

ساختار اسطوره‌ای در گنبد سیاه هفت پیکر: بررسی نظریه سفر قهرمان در گنبد اول

سید کاظم موسوی*، مریم بهزادنژاد** و آرمینا سارکسیان***

چکیده

توجه به شباهت‌های اساطیر و داستان‌ها، پژوهشگران را به کشف ساختارهای اسطوره‌ای مشترک میان آن‌ها راهنمایی کرده است؛ الگوهایی که با تنوعی نامحدود در آثار ادبی و هنری تکرار می‌شوند. «سفر قهرمان» یکی از نظریه‌هایی است که به وسیله آن می‌توان به ساختارهای تکرارشونده در داستان‌های مختلف پی‌برد و به تحلیل آن‌ها پرداخت. در این مقاله که از الگوی «سفر قهرمان» و وگلر برای تحلیل ساختارهای اسطوره‌ای و سیر قهرمانان گنبد اول هفت پیکر استفاده شده است، چرخه‌های «سفر قهرمان»، مشخص و تفکیک و پس از آن با نظریه فوق بررسی می‌شوند. کامل‌ترین چرخه از میان چرخه‌های قابل بررسی، داستان پادشاه سیاهپوشان است که بر سایر چرخه‌ها تأثیر فراوان دارد و به خاطر شکست قهرمان آن در مرحله هشتم الگو (آزمایش بزرگ) اهمیت ویژه‌ای دارد. هدف این مقاله، غیر از نشان دادن کاربرد الگوی و وگلر در تحلیل متون کهن، بررسی شکلی از الگوی قهرمان شکست خورده و همچنین تفاوت آن با قهرمانان پیروز است. این تفاوت‌ها در مراحل هشتم (آزمایش بزرگ)، نهم (پاداش) و دهم (مسیر بازگشت) الگو مشاهده و بررسی می‌شوند.

کلیدواژه‌ها: نظریه سفر قهرمان، جوزف کمبل، کریستوفر و وگلر، داستان گنبد سیاه هفت پیکر

۱. درآمد

کریستوفر و وگلر (۱۹۴۹-)، فیلم‌نامه‌نویس، مدرس و منتقد ادبی سینمایی است. او که در طی فعالیت‌های ادبی و هنری‌اش، متوجه برخی عناصر مشترک میان داستان‌های ماجراجویی، اسطوره‌ای، برخی شخصیت‌ها، اشیا و مکان‌ها شده بود، به این نتیجه رسید که تمام داستان‌ها از الگو یا قالب مشترکی پیروی می‌کنند. پس از مدتی، آشنایی و وگلر با کتاب *قهرمان هزارچهره* (۱۹۴۹) و آرای جوزف کمبل (۱۹۰۴-۱۹۸۷)، تحول بزرگی در اندیشه‌های او ایجاد کرد چراکه کمبل به ساختار و الگوی «سفر قهرمان» که و وگلر درصدد کشف آن بود، دست یافته بود (و وگلر، ۱۳۸۷: ۲۶). «مهم‌ترین نظریه‌ای که کمبل در زمینه اسطوره مطرح کرد و بر اساس آن در اسطوره‌شناسی شهرت یافت، تک اسطوره است. وی در رساله‌ای به سال ۱۹۴۹ با عنوان «قهرمان در هزار چهره» این نظریه را ارائه نمود» (نامورمطلق، ۱۳۹۲: ۲۰۱). «کمبل با مطالعه اسطوره‌های جهانی قهرمان، کشف کرد که همه آن‌ها در اساس

* دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهرکرد، شهرکرد، ایران

** دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهرکرد، شهرکرد، ایران (مسئول مکاتبات)

*** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، گرایش ادبیات غنایی، دانشگاه اصفهان، اصفهان، ایران

تاریخ وصول: ۱۳۹۳/۴/۱۵ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۳/۹/۲۶

داستان واحدی هستند که با تنوعی نامحدود تا ابد بازگو می‌شوند. وی دریافت که هر نوع داستان‌گویی، آگاهانه یا ناخودآگاه، از الگوهای کهن اسطوره پیروی می‌کند و اینکه تمام داستان‌ها را، از پیش پافتاده‌ترین لطیفه‌ها تا بلندترین قله‌های ادبیات، می‌توان بر اساس سفر نویسنده درک کرد: تک‌اسطوره‌ای که وی اصول آن را در کتابش تشریح می‌کند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۳۶). الگوی کمبل از سه مرحله اصلی جدایی، تشریف و بازگشت تشکیل شده‌است و هر مرحله به اجزای کوچکتری قابل تقسیم می‌باشد.^۱

ووگلر که گمشده خود را در کتاب *قهرمان هزارچهره* یافته بود، الگوی کمبل را اندکی تغییر داد تا بتواند به ساختاری مشترک در فیلم‌های کلاسیک و معاصر دست یابد. او یافته‌های خود را در کتاب *سفر نویسنده* (۱۹۹۶) منتشر کرد. این کتاب که به شدت وام‌دار نظریه تک‌اسطوره کمبل است، راهنمایی عملی برای فیلم‌نامه‌نویسی و نقد آن به شمار می‌آید. تفاوت این دو الگو در جدول زیر نشان داده شده است:

سفر قهرمان [الگوی ووگلر]	قهرمان هزارچهره [الگوی کمبل]
پرده اول	عزیمت، جدایی
دنیای عادی	دنیای روزمره
دعوت به ماجرا	دعوت به ماجرا
رد دعوت	رد دعوت
ملاقات با استاد	کمک فوق طبیعی
عبور از نخستین آستانه	عبور از نخستین آستانه
پرده دوم	شکم نهنگ
آزمون‌ها، متحدان، دشمنان	هبوط، تشریف، رخنه
راهیابی به ژرف‌ترین غار	جاده آزمون‌ها
آزمایش	ملاقات با الهه
پاداش	زن افسونگر آشتی با پدر
پرده سوم	تقدس یافتن نهایت احسان
مسیر بازگشت	بازگشت
تجدید حیات	امتناع از بازگشت
بازگشت با اکسیر	پرواز جادویی
	رهایی از درون
	عبور از آستانه
	بازگشت
	سرور دو عالم
	آزادی برای زیستن

الگوی ووگلر، ساده‌تر و کاربردی‌تر است؛ زیرا او برخی از عناوین دارای ابهام مثل شکم نهنگ را حذف و تعدادی از مراحل را نیز در هم ادغام و نام عام‌تری برای آن انتخاب می‌کند. مثلاً ووگلر به جای مراحل ملاقات با الهه، زن افسونگر، آشتی با پدر و خدایگان شدن، از مرحله آزمایش که معنای عام‌تری دارد، استفاده کرده‌است. مراحل امتناع از بازگشت، فرار جادویی، رهایی از درون، عبور از آستانه نیز در مرحله بازگشت ادغام شده‌اند. علاوه بر اصلاح ساختار و تغییر اسامی ابهام‌برانگیز بعضی از مراحل، ووگلر با نثری ساده و روان به بیان ویژگی‌های هر مرحله می‌پردازد. این شیوه نگارش در مقایسه با نثر پیچیده و پر از ابهام کمبل مزیت دیگری برای کتاب *سفر نویسنده* به همراه داشته‌است. اگرچه کمبل غالباً به جای توضیح خصوصیات هر مرحله، به آوردن داستان‌ها و اساطیر ملل مختلف بسنده کرده‌است، ووگلر با شرح ویژگی‌های هر مرحله، برتری دیگری را برای کتابش کسب می‌کند به طوری که سفر نویسنده نه تنها برای فیلم‌نامه نویسی بلکه برای مطالعات اسطوره و فرهنگ عامه نیز مورد استفاده قرار می‌گیرد: «در این فاصله سفر نویسنده را به طرق مختلف به کار گرفته‌اند. نه فقط نویسندگان در بسیاری از فرم‌ها و ژانرها، بلکه معلمان، روانشناسان، مدیران بخش تبلیغات، مشاوران زندان‌ها، طراحان بازی‌های ویدیویی و محققان اسطوره و فرهنگ عامه» (همان: ۱۱).

نکته قابل توجه درباره این الگوی مشترک و تکرارشونده این است که سفر قهرمان به‌رغم مشترکات فراوان میان تمام داستان‌ها با توجه به فرهنگ هر جامعه شکل می‌گیرد. «ذائقه و فهم بومی بسیاری از وجوه ایده قهرمان را به شدت به چالش کشاند. هر فرهنگ جهت‌گیری خاص خود را در برابر سفر قهرمان دارد و هر یک از شخصیت‌ها چیزی دارد که در برابر برخی از اصطلاحات مقاومت می‌کند یا آن‌ها را به گونه‌ای متفاوت تعریف می‌کند یا تأکید متفاوتی به آن‌ها می‌دهد»^۲ (همان: ۱۲).

۲. پیشینه و شیوه پژوهش

از جمله مقاله‌هایی که با نظریه کمبل به تحلیل آثار پرداخته‌اند می‌توان به «تکامل شخصیت وهاب در زمینه عشق در داستان خانه ادریسی‌ها بر مبنای الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل» نوشته رویا یدالهی شاه‌راه، «بررسی ساختار در هفت خوان رستم: نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان» از محمدرضا قربان‌صباغ، «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد بر اساس شیوه تحلیل کمبل و یونگ» نوشته مریم حسینی و نسرین شکیبی‌ممتاز، «بررسی دو شخصیت اصلی منظومه ویس و رامین بر اساس الگوی قهرمان» از لیلا عبدی و اکبر صیادکوه، «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی» نوشته نادیا معقولی و علی شیخ‌مهدی و «تحلیل تک‌اسطوره‌سنجی نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی» از منیژه کنگرایی اشاره کرد. اما همان‌گونه که مشاهده می‌شود، سفر قهرمان در گنبد اول هفت‌پیکر در هیچ مقاله یا پایان‌نامه‌ای بررسی نشده و برای اولین بار است که از الگوی ووگلر برای تحلیل اثری منظوم استفاده می‌شود.

در این مقاله، گنبد اول، بر پایه نظریه ووگلر بررسی می‌شود و ویژگی‌های هر مرحله از سفر قهرمان در این نظریه، با مراحل سفر در داستان، تطبیق داده شده و کهن‌الگوهای موجود معرفی می‌شود؛ زیرا ووگلر پس از معرفی دوازده مرحله سفر قهرمان، به هفت کهن‌الگویی اشاره می‌کند که بیشتر از سایر کهن‌الگوها در هر داستانی تکرار می‌شوند. «کهن‌الگوها معرف کارکرد یا نقشی هستند که شخصیت‌ها در یک داستان ایفا می‌کنند. کهن‌الگو را نقابی تصور کنید که یک شخصیت در صحنه‌ای خاص به چهره می‌زند» (ویتیل، ۱۳۹۰: ۱۷). قهرمان، استاد، نگهبان آستانه، منادی، متلون، سایه و دغلباز (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۵-۵۶)، هفت کهن‌الگوی پرکاربرد در داستان‌ها هستند.

۳. خلاصه داستان گنبد اول

شنبه، بهرام پادشاه ساسانی با لباسی سیاه به گنبد اول می‌رود و قصه بانوی گنبد شنبه را می‌شنود. همسر بهرام از زن سیاهپوشی

می‌گوید که در زمان کودکی او در قصر زندگی می‌کرده و هیچ‌کس از راز سیاهپوشی او با خبر نبوده است؛ تا اینکه روزی به اصرار زنان قصر، پرده از راز خود برمی‌دارد. زن به آنها می‌گوید که سال‌ها پیش، کنیز پادشاهی بوده که مسافرخانه‌ای برای پذیرایی و شنیدن داستان مسافران شهر خود ساخته بود. روزی پادشاه ناپدید می‌شود و پس از مدتی با لباس سیاه به شهر خود بازمی‌گردد. پادشاه به خاطر اصرار کنیز، ماجرای سیاهپوشی خود را تعریف می‌کند. ماجرا از زمانی شروع می‌شود که مسافری سیاهپوش پا به مهمانسرای شاه می‌گذارد و در جواب علت سیاهپوشی‌اش، پادشاه را به رفتن به شهر مدهوشان فرامی‌خواند. پادشاه برای کشف راز مسافر غریبه، راهی شهر مدهوشان می‌شود و در آنجا مردم شهر را در لباس عزا می‌بیند. آنها از گفتن راز خود امتناع می‌کنند و شاه برای کشف آن، با راهنمایی مرد قصاب بر سبیدی سوار و راهی آسمان می‌شود و با چسبیدن به پای مرغی بزرگ، به باغی در آسمان راه می‌یابد. در باغ آسمانی، پادشاه با زن زیبایی به نام ترکناز روبه‌رو و شیفته او می‌شود. دنیای ویژه پادشاه، سرشار از خوشی‌های بی‌مانند است و او از هر نعمتی به جز تصاحب ترکناز برخوردار است. پس از گذشت سی روز، پادشاه که توان مقابله با این وسوسه را ندارد، از باغ آسمانی بیرون می‌شود. او حسرت‌زده از جایگاه آسمانی خود، مثل مردم شهر مدهوشان، لباس سیاه می‌پوشد و به شهر خود بازمی‌گردد. کنیز پادشاه هم، پس از شنیدن داستان حسرت‌سور خود، سیاهپوش می‌شود. با آشکار شدن راز سیاهپوشی، داستان بانوی گنبد اول نیز همانند شب به پایان می‌رسد و خورشید، طلوع صبح یکشنبه را اعلام می‌کند.

۴. بررسی سفر قهرمان در گنبد سیاه

قبل از تحلیل گنبد اول توجه به چند نکته ضروری است:

گنبد سیاه دارای چندین چرخه سفر است. سفرهایی که در این گنبد مشاهده می‌شود عبارت‌اند از:

۱. (سفر بهرام): بخشی از سفر درونی بهرام در گنبد سیاه.
۲. (سفر کنیز پادشاه): سفر درونی کنیز پادشاه که پس از شنیدن داستان، سیاهپوش می‌شود.
۳. (سفر پادشاه سیاهپوشان): سفر پادشاه به شهر مدهوشان برای کشف راز سیاهپوشی مسافر غریبه.
۴. (سفر خوانندگان): این سفر درونی به خوانندگان گنبد اول تعلق دارد که با سفر به دنیای شخصیت‌ها، با تجربیات جدیدی روبه‌رو می‌شوند.
۵. (سفر نظامی): سفر درونی نظامی همراه با سرودن متن. بررسی سفر خوانندگان و سراینده گنبد سیاه از عهده این متن خارج است.^۳

در حالی که چرخه‌های سفر ۱ و ۲ به ذکر چند مرحله از میان تمامی مراحل سفر قهرمانانشان بسنده کرده‌اند، داستان شاه سیاهپوشان از مراحل کامل‌تری برخوردار است و به دلیل تأثیری که بر سایر سفرها می‌گذارد، محوری‌ترین داستان گنبد اول به حساب می‌آید. بنابراین ابتدا داستان پادشاه سیاهپوشان بررسی و پس از آن به توضیح سفرهای دیگر پرداخته می‌شود.

۴-۱. بررسی سفر قهرمان در داستان شاه سیاهپوشان

۴-۱-۱. مرحله اول: دنیای عادی

در ابتدای داستان، خواننده با دنیای عادی پادشاه آشنا می‌شود؛ دنیایی که قبل از سفر خود در آن زندگی می‌کند. از کارکردهای مهم دنیای عادی معرفی قهرمان به مخاطب است. «چون بسیاری از داستان‌ها قهرمان و مخاطب را به دنیایی ویژه می‌برند، اغلب با معرفی یک دنیای عادی به عنوان مبنایی برای مقایسه آغاز می‌کنند... دنیای عادی به یک معنا مکانی است که آخرین بار از آنجا آمده‌اید» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۱۵). پادشاه مهمان‌خانه بزرگی برای پذیرایی از مهمانان شهرش دارد و بعد از پذیرایی، از آنها می‌خواهد که از شهر، مسافرت و شگفتی‌هایی که دیده بودند بگویند:

میهمانخانه‌های مهیبا داشت
 هر که آمد لگام‌گیر شدند
 چون به ترتیب خوان نهادندش
 شاه پرسید از او حکایت خویش
 آن مسافر هر آن شگفت که دید
 کز ثری روی در ثریا داشت
 به خودش میهمان‌پذیر شدند
 در خور پایه نزل دادندش
 هم زغربت هم از ولایت خویش
 شاه را قصه کرد و شاه شنید
 (نظامی، ۱۳۸۰: ۱۴۸-۱۴۹)

پادشاه سیاهپوشان قدرت جسمی و شجاعت قهرمانانی مثل رستم را ندارد و از طرف دیگر در مرحله هشتم الگو (آزمون بزرگ) شکست خورده و به زمین هبوط می‌کند. با این شرایط آیا او نماد کهن‌الگوی قهرمان است؟

در تعریف قهرمان، نظریه‌های مختلفی ارائه شده است اما ووگلر در فصل کهن‌الگوها، قهرمان را شخصیت مرکزی داستان-چه مرد و چه زن- معرفی می‌کند. «کسی که بیش از همه یاد می‌گیرد و یا رشد می‌کند»^۴ (ووگلر، ۱۳۸۷: ۶۷). با توجه به این تعریف، قهرمان معنای عام‌تری پیدا می‌کند و از دایره پهلوانانی همچون رستم و ابراهیم‌های شکست‌ناپذیر فراتر می‌رود.^۵

ووگلر در کتاب سفر نویسنده درباره کارکرد روانشناسی کهن‌الگوی قهرمان می‌نویسد: «کهن‌الگوی قهرمان معرف جست‌وجوی من به دنبال هویت و تمامیت است. همه ما در فرآیند تبدیل شدن به انسانی کامل و یکپارچه، چونان قهرمانانی هستیم که با نگهبانان هیولاها و یاران ابدی روبه‌رو می‌شویم. ما در تلاش برای کاوش در ذهن خود، آموزگاران، راهنمایان هیولاها، خدایان، همراهان، خدمتکاران، بلاگردانان، اربابان، اغواگران، خیانتکاران و متحدان را به منزله وجوه گوناگون شخصیت خودمان و شخصیت حاضر در رویاهایمان می‌یابیم. وظیفه روان‌شناختی همه ما این است که بخش‌های جداگانه را در هستی کامل و متوازن ادغام کنیم. من قهرمانی که خود را جدا از تمام این بخش‌های جداگانه می‌پندارد باید آن‌ها را در هم ادغام کند تا تبدیل به خود شود.» (همان: ۶۰). در مرحله پایانی سفر، ادغام این کهن‌الگوها در شخصیت پادشاه نشان داده می‌شود.

۴-۱-۲. مرحله پنجم: عبور از نخستین آستانه، مرحله یازدهم: تجدید حیات، مرحله دوازدهم: بازگشت با اکسیر

پس از مرحله اول، داستان به مراحل پنج، یازده و دوازده پرش می‌کند؛ پادشاه ناپدید می‌شود و فرمانروایی خود را ترک می‌کند (عبور از نخستین آستانه). بعد از مدتی پادشاهی که همیشه لباس‌های قرمز و زرد می‌پوشید، در لباس سیاه (تجدید حیات) با تجربه و پندی که از سفرش به همراه دارد به شهر خود بازمی‌گردد (بازگشت با اکسیر). وقتی نظامی برای ایجاد تعلیق، سیر خطی داستان را می‌شکند، در بعضی از مراحل سفر، نسبت به الگوی متعارف سفر قهرمان که در مقدمه آورده شده، جابه‌جایی ایجاد می‌شود. شایان ذکر است که هر کدام از مراحل در این الگو می‌توانند حذف، اضافه یا جابه‌جا شوند. از توضیح بیشتر این سه مرحله صرف نظر می‌شود؛ چراکه آن‌ها با تفصیل بیشتری در جایگاه خود دوباره تکرار شده‌اند و در جای خود به توضیح و بررسی آن‌ها پرداخته خواهد شد.

مدتی گشت ناپدید از ما
 چون بر این قصه بر گذشت بسی
 ناگهان روزی از عنایت بخت
 از قبا و کلاه و پی‌ره‌نش
 تاجه‌هان داشت تیزهوشی کرد
 سرچوسیمرغ در کشید از ما
 زو چو عنقا نشان نداد کسی
 آمد آن تاجدار بر سر تخت
 پای تا سر سیاه بود تنش
 بی‌مصیبت سیاهپوشی کرد
 (نظامی، ۱۳۸۰: ۱۴۹)

۴-۱-۳. مرحله دوم: دعوت به ماجرا

بعد از معرفی دنیای عادی قهرمان، «برای به حرکت درآوردن داستان، حادثه یا رخدادی مورد نیاز است. دعوت به ماجرا ممکن

است توسط پیام یا قاصدی وارد شود» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۳۰). دعوت به ماجرا اغلب توسط شخصیتی که نماد کهن‌الگوی منادی است ارائه می‌شود. «شخصیتی که کارکرد منادی را دارد ممکن است مثبت، منفی یا خنثی باشد؛ اما کار او این است که با ارائه یک دعوت یا چالش به قهرمان برای روبه‌رو شدن با ناشناخته داستان را به حرکت درآورد» (همان: ۱۳۱). منادی، مسافر سیاهپوش و غریبه‌ای است که شبی به مهمانسرای او وارد می‌شود:

روزی آمد غریبی از ســـــر راه کفش و دستار و جامه هر سه سیاه
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۰)

مرد سیاهپوش از دنیای ویژه‌ای که پادشاه بعداً به آنجا خواهد رفت، می‌آید. او از دسته منادیان خنثی محسوب می‌شود و گرچه پادشاه را به رفتن و شروع سفر ترغیب نمی‌کند، با ایجاد چالشی در ذهن پادشاه، یعنی با لباس‌های سیاه و نگفتن راز سیاهپوشی‌اش، قهرمان را وادار به حرکت به سمت دنیای ویژه و کشف راز خود می‌کند. همواره در مرحله دعوت به ماجرا «ناگهان نیرویی جدید وارد داستان می‌شود که ادامه این گذران را برای قهرمان غیرممکن می‌سازد. شخص، شرایط، یا اطلاعات تازه توازن زندگی قهرمان را به هم می‌زنند و از این پس هیچ‌چیز مثل گذشته نخواهد بود... دعوت به ماجرا غالباً توسط شخصی صورت می‌گیرد که نماد کهن‌الگوی منادی است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۸۸).

برای منادیانی که به صورت مهمانی غریب وارد مهمان‌سراهای قهرمانان می‌شوند و حامل راز مهمی هستند، می‌توان به هشت بهشت امیرخسرو دهلوی اشاره کرد که به تقلید از هفت پیکر سروده شده‌است. باید توجه داشت که پنج‌گنج امیرخسرو یکی از بهترین منظومه‌های تقلیدی از خمسه نظامی است. امیرخسرو در افسانه دوشنبه، بهشت سوم، از ورود مسافری به مهمانسرای پادشاه صحبت می‌کند که راز انتقال روح از کالبد خود به کالبد دیگری را می‌داند. پادشاه با کشف این راز و افشای آن نزد وزیر خود، مورد خیانت قرار گرفته و آواره می‌شود، اما سرانجام دوباره به قصر بازگشته و وزیر را به سزای اعمالش می‌رساند. در افسانه چهارشنبه، بهشت پنجم نیز پادشاه از مسافری می‌شنود که حمامی وجود دارد که هرکس وارد آن شود یا برنمی‌گردد یا برای همیشه لباس بنفش می‌پوشد. پادشاه برای کشف این راز راهی حمام بنفش می‌شود که ادامه داستان بهشت پنجم، به گم شدن ماهان در بیابان‌ها (گنبد پنجم هفت‌پیکر) شباهت دارد.^۶

مسافر سیاهپوش گنبد اول، تنها نماد کهن‌الگوی منادی نیست. او در عین حال نقاب کهن‌الگوی نگهبان آستانه را هم به چهره می‌زند. نگهبانان آستانه، قهرمانان را آزمایش می‌کنند تا ظرفیت و توانایی آن‌ها را برای ورود به دنیای ویژه بسنجند. آنان، تنها از راه جنگیدن با قهرمان او را از ورود به آستانه‌ها برحذر نمی‌دارند. بلکه با مأیوس کردن و نشان دادن خطرهای راه، اشتیاق قهرمان را برای رفتن محک می‌زنند. مسافر، ضمن امتناع از گفتن راز خود و برحذر داشتن پادشاه از دانستن آن، خطرهای دنیای ویژه را برای او توضیح می‌دهد:

گفت باید که داریم معذور کارزویستت ایمن ز گفستن دور
زین سیاهی خبر ندارد کس مگر آن کین سیاه دارد و بس
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۰)

هرکه زان شهر باده نوش کند آن سوادش سیاهپوش کند
(همان: ۱۵۱)

۴-۱-۴. مرحله چهارم: ملاقات با استاد

در این مرحله، قهرمان با استادی روبه‌رو می‌شود و از راهنمایی، پند و یا هدایای او برای سفر به دنیای ویژه استفاده می‌کند. «کهن‌الگویی که پیوسته در رویاها اسطوره‌ها و داستان‌ها یافت می‌شود کهن‌الگوی استاد است؛ شخصیتی معمولاً مثبت که یاری‌دهنده یا مربی قهرمان است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۷۱). وقتی پادشاه از آزمون نگهبان آستانه می‌گذرد (یعنی نه تنها نمی‌ترسد و

ناامید نمی‌شود بلکه علاقه خود را برای دانستن راز نشان می‌دهد)، نگهبان آستانه را به متحد خود تبدیل می‌کند. مرد سیاهپوش، نقاب نگهبان آستانه را برمی‌دارد و به نماد کهن‌الگوی استاد تبدیل می‌شود که به پادشاه راه پیدا کردن راز را نشان می‌دهد؛ شهری در سرزمین چین، شهر مدهوشان. درخور ذکر است که متحد از نظر ووگلر کهن‌الگوی جداگانه‌ای نیست. هر کهن‌الگویی مثل استاد که قهرمان را یاری کند، متحد نامیده می‌شوند.

همان‌طور که مشاهده می‌شود مراحل دو و چهار (دعوت به ماجرا و ملاقات با استاد) با هم تلفیق شده‌اند؛ زیرا «غالباً ممکن است چندین مرحله از سفر در صحنه‌ای واحد ادغام شوند. متخصصان فرهنگ عامه آن را تلفیق می‌نامند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۴۵). جابه‌جایی مراحل چهارم و سوم، همان‌گونه که قبلاً نیز اشاره شد خللی در صحت این الگو ایجاد نمی‌کند.

۴-۱-۵. مرحله سوم: رد دعوت

در این مرحله، ممکن است قهرمانان دعوت را نپذیرند و راهی سفر نشوند. در بعضی از داستان‌ها رد دعوت، می‌تواند لحظه خیلی کوتاهی باشد. «رد دعوت ممکن است لحظه ظریف و نامحسوسی باشد. شاید یکی دو کلمه تردیدآمیز میان دریافت و پذیرش یک دعوت» (همان: ۱۴۵). رد دعوت پادشاه نیز لحظه کوتاهی است؛ جایی است که خود را به صبر دعوت می‌کند تا دست از رفتن بردارد:

دادم اندیشه را به صبر شکیب تا شکیبید دلم، نداد شکیب
چند پرسیدم آشکار و نهفت این خیر کس چنان که بود نگفت
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۱ و ۱۵۲)

۴-۱-۶. مرحله پنجم: عبور از نخستین آستانه

نخستین آستانه نقطه‌ای است که دنیای عادی و دنیای ویژه را به هم پیوند می‌دهد و می‌توان از آن به عنوان مرز دو دنیا نام برد. «عبور از نخستین آستانه عملی ارادی است که طی آن قهرمان با تمام وجود درگیر ماجرا می‌شود» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۶۱). همچنین قهرمان برای ترک دنیای عادی خود، به مسئله‌ای درونی یا بیرونی نیاز دارد. مسئله بیرونی پادشاه برای ورود به دنیای ویژه، پیدا کردن شهر «مدهوشان» و کشف راز آن سرزمین است. منادی او برای سفر و ترک تاج و تخت، تنها مرد سیاهپوش نیست، بلکه ندایی درونی نیز او را به دانستن ماجرا ترغیب می‌کند. پس پادشاه سفر خود را شروع و با ورود به شهر مدهوشان از نخستین آستانه می‌گذرد:

عاقبت مملکت ره‌ها کردم خویشی از خانه پادشاه کردم
بردم از جامه و جواهر و گنج آنچه از اندیشه باز دارد رنج
نام آن شهر باز پرسیدم رفتم و آنچه خواستم دیدم
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۲)

۴-۱-۷. مرحله ششم: آزمون‌ها، متحدان، دشمنان

در این مرحله، قهرمان که به طور کامل وارد دنیای ویژه شده است، با قوانین و آزمون‌های آن روبه‌رو می‌شود و متحدان و دشمنان خود را می‌یابد. «این مرحله به قهرمان اجازه می‌دهد برای کسب آمادگی برای مرحله بعد، راهیابی به ژرف‌ترین غار، قدرت و اطلاعات خود را افزایش دهد» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۷۵). تضاد و آزمایش از ویژگی‌های این مرحله هستند.

۴-۱-۷-۱. تضاد

اولین مسئله‌ای که بعد از ورود به دنیای ویژه جلب توجه می‌کند تضاد است (همان: ۱۷۰)؛ دنیای ویژه با دنیای عادی قهرمان بسیار متفاوت است. پادشاه با مردم سیاهپوشی روبه‌رو می‌شود که از نشاط بی‌بهره‌اند و از گفتن راز خود امتناع می‌کنند:

شهری آراس‌ته چو باغ ارم هر یک از مشک برکشیده علم

پیکر هر یکی سپید چو شیر همه در جامه‌ی سیاه چو قیصر
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۲)

پادشاه هنگام سؤال از مرد قصاب، مردم شهر را این‌گونه توصیف می‌کند:

تا بدانم که هرکه زین شهرند چه سبب کز نشاط بی‌بهرند
بی‌مصیبت به غم چرا کوشند جامه‌های سیاه چرا پوشند
(همان: ۱۵۴)

۴-۱-۷-۲. آزمایش

یکی از مهم‌ترین کارکردهای مرحله ششم، آزمایش قهرمانان است تا توانایی آنها برای رفتن به مراحل بالاتر سنجیده شود. در متون حماسی، آزمایش بیشتر جنبه فیزیکی دارد، اما در متون عرفانی، قهرمانان عمدتاً در ساحت معنویت و اخلاق مورد آزمایش قرار می‌گیرند. «از کارکردهای این مرحله، یافتن متحدان و دشمنان است. برای قهرمانانی که تازه به دنیای ویژه گام نهاده‌اند، طبیعی است که وقتی را صرف پیدا کردن افراد قابل اعتماد کنند. کسانی که می‌توان برای انجام خدمات ویژه روی آنها حساب کرد و نیز کسانی که قابل اعتماد نیستند. این نیز نوعی آزمون است و نشان می‌دهد که آیا قهرمان آدم‌شناس خوبی هست یا نه» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۷۱). یافتن متحد برای پادشاه نیز به منزله آزمون او در مرحله ششم است. پادشاه پس از یک سال پرس‌وجوی بدون جواب در دنیای ویژه، مرد قصابی نیک‌رای را برای دوستی انتخاب و با بخشش طلا و هدیه‌های بسیار، او را به متحد خود تبدیل می‌کند. «پراب در تحلیل خود از افسانه‌های روسی دریافت که شخصیت‌های اهداکننده معمولاً زمانی به قهرمانان هدایای جادویی می‌دهند که قهرمانان نوعی آزمایش را از سر گذرانده باشند. این قاعده کلی خوبی است: هدیه یا کمک اهداکننده باید با آموختن، ایثار یا تعهد به دست آید. قهرمانان افسانه‌ها سرانجام کمک حیوانات یا موجودات جادویی را با مهربانی کردن نسبت به آنها در ابتدای داستان، تقسیم کردن غذا با ایشان یا محافظت از آنها در برابر خطر به دست می‌آورند» (همان: ۷۴). قصاب در برابر هدیه‌ها از پادشاه می‌خواهد که حاجتی از او را برآورده کند و پادشاه در عوض علت سیاهپوشی مردم را می‌پرسد. در واقع پادشاه با بخشش مال و مهربانی در حق قصاب می‌تواند او را به متحد خود تبدیل کند و تعلیم استاد خود را به دست آورد. مرد قصاب با پذیرش هدایت پادشاه، نقاب کهن‌الگوی استاد را به چهره می‌زند. اما او استادی بی‌میل است که برای جبران لطف پادشاه و برخلاف میل خود، مجبور به آموزش می‌شود:

مرد قصاب که این سخن بشنید گوسفندی شد و ز گِـرگ رمید
ساعتی مانند چون رمیده‌دلان دیده بر هم نهاد چون خجلان
گفت پرسیدی آنچه نیست صواب دهمت آنچه‌ان که هست جواب
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۴)

هرچند قصاب در نقش کهن‌الگوی استادی بی‌میل، پادشاه را سوار بر سبد به آسمان می‌فرستد، نمادی از کهن‌الگوی منادی نیز به شمار می‌رود. قصاب به جای تعریف ماجرا، پادشاه را به آستانه جدیدی دعوت می‌کند تا خود به درک و شهود این راز برسد. پادشاه با رفتن به آسمان آزمون دیگری را پیش رو دارد. آزمون او این بار نه در برابر اشخاص، بلکه در برابر طبیعت و چشم‌انداز آسمان است. پادشاه با غلبه بر ترس خود و چسبیدن به پای مرغ عظیمی که روی میله نشسته از آزمون دیگری می‌گذرد و وارد آستانه جدیدی می‌شود.

مایکل بری در تفسیری که بر هفت پیکر می‌نویسد فرار پادشاه به وسیله مرغ را به داستان سفر دوم سندباد بحری شبیه می‌داند. در این داستان که در هزارویک شب آمده، سندباد به پاهای رخ می‌چسبد و به دره الماس می‌رود. مایکل بری نشستن پادشاه در سبد و رفتن او به آسمان را هم مشابه داستان اسحاق موصلی در هزارویک شب می‌داند. اسحاق موصلی سوار بر سبدی به آسمان

می‌رود و بانوی زیبایی را ملاقات می‌کند. مایکل بری همچنین به شباهت افسانه سومین شاهزاده قلندر با گنبد سیاه اشاره کرده است (بری، ۱۳۸۵: ۲۴۶-۲۴۸).

دنیای ویژه و بهشتی که ترکناز در آن زندگی می‌کند باید از دسترس اغیار محافظت شود و آسمان‌ها و بلندی به نوعی محافظ و نگهبان آستانه این دنیای ویژه هستند. باید توجه داشت که نگهبانان آستانه‌ها همیشه اشخاص و موجودات زنده نیستند. در فرهنگ نمادها آسمان را به ترتیبی جهانی نماد قدرتی برتر، چه نیکوسرشت و چه هیبت‌آور دانسته‌اند. «آسمان اقامتگاه خدایان است و گاه نشانه خداوندی. آسمان جایگاه رستگاران است» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲: ۱۸۸/۱). «در ضمن آسمان نماد آگاهی است. واژه آسمان اغلب برای مفهوم مطلق آرزوهای بشری به کار می‌رود؛ مثلاً برای تکاپو یا موضع ممکن برای کمال روح. گویی آسمان روح جهان باشد» (همان: ۱۹۷).

همان‌گونه که در ادامه مشاهده می‌شود، آزمون‌های مرحله ششم در مقایسه با آزمون مرحله هشتم (آزمایش بزرگ)، اهمیت کمتری دارند.

۴-۱-۸. مرحله هفتم: راهیابی به ژرف‌ترین غار

در این مرحله، «آن‌ها [قهرمانان] در طی مسیر با نقطه رازآمیز دیگری برخورد می‌کنند که از نگهبانان آستانه، اهداف و آزمون‌های خاص خود برخوردار است. این مرحله راهیابی به ژرف‌ترین غار است. جایی که با بزرگ‌ترین شگفتی و ترس‌های خود روبه‌رو می‌شوند. اکنون زمان کسب آمادگی نهایی برای آزمایش مرکزی ماجراست» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۷۹).

۴-۱-۸-۱. راهیابی

چگونگی راهیابی قهرمانان به مرحله هفتم (راهیابی به ژرف‌ترین غار) اهمیت زیادی دارد؛ چراکه با بررسی آن می‌توان به تفاوت‌های قهرمانان آثار مختلف پی‌برد. اغلب قهرمانان آثار حماسی، مثل رستم با شجاعت و آگاهی به این مرحله قدم می‌گذارند. «برخی از قهرمانان با جسارت به پشت در قلعه می‌روند و درخواست ورود می‌کنند. این راهیابی متعلق به قهرمانان مطمئن و متعهد است» (همان: ۱۸۰). اما راهیابی پادشاه، از بی‌خبری و رهایی از وضع موجود است. گرچه پادشاه با میل خود در سبد می‌نشیند، با رفتن به آسمان، از آمدن پشیمان می‌شود. راهیابی پادشاه به سرزمین ترکناز، بدون آگاهی و در بی‌خبری است.

سوی بالا دل‌م ندید دلیر زهره آن که را که بیند زیر
 دیده بر هم نهادم از سر بیم کرده خود را به عاجزی تسلیم
 در پشیمانی از فسانه خویش آرزومند خویش و خانه خویش
 (نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۶)

۴-۱-۸-۲. دنیای ویژه دیگر

پادشاه پس از سرگردانی در آسمان به منطقه متفاوتی می‌رسد: باغی که در آسمان‌ها قرار دارد و غبار آدمی به آن نرسیده است: روضه‌ای دیدم آسمان زمی‌اش نارسیده غبار آدمی‌اش
 (نظامی، ۱۳۸۰: ۱۵۸)

فرهنگ نمادها درباره باغ آمده است: «باغ نماد بهشت زمینی، مرکز کیهان، بهشت آسمانی و نشانه آن مرحله از مراحل معنوی است که با طبقات بهشت ارتباط دارد» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲: ۴۲/۲).

هر دنیای ویژه، قواعد مخصوص به خود را دارد. در این دنیای ویژه، شب، زمانی برای ظاهر شدن صد هزار حور است که برای ترکناز تخت می‌زنند. باید توجه داشت که شب در هفت‌پیکر نموده‌های بسیاری دارد. بانوان هفت گنبد، مثل شهزاد قصه‌گو، شب‌هنگام، داستان‌های خود را برای بهرام تعریف می‌کنند. اما در خود داستان‌ها، شب تنها در گنبد اول، گنبد پنجم و گنبد هفتم

آمده است. در گنبد اول، شب زمانی برای ظاهر شدن ترکناز و خدمتکاران اوست. در گنبد پنجم، شب زمانی است که ماهان توسط دیوی که به شکل دوستش درآمده، فریب می‌خورد و به بیابان‌های مخوف کشیده می‌شود. در گنبد پیروزه یک بار دیگر شب زمان ظاهر شدن موجوداتی عجیب است، اما نه مثل پریان گنبد اول، بلکه دیوهایی که نزدیک درختی که ماهان روی آن خوابیده بود ظاهر می‌شوند تا او را آزمایش کنند. شب در گنبد هفتم برخلاف دو گنبد دیگر، محلی برای ظاهر شدن موجودات عجیب نیست. زمانی برای ارتکاب گناه قهرمان است و هنگامی که قهرمان به اشتباه خود پی می‌برد، شب کم‌کم محو و روشنایی آشکار می‌شود. در نقدهای مربوط به حوزه روانشناسی، شب را نمود ناخودآگاه می‌دانند. «اما ورود به شب، یعنی بازگشت به بی‌تمایزی‌ها، جایی که کابوس‌ها و غول‌ها، افکار سیاه را به هم می‌زنند. شب تصویر ناخودآگاه است و در رویای شب ناخودآگاه آزاد می‌شود. مانند تمام نمادها، شب هم دارای دو جنبه است. جنبه تاریک، جایی که کون و فساد صورت می‌گیرد و جنبه آماده‌سازی برای روز، جایی که نور زندگی از آن بیرون می‌جوشد» (همان، ۳۰/۴). مایکل بری در تفسیر خود بر هفت پیکر، شب را با استفاده از متون ایرانی اسلامی توضیح داده است: «بنابر شارح گمنام ایرانی متون عربی سهروردی، نویسنده می‌خواهد بگوید که در شب به لطف خواب می‌توان به دنیای برتر عروج کرد و چهره‌های معنوی ناب را اندیشه کرد. به این خاطر که در خواب، حس‌های ما از کار افتاده‌اند و دیگر بر ما فرمان نمی‌رانند. اما در روز به هنگام بیداری، به سبب خودکامگی حس، نمی‌توان از این فرصت بهره‌مند شد... در خواب به یاری از کار افتادن حس، می‌توان جهان ملکوتی را اندیشه کرد.» (بری، ۱۳۸۵: ۲۲۷).

بر اساس نظریه کمبل، ترکناز در نقش خدایانو ظاهر می‌شود.^۷ همان‌طور که قبلاً اشاره شد، از دیدگاه کمبل، سفر قهرمان از سه مرحله اصلی جدایی، تشریف و بازگشت تشکیل می‌شود. او همچنین مرحله تشریف را به شش قسمت تقسیم کرده است. قهرمان پس از پشت سر گذاشتن جاده آزمون‌ها (قسمت اول) به ملاقات با خدایانو می‌رسد (قسمت دوم). از نظر کمبل خدایانو یا مادر جهان در وجود تک‌تک زنان تجلی یافته است. برای تفسیر ابیاتی که در زیر به آنها اشاره خواهد شد نیز می‌توان از نظر کمبل درباره زن بهره جست؛ وقتی ترکناز از پادشاه می‌خواهد کنار او بنشیند، پادشاه نمی‌پذیرد و خود را هم‌پایه او نمی‌داند. ترکناز در پاسخ به شاه می‌گوید:

بر سریر آی و پیش من بنشین
سازگار است ماه با پروین
همه جای آن توست و حکم تو راست
لیک با من نشست باید و خاست
تا شوی آگه از نهانی من
بهره یابی ز مهربانی من
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۶۲-۱۶۳)

کمبل معتقد است که «زن در زبان تصویری اسطوره، نمایانگر تمامیت آن چیزی است که می‌توان شناخت و قهرمان کسی است که به قصد شناخت پا پیش می‌گذارد. هم‌گام با حرکت کند او، در معرفتی که همان زندگی است شکل و هیئت خدایانو هم برایش دچار تحول می‌شود. البته خدایانو هرگز نمی‌تواند بزرگتر از رهرو شود، اگرچه همیشه نوید می‌دهد که بیشتر و بزرگتر از قدرت درک معنی اوست» (کمبل، ۱۳۸۹: ۱۲۴).

پس از آن پادشاه متوجه می‌شود که لقب او و اسم ترکناز، یکسان هستند:

گفت من ترک نازنین اندام
نازنین ترکناز دارم نام
گفتم از همدمی و هم‌کیشی
نام‌ها را به هم بود خویشی
ترکناز است نامت این عجب است
ترکنازی مرا همین لقب است
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۶۴-۱۶۵)

کمبل در بخش قهرمان در مقام عاشق، از کتاب *قهرمان هزار چهره* می‌نویسد: «او [زن] نیمه دیگر خود قهرمان است. چرا که «یک، هر دو» است. اگر مقام و مرتبه مرد در حد سلطنت دنیا باشد، زن دنیاست. اگر مرد یک جنگاور است، زن شهرت است. زن

تصویر سرنوشت مرد است که باید از زندان وضع موجود که او را محاصره کرده‌است رهایی یابد. ولی اگر مرد به سرنوشت خود آگاه نباشد یا تاملات و اندیشه‌های دروغین او را فریب دهند، هیچ کوششی از سوی او نمی‌تواند بر موانع فایق آید.» (کمبل، ۱۳۸۹: ۳۴۴).

بعد از ورود به یک دنیای ویژه دیگر، پادشاه وسوسه می‌شود که به راحتی می‌تواند به آنچه می‌خواهد دست یابد: ترکناز. اما این اجازه به او داده نمی‌شود. این آزمون دیگری است که اراده او را در دنیای ویژه می‌سنجد. در این مرحله پادشاه با کهن‌الگوی سایه یعنی هوس‌های خود روبه‌رو می‌شود و آزمون او آزمون صبر و قناعت است. پادشاه درباره آزمایش خود به ترکناز می‌گوید:

می‌نمایی به تشنه آب شکر گویی آنگه که لب بدوز و مخور
چون در آمد رخت به جلوه‌گری عقل دیوانه شد که دید پری
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۷۴)

در تحلیل مبتنی بر نظریه ووگلر، ترکناز نماد کهن‌الگوی استاد است. «استاد در تمام شخصیت‌هایی بروز می‌کند که به قهرمان آموزش می‌دهند، از آن‌ها محافظت می‌کنند یا به ایشان هدیه می‌دهند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۷۱). ترکناز استادی راغب است که به قهرمان راهنمایی می‌دهد و او را به قناعت دعوت می‌کند. از دیگر کارکردهای استاد، ایجاد انگیزه و کمک به قهرمان در غلبه بر ترس‌های خود است. ترکناز به پادشاه دلگرمی و انگیزه می‌دهد که اگر صبر کند به جایگاهی که در حد اوست خواهد رسید.

به قناعت کسی که شاد بود تا بود محتشم نهاد بود
وان که با آرزو کند خویشی اوفتد عاقبت به درویشی
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۶۹)

گر شبی زین خیال گردی دور یابی از شمع جاودانی نور
چشمه‌ای را به قطره‌ای مفروش کاین همه نیش دارد آن همه نوش
در یک آرزو به خود در بند همه ساله به خرمی می‌خند
(همان: ۱۷۰)

پادشاه سی روز در آن بهشت زندگی می‌کند.

۴-۱-۹. مرحله هشتم: آزمایش بزرگ

در این مرحله، «قهرمان در عمیق‌ترین اتاق ژرف‌ترین غار قرار دارد و با بزرگ‌ترین چالش و هولناک‌ترین حریف روبه‌روست. این همان قلب واقعی مسئله است که جوزف کمبل آن را آزمایش می‌نامد. این شاه فتر یا عامل اصلی در فرم قهرمانی و کلید رسیدن به قدرت جادویی است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۹۳).

۴-۱-۹-۱. شکست

آزمایش پادشاه، نبرد یا رویارویی فیزیکی نیست، بلکه آزمونی اخلاقی و معنوی است. «رایج‌ترین نوع آزمایش با فاصله زیاد از بقیه، نوعی نبرد یا رویارویی با نیروی مخاصم است... ایده‌ای که تقریباً تمام این امکانات را در خود دارد، کهن‌الگوی سایه است... به طور کلی سایه معرف ترس‌ها و نفرت‌های قهرمان و کیفیات طرد شده وی است: تمام چیزهایی که درباره خودمان نمی‌پسندیم و سعی داریم آن‌ها را به روی دیگران فرافکنی کنیم.» (همان: ۲۰۱). پادشاه باید دوباره با سویه تاریک وجود خود که به سطح خودآگاه آمده مبارزه کند. او قبلاً، در مرحله راهیابی به ژرف‌ترین غار هم با این نیمه تاریک روبه‌رو شده بود و با پذیرفتن پند استاد خود توانست بر این وسوسه غلبه کند. اما این بار او حاضر به پذیرش پند استاد خود نمی‌شود. پادشاه در آستانه شکست در این آزمایش قرار می‌گیرد. ترکناز برای نجات شاه، او را تنها به یک شب صبر کردن، دعوت می‌کند:

امشبی بر امید گنج بساز شب فردا خزینه می‌پرداز

صبر کردن شبی محالی نیست آخر امشب شبیست، سالی نیست
(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۷۹)

پادشاه این وعده نزدیک را هم نمی‌پذیرد. قهرمان سقوط کرده و در آزمایش خود شکست می‌خورد؛ چراکه «لحظه تاریک قهرمان، لحظه روشن سایه است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۰۳). ترکناز که نجات قهرمان از دست سایه خود را بی‌نتیجه می‌بیند، نقاب کهن الگوی استاد را از چهره برداشته و به یک متلون تبدیل می‌شود. قبل از هر چیز باید توجه داشت که «متلون هم مثل دیگر کهن الگوها، کارکرد یا صورتکی است که هر کدام از شخصیت‌های داستان ممکن است به صورت بزنند» (همان: ۹۷). یکی از مهم‌ترین ویژگی این کهن‌الگو، تغییر آن است. تغییرات در ظاهر و یا رفتار شخصیت‌ها اتفاق می‌افتد. برای تغییر در ظاهر، می‌توان به جادوگر هفت‌خوان اشاره کرد که برای فریب رستم به زنی زیبا بدل شده بود. «جادوگران، ساحره‌ها و غول‌ها از متلون‌های سنتی در دنیای قصه‌های پریان هستند» (همان: ۹۳).

تلون در رفتار هم اتفاق می‌افتد. وقتی ترکناز، پادشاه را فریب داد و او را به بستن چشمانش واداشت به یک متلون تبدیل شد. دروغ گفتن، گمراه کردن و فریب دادن از ویژگی‌های کهن‌الگوی متلون است. همان‌طور که مشاهده می‌شود متلون‌ها، همیشه مثل جادوگر هفت‌خوان شخصیت‌هایی مرگبار نیستند. البته گاهی تغییر در ظاهر و رفتار باهم اتفاق می‌افتد. عجز هفت‌خوان نه تنها ظاهر زشتش را به زنی زیبا بدل کرده بود بلکه انگیزه پلید خود را هم با رفتاری محبت آمیز پنهان می‌کرد. بیشتر متلون‌ها، مثل ترکناز یا جادوگر هفت‌خوان، جنسیتی مخالف با قهرمان دارند. «قهرمانان پیوسته به شخصیت‌هایی غالباً از جنس مخالف بر می‌خورند که ویژگی اصلیشان این است که از دید قهرمان ظاهراً در حال تغییر دائم‌اند. غالباً محبوب قهرمان یا شریک عشقی وی کیفیات یک متلون را به نمایش می‌گذارد» (همان: ۹۳). اما ووگلر درباره جنس مخالف بودن متلون‌ها از کلمه غالباً استفاده کرده است؛ برای مثال در داستان گنبد پیروزه، ماهان به دست غولی که خودش را به شکل شریک او در آورده بود فریب خورد و به بیابان کشیده شد. «از کارکردهای مهم روان‌شناختی کهن‌الگوی متلون این است که انرژی آنیما یا آنیموس را به نمایش می‌گذارد... برخورد با آنیما یا آنیموس در رویاها و تخیلات، گامی مهم در رشد روانی به شمار می‌آید» (همان: ۹۴). باید توجه داشت که تلون یکی از ویژگی‌های ترکناز است. برای مردم شهر مدهوشان هم قطعاً چنین اتفاقی افتاده بود که باعث ساهپوشی آنها می‌شد. ترکناز استادی بود که برای رهایی از کسانی که درس‌های او را فرامی‌گرفتند و شایستگی بودن در کنارش را نداشتند، از فریب استفاده می‌کرد.

۴-۱-۹-۲. مرگ و تولد دوباره

ووگلر یکی از ویژگی‌های اصلی این مرحله را مرگ و تولد دوباره می‌داند. «راز ساده آزمایش این است: قهرمانان باید بمیرند تا بتوانند دوباره متولد شوند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۹۳). پادشاه هم می‌میرد اما مرگ او جسمانی نیست؛ زیرا «لازم نیست قهرمان حتماً بمیرد تا لحظه مرگ تأثیر خود را بگذارد.» (همان: ۲۰۰). مرگ پادشاه مرگی در اعماق روح است. او قربانی شهوت خود می‌شود. آزمایش، هرچقدر هم که برای پادشاه مشکل بود، تنها راه پیروزی و کمال او به حساب می‌آمد. او با پذیرفتن پند استاد خود ترکناز، و گذشتن از آزمایش می‌توانست مانع هبوطش به زمین، سیاهپوشی و حسرت آینده‌اش باشد.

۴-۱-۱۰. مرحله نهم: پاداش

روبه‌رو شدن با مرگ پیامدهای سرنوشت‌سازی دارد که قهرمان با آن مواجه می‌شود. قهرمانانی که آزمایش بزرگ را با موفقیت پشت سر گذاشته‌اند به پاداش خود می‌رسند. اما در مرحله نهم از کتاب ووگلر چیزی درباره شکست قهرمانان در بحران آزمایش، نوشته نشده است. به هرجهت پادشاه که در مرحله هشتم شکست خورده، همان چرخه قهرمانان پیروز را طی می‌کند؛ مسیر بازگشت، تجدید حیات و بازگشت با اکسیر. اما چه اتفاقی برای مرحله پاداش می‌افتد؟

۴-۱-۱۰-۱. عدم تصاحب

تصاحب از ویژگی‌های مرحله پاداش است. «یکی از جنبه‌های مهم مرحله نهم این است که قهرمان به آنچه در جست‌وجویش

بوده دست پیدا می‌کند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۱۸). پادشاه که مرحله آزمون بزرگ را دست کم گرفته بود به چیزی که می‌خواست نمی‌رسد. «تنها قهرمانانی که جان خود را به خطر انداخته و یا زندگی خود را ایثار کرده‌اند، در مقابل چیزی دریافت می‌کنند.» (همان: ۲۱۸). پادشاه، که حاضر نمی‌شود صبر کند، مستحق دریافت پاداش نیست. او نه تنها پاداشی دریافت نمی‌کند بلکه موقعیت قبلی خود را نیز از دست می‌دهد؛ او نه تنها به ترکناز نمی‌رسد بلکه از پادشاهی و نعمت‌های آن بهشت محروم می‌شود.

۴-۱-۱۱. مرحله دهم: مسیر بازگشت

در مرحله دهم «وقتی درس‌ها و پاداش‌های 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، کمتر قهرمانی است که تصمیم به ماندن بگیرد. بیشتر آن‌ها مسیر بازگشت را انتخاب می‌کنند؛ یعنی یا به نقطه آغاز برمی‌گردند و یا به سفر خود ادامه می‌دهند تا به جایی کاملاً تازه یا همان مقصد نهایی برسند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۲۹). مرحله بازگشت پادشاه دو ویژگی دارد که او را از قهرمانان پیروز متمایز می‌کند: بازگشت اجباری و بازگشت ناکام. پادشاه حق انتخابی ندارد که در دنیای ویژه بماند یا به خانه بازگردد. او به خاطر شکست در آزمایش بزرگ و عدم صلاحیت، از دنیای ویژه بیرون می‌شود. اگر پادشاه حق انتخابی داشت، هیچ وقت بهشت خود را برای بازگشت به دنیای عادی ترک نمی‌کرد. هبوط، سرنوشت تمام افراد سیاهپوشی است که توانایی پیروز شدن در آزمایش بزرگ (مرحله هشتم) را ندارند. پادشاه به اجبار، خود را درون سبده می‌بیند که با آن به آسمان آمده است. او چاره‌ای جز برگشتن ندارد. «مسیر بازگشت معرف زمانی است که قهرمانان بار دیگر ماجرا را پی می‌گیرند» (همان: ۲۳۱). همچنین بازگشت برای پادشاه سخت و تلخ است؛ زیرا او مثل قهرمانانی نیست که با غرور ناشی از پیروزی به دنیای عادی خود باز می‌گردند.

دوره آرامش و خوشی پادشاه سر آمده و باید از این دنیای ویژه جدا شود و به دنیای عادی خود بازگردد. سرانجام پادشاه توسط استاد و متحد خود، مرد قصاب به زمین بازمی‌گردد.

کردم آهنگ بر امید شکار	تا در آرم عروس را به کنار
چون که سوی عروس خود دیدم	خویش‌تن را در آن سبده دیدم
هیچ کس گرد من نه از زن و مرد	مونسم آه گرم و بادی سرد
مانده چون سایه‌ای ز تابش دور	ترکت‌سازی ز ترکت‌سازی دور
من در این وسوسه که زیر ستون	جنبشی زان سبده گشاده سکون
آمد آن یار و زان رواق بلند	سبدم را رسن گشاده ز بند

(نظامی، ۱۳۸۰: ۱۷۹)

۴-۱-۱۲. مرحله یازدهم: تجدید حیات

در این مرحله، «قهرمانان باید قبل از ورود مجدد به دنیای عادی، تطهیر و پالایش نهایی را از سر بگذرانند. یک بار دیگر باید تغییر کنند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۳۹). پادشاه در مرحله هشتم (آزمایش بزرگ) مرگ و تولد دوباره را تجربه کرده بود؛ مرگ به دست سایه خود و تولد در غالب انسانی که اسیر هوس‌هایش شده و توان مقابله با آن را ندارد. در مرحله یازدهم (تجدید حیات) نیز، قهرمانان بار دیگر، مرگ و تولد دوباره را پشت سر می‌گذارند.

ووگلر مرحله آزمایش بزرگ را بحران داستان می‌داند که نزدیک به وسط داستان است. اما مرحله تجدید حیات را معمولاً نقطه اوج معرفی می‌کند که قبل از پایان داستان اتفاق می‌افتد. «بحران مرکزی یا آزمایش بزرگ مثل امتحان میان‌ترم است و تجدید حیات امتحان نهایی. قهرمانان باید برای آخرین بار آزمایش شوند، برای اینکه روشن شود آیا درس‌های آزمایش پرده دوم را به

خاطر سپرده‌اند یا خیر. درس گرفتن در دنیای ویژه یک چیز است و آوردن آن درس‌ها به خانه به عنوان دانشی عملی و کاربردی، چیزی کاملاً متفاوت» (همان: ۲۴۱). با وجود این، مرحله یازدهم داستان شاه سیاهپوشان، انفجاری‌ترین، بلندترین یا خطرناک‌ترین نقطه داستان نیست؛ چراکه «چیزی هم به عنوان نقطه اوج آرام وجود دارد» (همان: ۲۴۴). نقطه اوج این داستان، نبردی درونی میان پادشاه و سایه اوست. گرچه در داستان اشاره‌ای به کشمکش درونی پادشاه نمی‌شود؛ تغییر در لباس، نگرش و عنوان جدید او نشان‌دهنده مرگ پادشاه قبلی و تجدید حیات اوست. «هدف نمایشی عالی‌تر تجدید حیات این است که تغییر حقیقی قهرمان را عیناً نشان دهد» (همان: ۲۵۳). نشانه‌های تجدید حیات پادشاه عبارتند از:

۴-۱-۱۲-۱. تغییر لباس

پادشاه پس از بازگشت از آسمان، با انتخاب سیاهپوشی، نشان می‌دهد درسی‌هایی را که در آزمایش بزرگ فرانگرفته بود، در این مرحله آموخته و به انسان جدیدی تبدیل شده‌است. «لباس یک نماد بیرونی از فعالیت روحانی و معنوی است. شکل مریی انسان درونی» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲: ۱/۱۱۱).^۱ همچنین در فرهنگ نمادها درباره تغییر لباس آمده است: «در سنت اسلامی، تعویض آیینی جامه، نشان عبور از جهانی به جهان دیگر است... اما برخی لباس‌ها تغییر و تحولی شدید را نشان می‌دهند؛ مانند خرقة یا عبا که وقتی به کسی اهدا می‌شود نشانه عبور از عالم غیرمذهبی به عالم مذهبی است... این تغییر و تعویض جامه نماد مرحله درونی است که بدان نایل شده. جامه روح است از برای پیشروی، قدم به قدم تا اشراقی ملکوتی» (همان: ۴۱۹).

مایکل بری درباره رنگ سیاه می‌نویسد: «سیاه و آبی نشانه سوگواری هستند. صوفیان به نشانه جان‌های سقوط کرده در این جهان خاکی، مانند دوستان ماهان در پایان افسانه شاهدخت گنبد پیروزه، جامه آبی به تن می‌کردند» (بری، ۱۳۸۵: ۲۱۲). در فرهنگ نمادها درباره سیاه آمده است: «سیاه رنگ سوگواری است. سوگی نه در حد سفید. بلکه طاقت فرساتر از آن. سوگ سفید چیزی مسیحایی در خود دارد. نشانه غیبتی است که برای یک موجود کامل مقرر شده. یک مرخصی موقت است. سوگ سفید سوگ شاهان و خدایان بوده که دوباره به دنیا خواهند آمد... اما سوگ سیاه خسران قطعی است... آدم و حوای زرتشتیان] مشی و مشبانه] فریب اهریمن را خوردند و از بهشت رانده شدند و در این هنگام لباس سیاه بر تن داشتند... و از سویی دیگر نشانه ایمان در اسلام و مسیحیت است.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۲: ۳/۶۸۶-۶۸۷).

۴-۱-۱۲-۲. تغییر در نگرش و رفتار

پادشاه پس از سفر از روش زندگی گذشته‌اش دست می‌کشد؛ از شادی چشم می‌پوشد و قناعت پیشه می‌کند. او با پوشیدن لباس سیاه که لباس صوفیان است به زندگی خود تقدس می‌بخشد. «تجدید حیات غالباً نوعی ایثار از طرف قهرمان است. باید چیزی را فدا کرد. چیزی مثل یک عادت یا اعتقاد قدیمی» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۵۰). ووگلر در بخش کهن‌الگوی قهرمان، یکی از ویژگی‌های او را ایثار می‌داند: «ایثار عبارت است از آمادگی و تمایل قهرمان برای گذشتن از چیزی با ارزش حتی شاید جان خودش، به خاطر یک ایده یا گروه. ایثار یعنی تقدس بخشیدن» (همان: ۶۲). گرچه پادشاه سیاهپوشان شکست خورد؛ در مرحله تجدید حیات از خود قبلی که باعث هبوطش شد، دست می‌کشد. او توانست ویژگی ایثار را کسب کند و قهرمان باشد. البته باید توجه داشت که ایثار او بسیار شخصی است و با پهلوانانی مثل رستم که برای یک قوم ایثار می‌کنند، متفاوت است. منظور از خود جدید شخصیتی کاملاً متفاوت با قبل نیست. چون خود جدید منعکس‌کننده بهترین بخش‌های خود قدیم و درس‌های فراگرفته شده در طی سفر است.

۴-۱-۱۲-۳. لقب جدید

عنوان جدید پادشاه (شاه سیاهپوشان)، که بعد از سفر به آن نامیده می‌شود از نشانه‌های دیگر تجدید حیات او به شمار می‌آید.

۴-۱-۱۳. مرحله دوازدهم: بازگشت با اکسیر

در این مرحله، قهرمانان با اکسیری که از سفر به همراه آورده‌اند بازمی‌گردند تا زندگی جدیدی را که به خاطر سفر شروع

کرده‌اند، ادامه دهند. «کلید واقعی برای مرحله نهایی سفر قهرمان، اکسیر است. قهرمان از دنیای ویژه چه ارمغانی به همراه آورده است تا آن را با دیگران تقسیم کند؟» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۶۳). همراه داشتن اکسیر از اهمیت زیادی برخوردار است. «اگر مسافر چیزی را برای تقسیم کردن با خود نیاورد، قهرمان نیست، بلکه بی‌سروپایی خودخواه و تاریک‌اندیش است. او درس‌های خود را نیاموخته و رشد نکرده است. بازگشت با اکسیر، آخرین آزمون قهرمان است که نشان می‌دهد آیا به اندازه کافی بالغ و پخته شده است تا ثمرات جست‌وجوی خود را با دیگران تقسیم کند؟» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۶۳). همچنین اکسیری که قهرمانان با خود می‌آورند «می‌تواند واقعی یا استعاری باشد.» (همانجا). شاه سیاهپوشان نیز با دو اکسیر استعاری به دنیای عادی خود بازمی‌گردد: ۱. نگاه حسرت‌بار قهرمان ۲. اکسیر معرفت و راهنمایی.

۴-۱-۱۳-۱. نگاه حسرت‌بار پادشاه

ووگلر گاهی اکسیر را نگاه حسرت‌بار قهرمان می‌داند. نگاه حسرت‌بار به گذشته و انتخاب‌های غلطی که در طی راه داشته است. پادشاه سیاهپوشان با پشت سر گذاشتن تجربه‌ای حسرت‌بار، غمگین‌تر اما عاقل‌تر می‌شود. اکسیرش دارویی تلخ است که او را متوجه اشتباهات خود و فراموشی جایگاهی که انسان به آن تعلق دارد می‌اندازد. اما مگر قهرمان نباید اکسیر خود را با دیگران قسمت کند؟ رنج و حسرت پادشاه، برای کنیزش هشدار بود تا مرتکب چنین غفلی نشود و همین‌طور برای بهرام تا در درس‌های پادشاه سیاهپوشان سهیم باشد.

۴-۱-۱۳-۲. ماجرای سیاهپوشی و راهنمایی

تعریف سرگذشت سیاهپوشی و راهنمایی کنیز، از دیگر اکسیرهایی است که پادشاه از سفر خود می‌آورد. «یکی دیگر از وجوه اکسیر این است که خرد و دانشی که قهرمانان با خود می‌آورند، ممکن است آنقدر قوی باشد که نه فقط خودشان بلکه اطرافیان آن‌ها را نیز تغییر می‌دهد» (همان: ۲۶۷). کنیز پادشاه نیز پس از شنیدن سرگذشت او، برای همیشه سیاهپوش می‌شود.

۴-۱-۱۳-۳. ادغام

در مرحله دوازدهم، پادشاه با ظهور در نقش کهن‌الگوی استاد و پذیرش نقش سایر کهن‌الگوهایی که در مسیر سفرش با آن‌ها روبه‌رو شده بود، ویژگی ادغام را کسب می‌کند. «ادغام یا یکی‌سازی در معنای حقیقی کلمه به این معناست که او [قهرمان] درس‌های سفر را به بخشی از جسم خود تبدیل کرده است. در یک نقطه اوج ایده‌آل تمام آموخته‌های وی آزمایش می‌شوند و به وی اجازه می‌دهند تا نشان دهد که استاد، متلون، سایه، نگهبان و متحدان را در طی مسیر در خود ادغام کرده است» (همان: ۲۵۱). پادشاه، مثل مسافر مهمانسرای خود با سیاهپوشی، افراد جویای حقیقت را به دانستن رازش ترغیب می‌کند (کهن‌الگوی منادی)، با امتناع از گفتن راز در نقش کهن‌الگوی نگهبان آستانه ظاهر می‌شود و با دیدن تمایل کنیز به دانستن، نقاب کهن‌الگوی استاد را به چهره می‌زند.

ووگلر به دو روش پایان باز و چرخشی اشاره کرده که از آن برای پایان‌دادن به داستان‌ها استفاده می‌شود. داستان پادشاه سیاهپوشان پایانی بسته یا چرخشی دارد و داستان دوباره به نقطه شروع خود در دنیای عادی بازمی‌گردد.

۴-۱-۱۳-۴. تکرار اسطوره هبوط

از مشابهت‌ها و نشانه‌ها می‌توان به این نتیجه رسید که داستان پادشاه سیاهپوشان، تکرار اسطوره هبوط انسان به زمین و حسرت از دوری جایگاه واقعی اوست. «سفر هراس‌انگیز قهرمان برای به دست آوردن چیزی نیست بلکه برای باز پس گرفتن آن است. برای اکتشاف نیست بلکه برای بازیافتن آن است. آنگاه مشخص می‌شود که این نیروی الهی که قهرمان به جست‌وجویش برخواسته و به سختی به دست آورده تمام این مدت در قلب خود قهرمان وجود داشته است» (کمبل، ۱۳۸۹: ۴۷).

۴-۲. سفر قهرمان در داستان کنیز پادشاه

کهن‌الگوها: قهرمان (کنیز پادشاه)، منادی، نگهبان آستانه و استاد (پادشاه).

مرحله اول (دنیای عادی): زمانی که هنوز پادشاه ناپدید نشده و اوضاع برای کنیز عادی است. مرحله دوم (دعوت به ماجرا): کنجکاوای درونی کنیز برای دانستن ماجرای پادشاهی که با لباس سیاه برمی‌گردد. مرحله چهارم (ملاقات با استاد): شنیدن راز پادشاه. مرحله یازدهم (تجدید حیات): سیاهپوشی کنیز. مرحله دوازدهم (بازگشت با اکسیر): تعریف راز سیاهپوشی خود برای زنان قصر.

۴-۳. بخشی از سفر درونی بهرام

کهن‌الگوها: قهرمان (بهرام)، استاد (بانوی گنبد اول).

بانوی گنبد اول با گفتن این داستان، به طور غیرمستقیم بهرام را پند می‌دهد. او استادی راغب و یکی از استادان چندگانه بهرام است. تمام زنان هفت گنبد با گفتن داستان، آموزش خاصی را به پادشاه می‌دهند و همه آن‌ها در تقسیم‌بندی استاد، جزو استادان چندگانه به حساب می‌آیند. زنان هفت پیکر از احترام و مقام بسیاری برخوردارند. آن‌ها به جز عجزه گنبد یکشنبه، نقش راهنما و استادی مردان را بر عهده‌دارند.^۹

نتیجه

گنبد سیاه چندین الگوی سفر دارد. کامل‌ترین آن‌ها از میان الگوهای قابل بررسی، داستان پادشاه سیاهپوشان است که بر سایر ساختارهای اسطوره‌ای موجود در متن تأثیر فراوان دارد. پادشاه تا مرحله هشتم طبق الگوی قهرمانان دیگر پیش می‌رود اما در مرحله آزمایش بزرگ شکست می‌خورد. طبق جدول قوس شخصیت قهرمان، پادشاه باید در آزمایش بزرگ برای تغییر تلاش کند. اما او قدرت لازم برای تغییر را ندارد و پیامدهای شکست و عدم تلاش برای تغییر را می‌چشد. مرحله نهم از سفر قهرمان، پاداش نام دارد و یکی از ویژگی‌های مهم آن تصاحب است اما تنها قهرمانان پیروز از آزمایش بزرگ، به آنچه می‌خواهند دست می‌یابند. پادشاه که نمی‌تواند از خواسته‌اش بگذرد و صبر کند، مستحق دریافت پاداش نیست. او نه‌تنها پاداشی دریافت نمی‌کند بلکه از زندگی در باغ آسمانی محروم می‌شود. در مرحله دهم، مسیر بازگشت، قهرمانان خود انتخاب می‌کنند که به دنیای عادی بازگردند یا در دنیای ویژه بمانند. اما پادشاه شکست‌خورده حق انتخابی ندارد؛ زیرا از دنیای ویژه بیرون می‌شود و اگر حق انتخابی داشت، هرگز باغ آسمانی را ترک نمی‌کرد. پادشاه از جمله قهرمانانی نیست که با غرور ناشی از پیروزی به دنیای عادی خود باز می‌گردند و بازگشت برای او سخت و عذاب‌آور است.

شاهی که در آزمایش بزرگ به دست هوس‌هایش سقوط کرده است، باید بپذیرد تا بار دیگر چون فردی معصوم که درس‌های آزمایش بزرگ را فرا گرفته است، در شخصیت جدید خود، پادشاه سیاهپوشان متولد شود (تجدید حیات). او که در مرحله آزمایش بزرگ تغییر را نمی‌پذیرد، در مرحله تجدید حیات تغییر کرده و چرخه سفرش از این مرحله با قهرمانان دیگر هماهنگ می‌شود. سیاهپوشی، تغییر رفتار (دوری از شادی) و هم‌چنین لقب جدیدش (شاه سیاهپوشان) از نشانه‌های تجدید حیات او هستند. داستان پادشاه سیاهپوشان تکرار اسطوره هبوط انسان به زمین و حسرت از دوری جایگاه واقعی اوست.

پی‌نوشت‌ها

۱- برای اطلاع بیشتر از آراء و اندیشه‌های کمبل ن. ک به: بیرلین، ۱۳۸۶: ۳۸۸ / روتون، ۱۳۸۷: ۱۰۲-۱۰۳ / سگال، ۱۳۸۹: ۱۷۶-۱۸۴.

۲- کمبل در کتابی که با عنوان *اساطیر ایران و ادای دین* ترجمه شده است به تفاوت میان قهرمانان مغرب و مشرق زمین اشاره کرده و می‌نویسد: «پهلوان نوعی مغرب زمین، یک شخصیت است و در نتیجه به ناچار موجودی تراژیک و محکوم است که به سختی در آلام و رمز و راز جهان مادی گرفتار می‌آید. اما پهلوان شرقی ذره حیاتی (موناد) است: در اساس فاقد هویت است اما انگاره‌ای از ابدیت است که گرد گرفتاری‌های واهی را پیروزمندانه از خود زوده است. در مشرق زمین، برخلاف آن، احساس

- مقاومت‌ناپذیر قانونی مطلقاً غیرشخصی که همه چیز را در بر می‌گیرد و هم‌آهنگ می‌کند، زندگی فرد را که خود حادثه‌ای است، تنها به ذره‌ای لامکان تقلیل می‌دهد» (کمبل، ۱۳۸۱: ۷۰)
- ۳- ووگلر معتقد است که خواننده و نویسنده یک اثر، در فرایند خوانش و نوشتن متن، سفر جدیدی را آغاز می‌کنند و از رهگذر آن به تجربه تازه‌ای می‌رسند. علت نام‌گذاری کتاب او به *سفر نویسنده* نیز برآمده از همین تفکر است؛ یعنی سفری که هر نویسنده در مسیر خلق اثر، در آن پا می‌گذارد. با وجود این، ووگلر به سفر خوانندگان اشاره مختصری می‌کند و تنها در تحلیل فیلم تایتانیک، درباره آن توضیح کوتاهی می‌دهد. (برای اطلاعات بیشتر ن. ک: ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۸۲ و نامورمطلق، ۱۳۹۲: ۲۳۱).
- ۴- البته ووگلر در کتابش از قهرمانان کاتالیزور هم نام می‌برد که از قانون بیشترین تغییر تخطی می‌کنند. «اینان قهرمانان کاتالیزور هستند. شخصیت‌های اصلی که ممکن است قهرمانانه عمل کنند اما خودشان دچار تغییر نمی‌شوند؛ زیرا کاربرد اصلی آن‌ها این است که باعث تحول در دیگران شوند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۶۷).
- ۵- کارول پیرسون در کتابی که با عنوان *زندگی برازنده من* منتشر شده است، از نظر روان‌شناختی کهن‌الگوی قهرمان را به انواع مختلفی تقسیم می‌کند. معصوم، یتیم، جنگجو، حامی، جست‌وجوگر، عاشق، نابودگر، آفرینشگر، حاکم، جادوگر، فرزانه و دل‌فک (پیرسون و کی‌مار، ۱۳۹۱: ۴) از انواع کهن‌الگوی قهرمان هستند. همچنین در مقاله «تحلیل فرامتنی و کهن‌الگویی رمان به هادس خوش آمدید» از تقسیم‌بندی پیرسون و کی‌مار استفاده شده است (برای اطلاع بیشتر ر. ک: قاسم‌زاده، ۱۳۹۲: ۱۱۱-۱۱۴).
- ۶- (برای اطلاع بیشتر از داستان‌های بهشت چهارم و هفتم، ر. ک: محجوب، ۱۳۵۵: ۴۵ و ۶۷).
- ۷- زنان در مقاله‌هایی که از الگوی ترکیبی یونگ کمبل استفاده کرده‌اند، نمادهایی از آنیما هستند. «این مادینه جان که برای یونگ راهبر آدمی به بهشتی است که در درون خود دارد، در حقیقت ساحت آسمانی و فرشته راهنمای انسان و صورت متعالی اوست» (ستاری، ۱۳۶۸: ۲۹۸). همچنین یونگ «درون هر فردی تصویری ابدی از این زن می‌بیند که به طور ناخودآگاه بر قهرمان ظاهر می‌شود.» (هال و نوربادی، ۱۳۸۱: ۶۹). از جمله این مقاله‌ها می‌توان به «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد» اشاره کرد که زنان داستان نمادی از آنیمای قهرمان (حاتم) در نظر گرفته شده‌اند. «قهرمان در سیر داستان با سه پادشاه که هرکدام زنی در کنار خود دارند، روبه‌رو می‌شود. پس اگر شاهزاده منیر خود حاتم باشد، این زن‌ها نیز بخش از آنیمای او به شمار می‌روند.» (حسینی و شکیبی ممتاز، ۱۳۹۱: ۴۲).
- ۸- البته در این کتاب به این مسئله هم اشاره شده است که لباس‌های یک شکل و بدون ارتباط با شخصیت مثل فرم‌ها، می‌توانند علامت براندازنده واقعیت شود.
- ۹- برای درک جایگاه زنان هفت پیکر می‌توان به بهترین اثر تقلیدی از این منظومه یعنی هشت بهشت امیرخسرو دهلوی مراجعه کرد. زنان هشت بهشت از چنین مقامی برخوردار نیستند. از پنجاهایی که امیرخسرو برای دخترش عقیفه در هشت بهشت سروده است می‌توان به دیدگاه او درباره زنان پی‌برد (برای اطلاعات بیشتر ن. ک: محجوب، ۱۳۵۵: ۶۹-۷۰).

منابع

۱. بری، مایکل. (۱۳۸۵). *تفسیر مایکل بری بر هفت پیکر*، ترجمه جلال علوی نیا، تهران: نی.
۲. بیرلین، ج. ف. (۱۳۸۶). *اسطوره‌های موازی و نقد آن*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.
۳. پیرسون، کارول اس و کی‌مار، هیو. (۱۳۹۱). *زندگی برازنده من*، ترجمه کاوه نیری، چ ۶، تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.
۴. حسینی، مریم و شکیبی ممتاز، نسرين. (۱۳۹۱). «سفر قهرمان در داستان حمام بادگرد براساس شیوه تحلیل کمبل و یونگ»، *ادب پژوهی*، ش ۲۲، صص ۳۳-۶۳.
۵. روتون، ک. ک. (۱۳۸۷). *اسطوره*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، تهران: مرکز.

۶. ستاری، جلال. (۱۳۶۸). پژوهشی در هزار افسان، تهران: توس.
۷. سگال، رابرت آلن. (۱۳۸۹). اسطوره، ترجمه فریده فرنودفر، تهران: بصیرت.
۸. شوالیه، ژان و گربران، آلن. (۱۳۸۲). فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فضایی، تهران: جیحون.
۹. عبدی، لیلا و صیادکوه، اکبر. (۱۳۹۲). «بررسی دو شخصیت اصلی ویس و رامین بر اساس الگوی سفر قهرمان»، ادب پژوهی، ش ۲۴، صص ۱۲۹-۱۴۸.
۱۰. قاسم‌زاده، سیدعلی. (۱۳۹۲). «تحلیل فرامتنی و کهن‌الگویی رمان به هادس خوش آمدید»، نقد ادبی، ش ۲۴، صص ۹۵-۱۱۸.
۱۱. قربان‌صباغ، محمدرضا. (۱۳۹۲). «بررسی ساختار در هفت خوان رستم: نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان»، جستارهای ادبی، ش ۱۸، صص ۲۷-۵۶.
۱۲. کمبل، جوزف. (۱۳۸۱). اساطیر ایران و ادای دین، ترجمه علی اصغر بهرامی، تهران: روشنگران و مطالعات زنان.
۱۳. _____ (۱۳۸۹). قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتاب.
۱۴. کنگرایی، منیژه. (۱۳۸۸). «تحلیل تک‌اسطوره‌سنجی نزد کمبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی»، پژوهشنامه فرهنگستان هنر، ش ۱۴، صص ۷۴-۷۹.
۱۵. محجوب، محمد جعفر. (۱۳۵۵). هشت بهشت و هفت پیکر، تهران: هنر و مردم.
۱۶. معقولی، نادیا و شیخ‌مهدی، علی و قبادی، حسینعلی. (۱۳۹۱). «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی»، مطالعات تطبیقی هنر، ش ۳، صص ۸۸-۹۸.
۱۷. نامور مطلق، بهمن. (۱۳۹۲). درآمدی بر اسطوره‌شناسی، تهران: سخن.
۱۸. نظامی، الیاس بن یوسف. (۱۳۸۰). هفت پیکر، تصحیح حسن وحید دستگردی، تهران: قطره.
۱۹. ووگلر، کریستوفر. (۱۳۸۷). سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: مینوی خرد.
۲۰. ویتلا، استوارت. (۱۳۹۰). اسطوره و سینما، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
۲۱. هال، کالوین اس و نوربادی، ورنون جی. (۱۳۸۱). مبانی روانشناسی یونگ، ترجمه محمدحسین مقبل، تهران: جهاد دانشگاهی تربیت معلم.
۲۲. یدالهی شاهراه، رویا. (۱۳۹۲). «تکامل شخصیت وهاب در زمینه عشق در داستان خانه ادریسی‌ها بر مبنای الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل»، نقد ادبی، ش ۲۴، صص ۱۶۹-۱۷۱.