:

شروع داستان عاشقانه خسرو و شیرین، آنگونه که نظامی روایتگر آن است، شروعی نمادین و تأویل پذیر است. حکیم نظامی از قول «سخن گوی کهن زاد» که داستان‌های بسیاری به خاطر دارد، چنین روایت می‌کند:

«هرمز» شاه هنگامی که پس از مرگ پدر به پادشاهی می‌رسد، راه و رسم داد و دهش در پیش می‌گیرد و به آبادانی جهان می‌پردازد. اگرچه عدالت خواهی و دادپرووری هرمز شاه روی در حقیقتی تاریخی دارد و در تاریخ بلعمی و تاریخ طبری نیز به آن اشاره شده است (25)؛ چنانکه گفته شد، حافظه جمعی در گزینش مواد و عناصر و شخصیت‌های تاریخی، چارچوب اصلی آنها را حفظ و محتویات کهن الگویی و جمعی خود را در آن متجلی می‌کند. در ادامه این حقیقت تاریخی، بنابر روایت نظامی که در تاریخ‌ها ذکری از آن نشده است، تنها چیزی که خاطر پادشاه عدالت گستر و رعیت پرور ایران زمین را آشفته ساخته است، نداشتن فرزند است آن هم فرزندی پسر؛ فرزندی که نسل او را ادامه دهد و پیوند نسبی با او داشته باشد:

نسب را در جهان پیوند می‌جست

به قربان از خدا فرزند می‌جست

(نظامی، ۱۳۸۵: ۴۲)

تا این که سرانجام:

به چندین نذر و قربانش خداوند

نرینه داد فرزندی، چه فرزند؟! (همان)

پسری که پس از چندین نذر و قربان به هرمز عطا می‌شود، مبارک طالعی است که از همان کودکی، فرّ شاهی دارد و به واسطه

ویژگی‌های خاصش از کودکان همسن و سال خود متمایز است. پسری که پس از چندین نذر و قربان به هرمز عطا می‌شود، مبارک طالعی است که از همان کودکی، فرّ شاهی دارد و به واسطه ویژگی‌های خاصش از کودکان همسن و سال خود متمایز است.

نظامی این ویژگی‌ها را چنین برشمرده است:

گرامی درّی از دریای شاهی

چراغی روشن از نور الهی

مبارک طالعی، فرخ سربری

به طالع، تاج‌داری، تخت‌گیری

پدر در خسروی دیسده تمامش

نهاده خسرو پرویز نامش

از آن شد نام آن شهزاده پرویز

که بودی دایم از هرکس پرآویز

(همان)

این نحوه شروع را در بسیاری دیگر از آثار برجسته ادبی نیز می‌توان یافت. سند بادنامه، یکی از این آثار است که آغازی این گونه دارد. به روایت ظهیری سمرقندی، «کوردیس» از پادشاهان قدیم هند، مردی بود که «صحایف معالی جهان‌داری را به مکارم اخلاق حمیده موشح گردانیده بود و ردای مفاخر پادشاهی را به مآثر اعراق کریم مطرز کرده و روزگار او به جمال عدل آراسته و اوصاف او به کمال عدل مشهور شده، دولتی مطاع و حشمتی مطیع، مدتی طویل و مملکتی عریض» (26). با وجود تمامی این مکنات، خداوند فرزندی به وی عنایت نکرده و این امر سبب آزرده‌گی خاطر او شده بود؛ تا این که روزی به پیشنهاد همسر خود، دست نیاز به درگاه بی نیاز دراز کرد و خالصانه از خداوند خواست تا فرزندی به وی عنایت کند. خداوند نیز درخواستش را اجابت و پسری به وی عطا کرد که چون طالع بینان، ستاره بختش را دیدند، گفتند: «شاد باش و جاوید زی! کی این فرزند، شرف تبار و از ملوک

ماضیه این خاندان یادگار خواهد بود و نام بزرگ ایشان را به رسوم حمیده و اخلاق مرضیه زنده خواهد گردانید؟» (26).

سمک عیار نیز شروعی همانند با آثار مذکور دارد. وضعیت آغازین این اثر، شرح حال پادشاهی بسیار عادل، باکمال، فرخ بخت و صاحب رعیت فراوان و لشکری مهربان و گنجی فرخ به نام مرزبان شاه است که تنها یک غم دارد و آن نیز غم بی فرزندی است. مرزبان شاه نیز همچون دیگر همتایان خود (هرمز، کوردیس و پدر مجنون) پس از دعا و نذر فراوان، صاحب پسری می شود که در جمال و فهم و هوش و کمال، یکتای زمان خویش است (27).

به موجب رویکردی کهن الگویی، کودک به دعا خواسته شده در منظومه خسرو و شیرین، لیلی و مجنون و دیگر افسانه ها و آثار قصوی، انگاره ای کهن الگویی است که وضعیت آغازین آثار مذکور، شرح شرایط مشترک پیش هنگام و پس از تولد او است؛ انگاره ای که «می تواند گواه یا مستلزم حرکت و پیشرفت از طریق پسرفت خلاق باشد که نهایتاً نمادی از مرگ و نوزایی را در روان شکل می دهد... رؤیت یک کودک در رؤیا می تواند نقطه عطفی در زندگی یا تجربیات روانکاوانه فرد باشد؛ در عین حال می تواند خبر از پیش آگاهی مفیدی دهد.

انگاره «کودک آسمانی» در بسیاری از فرهنگ ها مشاهده می شود و شاید حاکی از حیات و انتخاب مسیر دوباره، احساس حضور آزادی و نشاط کودکی، بیداری دوباره، آغازی دیگر، هویت نمادین دیگر، جهان دیگر، خلاقیت، استعداد و رشد باشد. همچنین این انگاره می تواند مظهر «خویشتن (خود)»، نشانگر روند فردیت یافتن یا تحقق «خویشتن (خود)» یا نماد نوزایی باشد... نظریه یونگ و پیروانش، حضور نماد ویژه کودک را در مراحل رشد انسان مفروض می گیرد» (28).

با توجه به دریافت مذکور، انگاره کهن الگویی کودک آسمانی را درواقع می توان برجسته ترین شکل تجلی بُعد بالقوه کهن الگوی

خود در خواب ها، اساطیر و افسانه ها دانست که پادشاه به عنوان بُعد به فعلیت رسیده این کهن الگو، آرزوی تولد او را دارد؛ تا به کمال مطلوب خود دست یابد. به موجب این رویکرد تأویلی، خسروپرویز و هرمز شاه، به ترتیب دو بُعد بالقوه و بالفعل کهن الگوی خود هستند. هرمز، بخش بالفعلی است که در حد کمال است. او پادشاهی عادل و رعیت پرور و حاکمی ایده آل است؛ اما این شخصیت کامل، تنها بخشی از استعدادهای خود است که به فعلیت رسیده و امکان بروز و ظهور یافته است. بُعد بالقوه آن، همان فرزندی است که شاه، آرزوی داشتن آن را دارد؛ زیرا چنان که گفته شد، انگاره کهن الگویی کودک، روی در آینده و بالقوه گی دارد؛ استعدادی که باید به فعلیت برسد؛ تا حرکت و رشد را ممکن سازد. خسروپرویز پس از دعا و نذر و قربان فراوان، سرانجام زاده می شود؛ تا کهن الگوی خود، در طی سفری ماجراجویانه، نیمه پنهان خود را آشکار کند و دایره وجودش کامل شود.

عدالت گستری و رعیت پروری که ویژگی برجسته در وضعیت آغازین خسرو و شیرین، لیلی و مجنون و موارد مشابه این داستان ها است، درواقع، شرح داستانی همان تعادل و فردیت موقت روانی است که ساحت قصه را آستن حوادثی مهم می کند؛ حوادثی که روی دادن آنها تنها در پی برهم خوردن تعادل و آشوب ممکن است؛ آشوبی که رکود قصه را برهم می زند و آن را جاری می سازد. چنان که گفته شد، فقدان فرزند، مهم ترین عامل برهم زنده تعادل در داستان ها و قصه هایی با شروع مذکور است و دعا و نذر و نیاز صادقانه، کلید گشایش آن محسوب می شود.

دعوت به آغاز سفر:

خوابی که خسرو می بیند و سخنانی که نبای او در خواب می گوید مصداق دعوت به ماجراجویی است که در الگوی سفر قهرمان با آن رو به رو می شویم. مدتی از این جریان می گذرد تا این که ندیم خاص او-شاپور- به دنبال وصف شکوه و جمال ملک های که بر

سرزمین ارآن حکومت می‌کند، سخن را به برادرزاده او، شیرین، می‌کشانند. سپس شروع به توصیف زیبایی‌های بی حد او می‌نمایند، آن چنان که دل هر شنونده‌ای را اسیر این تصویر خیالی می‌کرد. حتی اسب این زیبارو نیز یگانه و بی همتاست. شاپور ندیم مخصوص خسرو نیز یکی دیگر از جلوه‌هایی است که خسرو را برای رفتن به سفر سرنوشت ساز زندگی اش دعوت و تحریک می‌نماید.

قضا را از قضا یک روز شادان

به صحرا رفت خسرو بامدادان

(بیت ۶۲۵)

به گردادگرد آن ده سبزه نو

به بر آن سبزه بساط افکنده خسرو

(بیت ۶۲۷)

رد دعوت:

قهرمان کهن الگویی معمولاً قهرمانی بی میل است، شخصیتی است که ذاتاً خصلت قهرمانی دارد، اما باید ترغیب شود. بی میلی قهرمان معرف همان بی میلی ذاتی است که هر کسی در مواجهه با چالش‌ها یا ماجراهای بزرگ از خود نشان می‌دهد. همیشه آسان تر است که دست روی دست بگذاریم و هیچ کاری نکنیم. در خانه بمانیم، از خطر و سختی پرهیز کنیم و بگذاریم دیگران دعوت را اجابت کنند. در مرحله بی میلی، برای این که قهرمان را از کنج بی علاقه‌گی بیرون بکشیم و او را وارد دنیای پرخطر قهرمانی کنیم، باید به قول قماربازها مبلغ خواننده را بالا ببریم.

در داستان خسرو و شیرین می‌بینیم با اینکه خسرو محو توصیفات زیبایی می‌شود که شاپور از شیرین بیان می‌کند اما نعل دل در آتش نمی‌نهد و بی درنگ به جست و جوی محبوب نمی‌پردازد. نمونه بارز این رد دعوت را می‌توان در برخورد اتفاقی شیرین و خسرو در میانه راه دید. در بین راه که شیرین خسته از رنج سفر در چشمه‌ای تن خود را می‌شوید، متوجه حضور خسرو می‌شود. هر

دو که با یک نگاه به یکدیگر دل می‌بندند، به امید رسیدن به یاری زیباتر، از این عشق چشم می‌پوشند. خسرو به امید شاهزاده‌ای که در ارآن در انتظار اوست و شیرین به یاد صاحب تصویری که در کاخ خود روزگار را با عشق او می‌گذرانند.

برون آمد ز درج آن نقش چینی

شدن را کرده با خود نقش بینی

(بیت ۱۰۷۵)

امداد غیبی:

«در الگوی کمپل، قهرمانی که دعوت به سفر را می‌پذیرد، در ابتدای سفر با موجودی حمایتگر رو به رو می‌شود که از نظر او معمولاً در هیأت عجوزه‌ای زشت و یا یک پیرمرد ظاهر میشود، و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای هیولاشی که در راه هستند، از او محافظت می‌کند (18) کارکرد این نیروی غیبی، محافظت از قهرمان و کمک به او تا رسیدن به پیروزی و مقصد غایی است.

در داستان خسرو و شیرین از آنجا که داستان دارای بستری تاریخی است و از جرگه قصه‌های پریان تاحدودی جداست ما حضور نیروهای جادویی را نمی‌بینیم، اما سلاخی که در اینجا هم خسرو و هم به گونه‌ای شیرین به آن مجهز هستند وجود یاری گری استاد است که در شخصیت شاپور تجلی یافته است.

شاپور، پس از دادن پیشنهاد گریز به شیرین، انگشتی خسرو را بدو می‌سپارد تا اگر در راه، خسرو را دید، این نشان، آن دو را به هم بشناسراند. انگار شاپور همه احتمالات را از پیش دیده است:

یکی انگشتی از دست خسرو

بدو بسپرد کاین برگیر و می‌رو

(نظامی، ۱۳۸۵: ۱۶۴)

خود شاپور نیز، امداد دیگری در این راه است. او که پیک ناخودآگاه است، پیش از عزیمت خودآگاه، جست و جوی شیرین را آغاز کرده است؛ او باید در عمیق‌ترین لایه روان، آنیما را نیز به

این دیدار برانگیزد. آنیما، مهم‌ترین کهن الگوهای یونگ «تجسم تمامی گرایش‌های روانی زنانه در روح مرد است؛ همانند، احساسات، خلق و خویهای مبهم، مکاشفه‌های پیامبرگونه، حساسیت‌های غیر منطقی، قابلیت عشق شخصی، احساسات نسبت به طبیعت و سرانجام روابط با ناخودآگاه» (2) «ارتباط با ناخودآگاهی جز در سایه قطع ارتباط با خودآگاه تحقق نمی‌یابد. آنیما حد فاصل خودآگاه و ناخودآگاه است و کیفیتی بی‌زمان دارد، غالباً در چهره زن جوانی دیده می‌شود که دو جنبه مثبت و منفی دارد. بخش فعال، اما منفی که از آن می‌گریزیم و بخش مثبت آرمانی که در آرزوی پیوستن بدان هستیم» (29) شاپور که قلمزنی جهان دیده است، از جغرافیای ارمن، شاهزاده ارمنی و علایق او به خوبی آگاه است. او مستقیم، به کوهستان ارمن می‌رود؛ زیرا، می‌داند در ولایت مهین بانو، تابستان در کجا رخت اقامت می‌افکنند. راه دیری را که بر فراز غار زادگاه شب‌دیز ساخته شده است، خوب می‌شناسد. او از کشیشان دیر، باشگاه فردای شیرین را می‌پرسد و بدان جای راه می‌برد. شیرین نیز باید ندای پیک ناخودآگاه را بشنود. در این داسان، او به جای شنیدن، هنر دست پیک را می‌بیند و بر دیدن و رسیدن به خودآگاه برانگیخته می‌شود. شیرین که همراه ندیماناش در چمن به عیش نشسته است، برای لحظه‌ای فریفته زیبایی خویش می‌شود. فریفتگی و خودشیفتگی، آسیب جای شیرین است و تا خودنمایی نکرده است، او تصویر خسرو را نمی‌بیند؛ ولی به محض آن که غرور و تکبر ناشی از زیبایی، شیرین را احاط می‌کند، ناگاه، نگاه او به نقشی می‌افتد که پیک، از خودآگاه رسم کرده است:

چو خودبین شد که دارد صورت ماه بر آن صورت فتادش چشم، ناگاه

(نظامی، ۱۳۸۵: ۱۵۸)

در سراسر داستان، در لحظاتی که خسرو با ندیمان شیرین، مریم و شکر، نرد عشق می‌بازد، شاپور تنها همدم تنهایی و دلتنگی شیرین است. حضور او از مهم‌ترین عناصر یاری رسان داسرتان است.

جاده آزمون‌ها:

«آزمون‌های پی در پی» در این مرحله از سفر، در واقع سلسله آزمایش‌هایی هستند که قهرمان باید از سر بگذراند. مقصود از این آزمایش‌ها زخمی یا نابود کردن قهرمان نیست، بلکه هدف آبدیده کردن اوست. آزمایش‌هایی که در جاده آزمون‌ها پشت سر گذاشته می‌شوند، در عین حال حکم اعمال قهرمانی را دارند که قهرمان داستان تثبیت کند. از جمله آزمون‌هایی که خسرو و شیرین در این سفر پشت سر می‌گذارند دشواری ابتدایی داستان برای ملاقات دو شخصیت است. این که دو بار شیرین و خسرو برای ملاقات هم راهی سفر می‌شوند اما در نهایت با جای خالی یار روبه رو می‌شوند نمونه‌های از این آزمون‌ها است و نمونه دیگر از آزمون‌های خسرو را می‌توان به خویشتن داری شیرین برای وصال اشاره کرد که سعی می‌کند اراده خسرو را در عشق محک بزند. خسرو به دعوت شیرین قدم در کاخ مهین بانو می‌گذارد. مهین بانو که از عشق این دو و سرگذشت شیرین با خوبرویان حرمسرایش آگاهی داشت، از شیرین خواست که تنها در مقابل عهد و کابین خود را در اختیار خسرو نهد و هرگز با او در خلوت سخن نگوید. شیرین نیز بر انجام این خواسته سوگند می‌خورد. لذا در برابر وصال جویی خسرو بسیار مقاومت می‌کند. خسرو و شیرین بارها در بزم و شکار در کنار هم بودند؛ اما خسرو هیچ گاه نتوانست به کام خود برسد. سرانجام پس از اظهار نیازهای بسیار از سوی خسرو و ناز از سوی شیرین، خسرو دل از معشوقه خود برمی‌دارد و عزم روم می‌کند.

ملاقات با الهه:

در مدل کمبل، کهن الگوی الهه یا ایزدبانو مظهر مادر و مظهر همسر است. چهره‌ای است آسمانی که نقش پرورش دهنده و پرستار را

بازی می‌کند و در عین حال بخش زنانه روان است که قهرمان باید از طریق «وصلت مقدس» با او متحد شود. اتحاد با مادر مقدس باعث می‌شود قهرمان- پسر جای پدر را بگیرد و جایگاه خود را به عنوان استاد تصاحب کند و از این طریق با استاد خود یکی شود. ملاقات با الهه نوعی مواجهه معنوی است که در سخت‌ترین لحظات، قدرت عاطفی و ترمیم‌پذیری لازم را برای قهرمان فراهم می‌نماید. نمونه بارز این مرحله در داستان خسرو و شیرین مربوط می‌شود به ملاقات این دو عاشق و معشوق در شکارگاه.

در همین حال که خسرو در ایران به پادشاهی رسیده بود، بهرام چوبین علیه او قیام می‌کند و با تهمت پدرکشی، بزرگان قوم را نیز بر ضد خسرو تحریک می‌نماید. خسرو نیز که همه چیز را از دست رفته می‌یابد، جان خود را برداشته و به سوی موقان می‌گریزد. در میان همین گریزها و نابسامانی‌ها، روزی که با یاران خود به شکار رفته بود، ناگهان چشمش به شیرین می‌افتد که او نیز به قصد شکار از کاخ بیرون آمده بود. دو دل‌داده پس از مدت‌ها دوری، سرانجام یکدیگر را می‌بینند در حالی که خسرو تاج و تخت شاهی را از دست داده بود.

افسونگر:

زن شخصیت افسونگر نقش آنیما را بازی می‌کند که برای قهرمان جاذبه جنسی و عاطفی دارد. زنان افسونگر، به یک معنا، نقش ملون را نیز بازی می‌کنند، یعنی آدم‌های فرصت‌طلبی هستند برای کمک به قهرمان یاغی به ارباب خود خیانت می‌کنند. قهرمان باید با غلبه به بدبینی به حق خود، دل به دریا بزند، به زن افسونگر اعتماد کند و برای شکست دادن حاکم ستمگر که هر دو از او بیزارند، به نحوی به او ملحق شود. این شاهزاده‌های اغواگر در عین حال نقش معشوقه‌های دلربا را نیز برای قهرمانان ایفا می‌کنند (30). شخصیت‌های افسونگر که سعی می‌کنند در سفر قهرمان به سوی هدف اختلال ایجاد کنند در داستان خسرو و شیرین نمودی برجسته دارد. این شخصیت لزوماً نباید زن باشد چنان که در این

داستان با سه شخصیت افسونگر رو به رو هستیم: مریم، شکر و فرهاد.

ندیمان شیرین هر بار که چشمشان به تصویر خسرو می‌افتد، تصویر را از هم می‌درند و از شیرین پنهان می‌کنند تا از دل باختن شیرین بدو پیشگیری کنند.

نگهبانان بترسیدند از آن کار

کز آن صورت شود شیرین، گرفتار

دریدند از هم آن نقش‌گزين را

که رنگ از روی بردی، نقش چین را

(نظامی، ۱۳۸۵: ۱۵۸)

مرگ هرگز نیز از دیگر موانع وصل به شمار می‌رود. با مرگ او، شیرین، خودآگاه را برای در دست گرفتن قدرت، تشویق می‌کند. خسرو نیز سوار بر اسبی که پیشتر، نیایش بدو وعده داده، برای دریافت یاری، راهی روم می‌شود قیصر در عزای یاری خسرو، دخترش مریم را به همسری او در می‌آورد. اما دیری نمی‌گذرد که خسرو عهد خویش را با مریم به فراموشی می‌سپرد و دوباره یاد شیرین می‌کند. مریم، شکر و کنیزان حسود کاخ مداین نیز از دیگر موانع وصل هستند. شیرین برای دوری جستن از فضای آلوده قصر، بنایی در کوهستان طلب می‌کند؛ ولی آنان شیرین را جادوگر می‌نامند و خواسته‌اش را دیگرگونه به مرد بنا می‌رسانند. یونگ جادوگر را تجسم آنیمای مذکر می‌داند و تا وقتی که نیروهای تاریک ناخودآگاه در پرتو آگاهی، احساسات و عمل ظاهر نشوند، ساحره به زندگی در درون مرد ادامه می‌دهد (31).

ز ما قصری طلب کرده است جایی

کز آن سوزنده تر نبود هوایی

بدان تا مردم آنجا کم شتابند

ز جادو جادویی‌ها درنیابند

(نظامی، ۱۳۸۵: ۱۷۶)

همین امر سبب می‌شود تا در جایی گرم و دلگیر چون دوزخ برای او قصری بنا کنند.

بدان جا رفت و آنجا کارگه ساخت

به دوزخ در چنان قصری بپرداخت

(همان، ۱۷۶)

از منظر نمادشناسی، دوزخ محل استقرار آن روح تسلیم شده‌ای است که یا غولها را در ناخودآگاه خود به عقب رانده است و یا آنان را پذیرفته و در انحرافی آگاهانه همسان شده است (31).

خداگونگی

در انتهای پرده دوم، قهرمان با بزرگ ترین چالش خود روبه رو می‌شود که در این لحظه بحرانی در قالب «بزرگ ترین آزمایش» تجربه می‌شود. قهرمان در حینی که آزمایش بزرگ را از سر می‌گذارند، به معنای واقعی یا به معنای تمثیلی می‌میرد، اما دوباره زنده می‌شود در حالی که قدرت و روح الهی را در خود دارد. این مرگ نمادین و نوزایی معنوی همان «خداگونگی» است. قهرمان از طریق آزمایش بزرگ و خداگونه، با بزرگترین خطر و ترس خود روبه رو می‌شود، همان عامل تهدید که پدرش را از پای درآورد. اما در جایی که پدر قهرمان شکست خورد، خودش پیروز می‌شود و زنده می‌ماند.

در منظومه‌های خسرو و شیرین و دیگر آثاری که وضعیت آغازین آنها شبیه به این اثر است، کودکی که متولد می‌شود، بسیار ویژه و متمایز از همسالان خود است. رشد او به لحاظ جسمانی و عقلی، بسیار بیشتر از سایر کودکان است و به گونه‌ای برجسته همه علوم و فنون را در حد کمال می‌آموزد. او صاحب هوش و فراستی اساطیری است؛ نمونه آن «خورشیدشاه»، فرزند مرزبان‌شاه است که سمک عیار روایت گر سرگذشت غریب او است. بنابراین، افسانه وی چنان «فهمی و خاطری داشت که هرچه ادیب یک بار بگفتی و بدو نمودی، حاجت به یکبار دیگر نبود» (27). این پسران به دعاخواسته شده که ویژه و ممتازند، نمود انگاره کودک آسمانی

هستند و از همین روی است که نظامی در تعریف خسرو پرویز، او را با عنوان «چراغی روشن از نور الهی» توصیف می‌کند. او همان هرمز شاه است که دوباره زاده می‌شود؛ تا استعدادهای بالقوه خود را به فعلیت رساند و به فردیت و کمال روانی دست یابد.

برکت نهایی

در این داستان، با رسیدن خسرو به شیرین، چهار وعده نیای خسرو که پیشتر به خواب دیده بود، تحقق می‌یابد: چنگ، اسب، تخت و دلارام. چنگ که پیوند دهنده زمین و آسمان است و هدایت ارواح مردگان را بر عهده دارد، رابطه و کششی میران غرایز جسمانی و روحانی ایجاد می‌کند. ایرن ارتعاشات هماهنگ نمی‌گردند، مگر آنکه کششی منظم به وجود آید که حاکی از توازن شخصیت و تسلط بر نفس است (31). حضور باربد چنگی در دربار خسرو، نشان دهنده تسلط او در پایان داستان بر نفس و توازن شخصیت و رسیدن او به فردیت پس از یک دوره ریاضت است. شاپور که پس از دیدار مهین بانو و خسرو در مَلک ارمن، گلگون را به عنوان برکتی دریافت کرده است تا شیرین را سوار بر آن کرده و به مهین بانو بازگرداند، سرانجام در پایان این داستان، دوباره آن را از خسرو هدیه می‌گیرد. گلگون، همزاد شب‌دیز است. این دو همچون خسرو، زادشان عجیب و غریب است. شب‌دیز و گلگون اسبانی کم نظیرند که از گشنی تکاور مادیانی رومی، با سنگی سیاه که درغاری که در زیر دیر قرار دارد، زاده شده اند. «سگ به دلیل خصلت تغییرناپذیری و عدم تلون خود، نماد حکمت و فرزاندگی است.» (31). شب‌دیز به مثابه غریزه‌ای است که از فضیلت فرزاندگی زاده شده است و خسرو به هنگام عزیمت به روم، سوار بر شب‌دیز، شیرین را ترک می‌کند. از میان چهار وعده نیای خسرو، این نخستین برکتی است که محقق می‌گردد. برکتی که خود نمادی از غریزه سرکش انسانی است و خسرو سوار بر توسنِ نفس، شیرین را وانهاده و عزم مریم می‌کند. وقتی شیرین به نزد مهین بانو باز می‌گردد، دیگر سوار بر شب‌دیز، یعنی اسب سرکش هوس، نیست؛

او گلگون را به زیر ران دارد. یعنی، توانسته غریزه سرکش خویش را رام کند.

شیرین پس از پیوند، خسرو را به دانش ترغیب می‌کند. او بزرگ امید را فرا می‌خواند و آموزش با چهل پرسش و پاسخ آغاز می‌شود. چهل «عدد انتظار، آمادگی، آزمایش و تنبیه است.» (31). هدایت یافتن سالک فکرت، پس از یک دوره چله نشینی ریشه در قداست عدد چهل دارد. این مرحله، شبیه آموزشی است که بهرام پس از به دست آوردن عروسان هفت اقلیم، در طبیعت آغاز می‌کند. خسرو با گذر از این مرحله، کامل می‌شود. در نظریه کمپیل ازدواج جادویی پس از رسیدن قهرمان به کمال رخ می‌دهد؛ در حالی که در این داستان، روند کامل شدن خسرو پس از ازدواج نیز ادامه دارد. در پایان سفر، تنها خودآگاه از برکت حاصل از پیوند با ناخودآگاه، نصیب نمی‌برد. پیک و راهنمای این سفر که به قراین بسیاری که در داستان نمایانده شد، گویی خودِ ارمنی و نمادی از عناصرِ ناخودآگاهِ ذهنِ خسرو است. نیز، پادشاهی ملک ارمن، را به همراه گلگون، همیلا و باربد هدیه می‌گیرد که مبادل چهار برکتی است کره بره خسرو رسیده است. شاپور، قهرمان ارمنی بر اساس نشانه‌های نشان داده شده در داستان، عاشق شیرین است و او را با جزئیات دقیق می‌شناسد. وی پیش از خسرو برای رسیدن به شناخت و کمال پای در راه می‌نهد. رسیدن به همیلا که تجلی دیگری از شیرین است، نشان می‌دهد که شاپور نیز در مسیر تشرف و باریابی توانسته به کمال برسد. همچنین، خسرو که از شیفتگی درونی ندیم خویش آگاه است، غیر را در مُلک خویش نمی‌پسندد؛ پس او را به وسوسه حکمرانی ارمن از شیرین دور می‌کند تا خود حاکم بلامنازع ملک ناخودآگاه خویش گردد.

مرحله بازگشت:

آخرین مرحله سفر، نمایش بازگشت قهرمان است. اما در این داستان چنان که قبلاً گفتیم به سبب دور بودن ماجرا از بافت قصه‌های پریان و نیز بستر تاریخی آن شاهد مرحله‌ای اسطوره‌ای

و قهرمانی به عنوان بازگشت قهرمان به زادگاه معنوی خود نیستیم. در واقع در خسرو و شیرین خاتمه ماجرا با قتل خسرو و خودکشی شیرین صورت می‌گیرد نه مانند بهرام گور که به صورتی اسرارآمیز ناپدید می‌شود (22).

پس از چندی، با وجود آنکه خسرو از بد ذاتی پسرش شیرویه آگاه است، به سفارش بزرگ امید، او را بر تخت می‌نشاند و خود رخت اقامت در آتشیخانه می‌افکند. شیرویه با به دست گرفتن قدرت، پدر را محبوس می‌کند و تنها شیرین اجازه رفت و آمد نزد او را دارد اما وجود شیرین حتی در بند نیز برای خسرو دلپذیر و جان بخش بود. یک شب که خسرو در کنار شیرین آرمیده بود، فرد ناشناسی به بالین او آمد و با دشنه‌ای جگرگاش را درید. حتی در کشاکش مرگ نیز راضی نشد موجب آزار شیرین شود و بی صدا جان داد. شیرین به واسطه خون آلود بودن بستر از خواب ناز بیدار شد و معشوقش را بی جان یافت و ناله سر داد. در میانه ناله و زاری شیرین بر مرگ همسر، شیرویه برای او پیغام خواستگاری فرستاد. شیرین نیز دم فرو بست و سخن نگفت. صبحگاهان، که خسرو را به دخمه بردند، شیرین نیز با عظمتی شاهانه قدم در دخمه نهاد و در تنهایی اش با او دشنه‌ای بر تن خود زد و در کنار خسرو جان داد. بزرگان کشور نیز که این حال را دیدند، خسرو و شیرین را در آن دخمه دفن کردند.

نتیجه‌گیری

هفت پیکر نظامی اثری است که به دلیل نوع داستانی و جنبه عرفانی، موارد بسیار از کهن الگوها را در خود جای داده است و در کاربرد نمادها، که نالگوها و اشارات عرفانی یکی از بی‌ماندترین متون در این زمینه است. در خلال روایت‌های هفت گنبد، نمود کهن الگوهای اسطوره شناختی و کهن الگوهای روانشناسی تحلیلی بسیار چشمگیر است. در منظومه هفت پیکر، افرادی مانند پیر دانا، کنیز چینی که زنی صاحب جمال و کمال است، دختر چوپان و پدرش، به عنوان راهنما و همراهی قابل

اعتماد برای عبور از دسیسه‌های دیوان، ساحران و هواهای نفسانی، نشان داده شده‌اند. این افراد با دادن آگاهی و بینش (پیر دانا) و یا با مشاوره و گفتگوی صمیمانه و صادقانه (کنیز چینی)، قهرمان داستان را در عبور از سایه و رسیدن به نجات و رستگاری و وصال یاری می‌کنند. تمام قهرمانان هفت داستان، افرادی درست‌کردار و در ظاهر امین و پاک‌نهاد بودند. اما در بزنگاههای زندگی پای آنها لغزید و گرفتار بلا و مصیبت شدند. نظامی در این منظومه با نشان دادن امکان خطا و لرزش برای همه افراد، حتی افراد با خصایص انسانی مثبت، نشان می‌دهد که در نهایت این افراد به دلیل همان ذات نیکویی که دارند، بر سایه خود فایق آمده و از خطایی که کرده‌اند و بلایی که در آن گرفتار شدند، نجات پیدا می‌کنند.

منظومه خسرو و شیرین بسان داستان سفر قهرمانان اساطیری سه مرحله عزیمت، تشرّف و بازگشت را شامل می‌شود. خسرو در داستان نمادی از خودآگاه است که در پی از دست دادن دلبستگی هایش، به واسطه خوابی که دیده و نشانی‌هایی که ندیمش شاپور در ملک ارمن سراغ داده، با ناخودآگاه خود، یعنی شیرین، آشنا می‌گردد. غرور، مانع از بین رفتن خود اوست؛ پس، شاپور را در پی شیرین می‌فرستد. شاپور که یکی از عناصر ناخودآگاه ضمیر است، در سراسر داستان در هیأت کهن الگوی پیکر، پیردانا و یاری رسان نمود یافته است. مهین بانو نیز پیردانای دیگری است که بر پاکدامنی شیرین پای می‌فشرد. سکه خوردن به نام خسرو در زمان زندگی پدر، مقدمه رویارویی او را با نخستین صفت سایه روان، یعنی قدرت طلبی فراهم می‌کند. با رها کردن قدرت و پایتخت، غرور را زیر پای می‌نهد و عزم سرزمین ناخودآگاه می‌کند. ولی تنها عزم خودآگاه (قهرمان) برای شناخت کافی نیست؛ ناخودآگاه نیز برای یکی شدن باید به سوی خودآگاه گام بردارد. دیدار نابه هنگام خسرو و شیرین در چشمه نشان از آن دارد که تا خودآگاه مسیر رنج و تشرّف را به سلامت طی نکند، شایستگی و صل را

This study undertakes a comparative archetypal analysis of the hero figure in *Haft*

نمی‌یابد. حالا باید او هوس را نیز از پای درآورد. فرهاد که نمودی از عناصر ناخودآگاه روان است، با مرگ خویش به خسرو می‌آموزد که زندگی بدون عشق ارزشی ندارد. شیرین نیز رهروی است که در همان گام نخست اسب هوس را رام کرده اسرت؛ روند کامل شدن خسرو پس از ازدواج جادویی نیز به رهنمودهای بزرگ امید ادامه می‌یابد. در مرحله بازگشت، عشق ورزی شیرویه، مانع از بازگشت شاه به سرزمین بشری و آغاز تحوّل می‌شود و او ناچار در آتشکده اقامت می‌گیرند. مرگ خسرو نشان از ماندن او در سرزمین خدایانو، شیرین، و ناتوانی او در بازگشت به سوی جامعه برای انجام رسالت و تحوّل دارد. همچنین نمادهای سرب، سرنگ، شیر، کوه، گوشوار، سیاهی و کهن الگوهای پیکر، پیر فرزانه، سایه و آنیما، کهن الگوی سفر قهرمان را کامل تر کرده‌اند.

قهرمان هر دو منظومه پادشاه (= بهرام شه و خسرو پرویز) هستند و ناخودآگاه آنها زنان هستند متتها طبق سنت معمول شعری معشوق خسرو پرویز یک زن ولی معاشیق بهرام زنان هفت گنبد هستند. مراحلی که قهرمان دو منظومه بر اساس نظریات جوزف کمپیل طی می‌کنند اعم از جدایی و تشرّف و... تا به مقصود برسند، کم و بیش با هم انطباق دارد البته در منظومه هفت پیکر، بهرام بعضی مراحل و آزمون‌هایی را پشت سر می‌گذارد که در منظومه خسرو پرویز دیده نمی‌شود، البته دلیل آن هم مشخص نیست چون به هر حال هر دو قهرمان عیاش هستند و علی القاعده نباید از آزمون‌ها پیروز و سربلند بیرون بیایند ولی با این حال آزمون‌ها را پشت سر گذاشته و در حکم شخصیتی معنوی و کامل جلوه گر می‌شوند.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

EXTENDED ABSTRACT

Paykar and *Khosrow and Shirin* by Nizami Ganjavi, grounded in Joseph Campbell's theory of the monomyth as articulated in *The Hero with a Thousand Faces*. Drawing upon the Jungian concept of archetypes and the collective unconscious, the research situates Nizami's narrative structures within a universal mythic pattern that transcends historical and cultural boundaries. Campbell emphasizes that myths are manifestations of deep psychological realities and "inspire the realization of the possibility of perfection" (1). Likewise, Jung conceives the artist as an unconscious medium of the spirit of the age, articulating archetypal truths that exceed personal intention (2). The concept of archetype—derived from the Greek *arche typos*—refers to primordial models or patterns embedded in the collective unconscious and expressed symbolically in myth, literature, and art (4, 5). Jung's theoretical framework posits that archetypes manifest when unconscious content rises into consciousness, assuming symbolic forms that resonate universally (8, 9). These patterns have been explored across disciplines including anthropology, psychology, and literary criticism, forming the basis of archetypal criticism as systematized by scholars such as Maud Bodkin and later theorists (6, 12). Within this intellectual tradition, the hero archetype occupies a central position, frequently expressed through motifs of death and rebirth, descent and ascent, combat with monstrous forces, and spiritual transformation (17). By situating

Nizami's masnavis within this mythic paradigm, the study demonstrates that these Persian epics participate in a universal narrative grammar while retaining distinctive cultural inflections.

Campbell's model organizes the hero's journey into three overarching phases—Separation, Initiation, and Return—encompassing seventeen sub-stages (18). In *Haft Paykar*, Bahram Gur's life narrative conforms closely to this structure. His separation begins with removal from his paternal court and upbringing under the guardianship of Nu'man, whose role corresponds to the archetypal mentor preparing the hero for future trials. The call to adventure emerges through successive symbolic events, including the discovery of the hidden chamber depicting the seven princesses and the challenge to reclaim his father's crown from between two lions. Such threshold crossings reflect Campbell's description of entering the realm of supernatural forces (18). The lion ordeal functions as both trial and initiation, dramatizing the hero's confrontation with primal power. The subsequent construction of the seven domes and Bahram's cyclical visitation of each princess symbolize progressive encounters with the feminine principle, aligning with the stage of "meeting with the goddess," which signifies integration of complementary psychic elements (18). The planetary symbolism of the domes further evokes cosmological ascent and spiritual

refinement, resonating with mythic patterns of celestial harmonization described in archetypal scholarship (13). Ultimately, Bahram's withdrawal into the cave prefigures symbolic death, completing the arc of transformation through dissolution of worldly authority.

In contrast, *Khosrow and Shirin* presents a more psychologically interiorized trajectory. While Khosrow Parviz likewise undergoes exile, loss, and struggle, his journey foregrounds romantic devotion rather than cosmological ascent. The heroine Shirin embodies the anima figure—an archetype representing the mediating feminine aspect of the male psyche—whose presence catalyzes the hero's maturation (8). The narrative incorporates trials, rivalries, and moral testing, yet the stages are less episodically structured than in *Haft Paykar*. Instead, they unfold through emotional crises and ethical dilemmas, emphasizing the hero's internal conflict. The role of folklore and local legend in shaping this masnavi has been noted by scholars, highlighting its integration of oral tradition and collective memory (10, 23). These folkloric substrata reinforce archetypal motifs common to global mythic narratives, including the quest for the beloved and the redemptive potential of sacrifice. The ordeal motif in Khosrow's story aligns with Campbell's conception of symbolic death preceding renewal (18), yet the culmination differs: where Bahram achieves transcendence through renunciation, Khosrow's narrative remains

anchored in tragic romance, suggesting partial integration rather than total transformation.

A key dimension of the comparative analysis concerns the function of the feminine archetype. In *Haft Paykar*, the seven princesses collectively represent diverse cultural and cosmic energies; their narrative episodes serve as allegorical instruction, guiding Bahram toward self-knowledge. Each dome corresponds to a planetary sphere, evoking astrological cosmology and spiritual ascent. The multiplicity of feminine figures suggests an expansive engagement with archetypal plurality. By contrast, Shirin in *Khosrow and Shirin* embodies a singular, concentrated ideal, intensifying the psychological focus. The encounter with the feminine here reflects the archetypal motif of sacred union or hieros gamos, interpreted by Campbell as the hero's attainment of harmony with life's totality (18). Archetypal theory maintains that such motifs encode universal patterns of psychic integration (17). The differing narrative treatments reveal how the same structural archetype may assume culturally specific forms while preserving its symbolic core. Bahram's integration culminates in detachment from kingship; Khosrow's remains bound to earthly desire, illustrating divergent realizations of the monomythic pattern.

The Return phase further differentiates the two epics. Campbell describes return as the reintegration of gained wisdom into the ordinary world, often accompanied by

resistance or reluctance (18). In *Haft Paykar*, Bahram's eventual disappearance into the cave signifies both apotheosis and withdrawal, suggesting a completed cycle of death and rebirth. The cave motif parallels mythic descents into the underworld and echoes archetypal symbolism of regression to primordial origins (17). In *Khosrow and Shirin*, the conclusion is tragic rather than transcendent; the hero's fate underscores the cost of incomplete spiritual realization. Yet both narratives affirm the transformative necessity of ordeal. Comparative analysis demonstrates that although Bahram undergoes more visibly segmented stages—including repeated symbolic initiations—both heroes traverse the essential tripartite arc of separation, initiation, and return. The Persian cultural matrix inflects the monomyth with distinctive ethical and aesthetic values, yet the structural correspondences substantiate Campbell's claim that mythic patterns recur globally (18).

In conclusion, this comparative archetypal study reveals that *Haft Paykar* and *Khosrow and Shirin* articulate two variations of the universal hero pattern, embodying both shared mythic structure and culturally specific reinterpretation. Bahram's narrative exemplifies a more comprehensive enactment of the monomyth, encompassing cosmological symbolism, pedagogical encounters, and final renunciation. Khosrow's story, while structurally aligned with the hero's journey, foregrounds romantic devotion and tragic

limitation. Through the lens of Jungian and Campbellian theory, both works emerge as manifestations of collective unconscious patterns expressed within the Persian literary imagination. The analysis affirms that Nizami's masnavis, far from being solely historical or romantic narratives, encode enduring archetypal structures that connect Persian epic poetry to the universal grammar of myth.

References

1. Campbell J. The Power of Myth. Tehran: Markaz; 2024 1403.
2. Jung CG. Man and His Symbols. Tehran: Jami; 2024 1403.
3. Samini N. Tamashakhaneh-ye Asatir (Myth and Archetype in Iranian Dramatic Literature). 1 ed. Tehran: Ney; 2008 1387.
4. Shamisa S. Bayan (Rhetoric). Tehran: Mitra; 2008 1387.
5. Cuddon JA. Dictionary of Literary Terms and Criticism. 2 ed. Tehran: Shadegan; 2007 1386.
6. Dad S. Dictionary of Literary Terms. 2 ed. Tehran: Morvarid; 2004 1383.
7. Shamisa S. Literary Schools. Tehran: Ferdows; 2000 1379.
8. Ghesghaei S, Sarvarzadeh MS. An Archetypal Analysis of Three Mystical Tales from Elahi-Nameh. Islamic Mysticism (Religions and Mysticism). 2011;7(27):115-45.
9. Palmer M. Freud and Jung on religion: Routledge; 2003.
10. Zimran M. Transition from the world of myth to philosophy: Hermes Publications; 2000.
11. Golabchi M, Zeynalifar A. Archetypal Architecture: Fundamental Sustainable Patterns. Tehran: University of Tehran Press; 2014 1393.
12. Ahmadi B. Truth and Beauty: Lessons in the Philosophy of Art. Tehran: Markaz; 2025 1404.
13. Lings M. Title symbol & archetype: A study of the meaning of existence: Fons Vitae; 2006.
14. Shahroudi F. Archetypal Analysis of the Film "Red Ribbon" (1998) from the Perspective of Jean Shinoda Bolen Focusing on the Female Character. Woman in Culture and Art. 2019;11(3):345-68.
15. Memarian G, Tabarsa MA. Architectural Type and Typology. Iranian

- Scientific Association of Architecture and Urban Planning. 2013:103-14.
16. Ching FD. A visual dictionary of architecture: John Wiley & Sons; 2011.
17. Odajnyk VW. Jung and politics: The political and social ideas of CG Jung: iUniverse; 2007.
18. Campbell J. The Hero with a Thousand Faces. Mashhad: Gol-e Aftab; 2017 1396.
19. Vaheddust M. Mythical Institutions in Ferdowsi's Shahnameh. Tehran: Soroush; 2000 1379.
20. Jafari T. Analysis of the Initial Situation in Nezami's Poems Khosrow and Shirin, Lily and Majnun, and Haft Peykar. University of Tabriz Journal. 2016;2(34):225-36.
21. Bagheri Nasaei M. A Study of Similarities Among Mythological Heroes. University of Qom Journal. 2010(214):333-8.
22. Hashemi M. Analysis of Symbols and Archetypes in a Section of Khosrow and Shirin. Journal of the Faculty of Literature, University of Tabriz. 2013(224):313-35.
23. Ahmadnezhad K. Analysis of Nezami Ganjavi's Works. Tehran: Paya; 1996 1375.
24. Vogler C. The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers. Tehran: Minavi Kherad; 2008 1387.
25. Balami AAM. Tarikh-e Balami. Tehran: Zavvar; 1974 1353.
26. Zahiri Samarghandi MIA. Sindbad-Nameh. Tehran: Ketab Farzan; 1983 1362.
27. Faramarz Ibn Khodadad. Samak-e Ayyar. Tehran: Agah; 2024 1403.
28. Madiuro JR, Wheelwright JB. Archetype and Archetypal Pattern. Arghanoun. 2003(22):281-7.
29. Shamisa S. Dastan-e Yek Ruh (The Story of a Spirit). Tehran: Ferdows; 1995 1374.
30. Abdi L. A Study of the Two Main Characters of the Poem "Vis and Ramin" Based on the Hero's Journey Pattern. Adab-e Pazhuhi Journal. 2013(24):312-22.
31. Chevalier J, Gheerbrant A. Dictionary of Symbols. Tehran: Jeyhoon; 2009 1388.