



سفر قهرمان در امیرارسلان نامدار بر پایه نظریه جوزف کمپبل

ندا ریحانی^۱

کارشناس ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی، پژوهشگر آزاد

تاریخ دریافت: ۹۹/۱/۸ تاریخ پذیرش: ۹۹/۷/۱۳

چکیده

قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوها است و سایر کهن‌الگوها در ارتباط با معنا می‌یابند. بنابراین شناخت این کهن‌الگو راهنمای مناسبی برای دریافت و تحلیل نظریه تک‌اسطوره کمپبل است. در این پژوهش نگارنده در صدد است تا به بررسی و تحلیل رمان *امیرارسلان نامدار* بر اساس نظریه جوزف کمپبل بپردازد. کمپبل زندگی را به مثابه سفری می‌داند که قهرمان باید در این سفر، ضمن آگاهی به نقاط قوت و ضعف خود و با شناسایی خواسته‌ها و رازهای درونی خویش، به سلوک فردی بپردازد. سه بخش اصلی نظریه سفر قهرمان عبارتند از: عزیمت (جدایی)، رهیافت (تشریف) و بازگشت. عنصر سفر و طی مراحل آن توسط قهرمان از عناصر مرکزی پیرنگ داستانی در رمان *امیرارسلان است*. امیرارسلان با ندای درونی خود برای وصال به معشوق، نبرد با شیرگویا، الهاک دیو، ریحانه جادو،

فولادزره دیو و مادرش و ... را به جان می‌خرد و در این راه تنها به وصال معشوق اکتفا نمی‌کند بلکه هدفی والاتر که نابودی شر است پیش‌رو می‌گیرد و پیروز و سرفراز بر تخت پادشاهی تکیه می‌زند.

کلیدواژه‌ها: کهن‌الگو، سفر قهرمان، جوزف کمپبل، امیرارسلان نامدار.

مقدمه

نقد کهن‌الگویی از رویکردهای جدید ادبی است که بر اساس آرای روان‌شناس معروف سوئیسی کارل گوستاو یونگ بنا شده است. در این نوع نقد به مطالعه و بررسی کهن‌الگوهای اثر می‌پردازند و نشان می‌دهند که چگونه ذهن شاعر و نویسنده این آرکی‌تایپ‌ها را که محصول تجربه‌های مکرر بشر است و در ناخودآگاه جمعی به ودیعه گذاشته شده، جذب کرده و آن‌ها را به شیوه‌ای سمبلیک و تمثیلی به نمایش گذاشته است. کهن‌الگو دامنۀ وسیعی از اشکال و صور را شامل می‌شود. «در حالی که در بیان تعداد کهن‌الگوها هیچ محدودیت نظری وجود ندارد، ولی به لحاظ عملی صحبت در مورد بعضی از آن‌ها مهم‌تر است» (پالمر، ۱۳۸۸: ۱۷۱) یکی از کهن‌الگوهای مهم، قهرمان و سفر نمادین اوست که سایر کهن‌الگوهای روان‌شناختی از جمله آنیما، پیرخردمند، سایه و ... با او و در جریان تکامل شخصیت وی نمود می‌یابند. (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۹)

بیان مساله و سوالات تحقیق

در این مقاله در نظرداریم مفاهیم کهن‌الگوی قهرمان و سفر در رمان امیرارسلان نامدار را بررسی کنیم تا مشخص شود الگوی سفر قهرمان کمپبل بر رمان امیرارسلان نامدار انطباق کامل دارد؟ و اگر کاملاً منطبق نیست تغییرات و حذفیات احتمالی الگوی یاد شده به چه دلیل است؟ «قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهایی است که همواره محور اصلی مباحث اسطوره‌ای بوده است و سایر کهن‌الگوها چون پیر دانا، یاری‌دهنده، سایه و ... در ارتباط با قهرمان معنا می‌یابند. بنابراین شناخت این کهن‌الگو می‌تواند راهنمای مناسبی برای دریافت و تحلیل نظریۀ تک‌اسطوره کمپبل به دست دهد؛ اما به واقع قهرمان کیست و چه هدفی را دنبال

می‌کند؟ کمپبل در تعریف قهرمان می‌آورد: «قهرمان مرد یا زنی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و یا بومی‌اش فایق آید و از آن‌ها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. قهرمان به عنوان انسانی مدرن می‌میرد ولی چون انسانی است کامل متعلق به تمام جهان، دوباره متولد می‌شود. دومین وظیفه خطیر او بازگشت به سوی ماست با هیأتی جدید و آموزاندن درسی که از این حیات مجدد آموخته است» (کمپبل، ۱۳۸۹: ۳۰-۳۱)

«نمادگرایی سفر بسیار غنی است و اغلب جست‌وجوی حقیقت، آرامش و جاودانگی، جست‌وجو و کشف یک مرکز معنوی، معنا می‌دهد» (شوالیه، ۱۳۸۲: ۵۸۳). با توجه به رمانس بودن امیرارسلان نامدار، می‌توان گفت عنصر قهرمان و سفر از موتیف‌های مهم و اصلی آن است از این روی با توجه به اهمیت این دو عنصر در رمانس، در این پژوهش تلاش گردیده تا به بررسی این کهن‌الگو پرداخته شود.

روش تحقیق تفصیلی

روش تحقیق در این پژوهش تحلیلی - توصیفی، شیوه گردآوری مطالب به صورت کتابخانه‌ای و جامعه آماری این پژوهش، رمان امیرارسلان نامدار است که با ملاک قرار دادن نظریه «سفر قهرمان» جوزف کمپبل، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

پیشینه تحقیق

در مورد امیرارسلان پژوهش‌هایی انجام شده است از جمله؛ نورپیشه (۱۳۹۱) در مقاله خود با عنوان «بررسی جنبه‌های نمایشی ادبیات عامیانه با تأکید بر داستان امیرارسلان نامدار» ابتدا به معادل اروپایی این گونه ادبیات که همان رمانس باشد پرداخته و سعی کرده پاره‌ای از نظریات محقق بزرگ ادبی، نورتروپ فرای، در ساختار این داستان‌ها را بیان کند، سپس به داستان اصلی یعنی «امیرارسلان نامدار» پرداخته و اثر را به لحاظ نقاط برجسته نمایشی و قابلیت‌های تأتری مورد بررسی قراردادده است. خزاعی راوری (۱۳۹۶) در مقاله خود تحت عنوان «شخصیت‌شناسی و مضمون‌شناسی در داستان امیرارسلان نامدار و نمایشنامه اسکریکر»

به این نتیجه دست یافته است که شخصیت‌های دو اثر از لحاظ تبدیل‌شوندگی، خردمندی و زودباوری در دو فرهنگ عامه مجزا قابل تطبیق هستند. بن‌مایه‌ها، درونمایه‌ها و تصاویر نیز از دیگر موارد قابل انطباق محسوب می‌شوند. فرضی و بهزادی (۱۳۹۶) در مقاله خود تحت عنوان «تحلیل کهن‌الگویی داستان امیرارسلان بر اساس نظریه تفرّد یونگ» به این نتیجه دست یافته‌اند که امیرارسلان با گذر از کهن‌الگوی نقاب به یاری پیر دانا و حذف سایه، موفق به یکی شدن با آنیما (فرخ لقا) می‌شود و فرایند تفرّد خود را به سرانجام می‌رساند و به کهن‌الگوی خویشتن دست می‌یابد. ضمن اینکه او کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره را - که معنای آن استعلای حیات و تحول درونی است - با وارد شدن در غار و چاه - که بیانگر بازگشت به مرحله جنینی (مرگ آیینی) است - و بیرون آمدن از آن مکان‌ها - که رمز تولد مجدد است - تجربه می‌کند. راحت دهمرده (۱۳۹۸) در پایان‌نامه خود با عنوان «بررسی سبک‌شناسانه رمانس امیرارسلان نامدار» به این نتیجه دست یافته است که از نظر زبانی دارای ویژگی‌های لغوی بسیاری است؛ من جمله: کاربرد لغات عربی، استفاده از لغات مهجور و قدیمی، به کار بردن جملات به شیوه کهن کاربرد مترادفات و بسامد بالای بعضی عبارت‌ها و جملات. از نظر ادبی رمانس امیرارسلان شامل زیبایی‌های ادبی من جمله: تشبیه، استعاره، کنایه، تضاد، تضمین، تنسیق الصفات، سیاقه الاعداد و سجع است. از لحاظ فکری نیز این اثر بیانگر عواطف و احساسات عاشقانه، صبر و تحمل سختی‌ها برای رسیدن به مقصود و عواطف دینی است. از این روی تا کنون پژوهشی تحت عنوان «سفر قهرمان در امیرارسلان نامدار بر پایه نظریه جوزف کمپبل» صورت نگرفته است از این روی ضرورت انجام این پژوهش احساس شد.

رمانس

رمانس به طور کلی درباره عشق‌های دیرپا و دلاوری‌های شگرف قهرمانان، شاهان و ملکه‌ها و آدم‌های بلندپایه و امثال آن است. زبان پرآب و تاب، پیشامدهای شگفتی آور و گره‌های

ناممکن، خواننده را برمی‌انگیزد و به تعجب وا می‌دارد. به طوری که پس از چندی از این دلسپردگی و حیرت که با خواندن چند صفحه برایش حاصل شده است جا می‌خورد (کادن، ۱۳۸۰: ۳۸۳) داستان‌هایی مطول، به نظم یا به نثر، در ادبیات کهن که ویژگی‌هایشان عبارت بود از: زبان صناعی، شخصیت‌هایی که تجلی نیکی و بدی مطلق بودند، سیر و سلوک پرماجرا، پیرنگ غیرعلنی، فقدان زمان و مکان معین، اتفاقات ماوراء طبیعی، عشق مهذب و اعمال قهرمانانه (پاینده، ۱۳۹۴: ۳۴۵). فرای برای یافتن مبانی ساختاری حاکم بر انواع ادبی نظریه و جوه را مطرح می‌کند. او آثار داستانی را بر اساس قدرت عمل شخصیت اصلی در مقایسه با قدرت سایر افراد و محیط آن‌ها (طبیعت و یا جامعه)، به وجوه مختلف دسته‌بندی می‌کند.

قدرت شخصی اصلی	وجه داستانی	نوع شخصیت
از نظر نوع برتر از انسان‌ها و محیط آن‌ها	اسطوره	موجودات آسمانی
از نظر مقام برتر از هر دو	رمانس	قهرمانان
از نظر مقام برتر از انسان‌ها اما از محیط آن‌ها نه	محاکات برتر (تقلید از زندگی مانند آنچه در حماسه و تراژدی دارد)	رهبران
از هیچ نظر برتر	محاکات فروتر (تقلید از زندگی مانند آنچه در کمدی و رئالیسم وجود دارد)	افراد معمولی
پست‌تر	آیرونی	ضدقهرمان

(تایسن، ۱۳۹۴: ۳۶۶)

عناصر اصلی در رمانس عبارتند از؛ جدایی طولانی دو دل‌داده، وفاداری کاستی ناپذیر آنان با وجود وسوسه‌ها و آزمایش‌های بسیار، محفوظ ماندن معجز‌آسای پاکدامنی دختر، طرح

پیچیده داستان و وجود داستان‌های فرعی فراوان، حوادث هیجان‌انگیز مانند آدم ربایی، غرق کشتی، حمله ناگهانی جانوران درنده، میراث هنگفت یا مقام و منصب نامنتظر... که همه را اتفاق و تصادف به پیش می‌برد نه اراده و اختیار آدمی، سفر به سرزمین‌های دوردست غریب، هویت مشکوک و پوشیده اشخاص داستان، سبک ظریف و سرشار از ریزه‌کاری‌ها و سخنوری‌ها که با توصیف دقیق زیبایی‌های طبیعت و آثار هنری همراه است» (میرصادقی، ۱۳۸۳: ۱۵۰)

کهن‌الگو

اصطلاح کهن‌الگو، هر تصویر یا نوع شخصیت یا قاعده پیرنگ یا الگوی تکرار شونده‌ای را شامل می‌شود. بنابراین یک کهن‌الگو، گونه‌ای آبر - نوع، یا مدل، است که نسخه‌های گوناگون آن در تاریخ محصولات فکری بشر تکرار می‌شود. در واقع کهن‌الگو خود ذاتاً خاصیت ساختاری دارند: برای کهن‌الگو بودن، یک تصویر یا نوع شخصیت یا عنصر روایی دیگر باید در مقام مدلی ساختاری عمل کند که نسخه‌های مختلف متعددی با یک ساختار زیربنایی واحد. (تایسن، ۱۳۸۷: ۳۶۱) در اندیشه یونگ، کهن‌الگو «به تصاویر ذهنی اطلاق می‌شود که از ازل در ضمیر ناخودآگاه نوع بشر وجود داشته‌اند و طی قرن‌ها از نسل پیشین به انسان معاصر انتقال یافته‌اند» (پاینده، ۱۳۹۴: ۳۶۴). در اصطلاح عام، ایده مجرد رده‌ای از امور است که نماینده نوعی‌ترین و اساسی‌ترین خصوصیات مشترک این رده باشد؛ بنابراین نوعی سرمشق و نمونه است. کهن‌الگو نیاکان گرا و جهانی است، محصول ناخودآگاه جمعی و میراث نیاکان ما است. واقعیات بنیادین هستی انسان کهن‌الگویی است، مثل تولد، بزرگ شدن، عشق، زندگی خانوادگی و (کادن، ۱۳۸۰: ۳۹)

نظریه سفر قهرمان

«قهرمان مرد یا زنی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و یا بومی‌اش فایق آید و از آن‌ها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. قهرمان به عنوان انسانی مدرن

می‌میرد، ولی چون انسانی است کامل متعلق به تمام جهان، دوباره متولد می‌شود. دومین وظیفه خطیر او بازگشت به سوی ماست با هیئتی جدید و آموزاندن درسی که از این حیات مجدد آموخته است» (کمپبل، ۱۳۸۹: ۳۰-۳۱).

نظریه سفر قهرمان جوزف کمپبل شامل سه مرحله ذیل می‌باشد: مرحله اول: عزیمت: که شامل ۱- دعوت به آغاز سفر ۲- رد دعوت ۳- امداد غیبی ۴- عبور از نخستین آستانه ۵- شکم نهنگ است. مرحله دوم: آیین تشرّف مراحل ۱- جاده آزمون‌ها ۲- ملاقات با خدا بانو ۳- زن در نقش وسوسه‌گر ۴- آشتی و یگانگی با پدر ۵- خدایگان ۶- برکت نهایی را در برمی‌گیرد. و مرحله سوم بازگشت که شامل امتناع از بازگشت ۲- فرار جادویی ۳- دست نجات از خارج ۴- عبور از آستان بازگشت ۵- ارباب دو جهان ۶- آزاد و رها در زندگی می‌شود. (کمپبل، ۱۳۹۲: ۴۵-۴۶)

خلاصه داستان امیرارسلان نامدار

ملک شاه رومی توسط سام‌خان فرنگی کشته می‌شود و همسر باردار ملک‌شاه در جزیره‌ای از جمع اسیران جدا می‌ماند، تاجر مصری به نام خواجه نعمان او را می‌یابد و با او ازدواج می‌کند و کودک وی را به فرزندی می‌پذیرد، نام او را ارسلان می‌گذارند، در همه علوم استاد می‌گردد و وارد دربار خدیو مصر می‌شود. پیک پطرس شاه هویت ارسلان را آشکار می‌کند و خواسته وی ارسلان، مادر و خواجه نعمان است. ارسلان پیک را می‌کشد و به روم لشکر می‌کشد و تاج و تخت پدر را پس می‌گیرد. به هنگام نابودی کلیساها تصویر فرخ لقا را می‌بیند و دل‌باخته او می‌گردد و به سمت فرنگ رهسپار می‌شود. دختر پطرس شاه نیز تصویر ارسلان را می‌بیند و عاشق او می‌گردد. تصویر ارسلان را بر دروازه‌های شهر فرنگ می‌آویزند و نگهبان می‌گمارند تا به محض ورود امیرارسلان او را دستگیر کنند. خواجه طاووس ارسلان را از این خطر آگاه می‌کند. ارسلان الیاس نام می‌گیرد و به عنوان فرزند بازگشته وی در تماشاخانه خواجه کاووس مشغول به کار می‌شود. با فرخ لقا ملاقات می‌کند و هویت خود را

بر او آشکار می‌کند، چندین ملاقات پنهانی صورت می‌پذیرد، امیر هوشنگ، نامزد فرخ لقا را می‌کشد به دست الماس خان داروغه گرفتار می‌شود، قمر وزیر او را نجات می‌دهد، ارسلان در دام مکر قمر وزیر گرفتار می‌شود، در ملاقاتی پنهانی گردن‌بند طلسم شده فرخ لقا که فقط او قادر به گشودن آن بوده می‌گشاید، فولاد زره دیو فرخ لقا را می‌رباید و داستان وارد دنیای پریان می‌شود، ارسلان در دنیای پریان برای یافتن معشوقه خود با عفريت، جن و پریان بسیاری رو به رو می‌شود. در قلعه سنگ، شهر لعل، شهر صفا، دشت و باغ فازهر، قلعه سنگ باران و ملک جان طلسم‌های زیادی را می‌گشاید، فولاد زره دیو و مادرش، قمر وزیر، شیرگویا، ریحانه جادو و ... را می‌کشد. سرانجام به همراه فرخ لقا و شمس وزیر به پطرسیه باز می‌گردد، با پاپاس شاه پدر امیر هوشنگ (نامزد فرخ لقا که توسط امیر ارسلان کشته شد) درگیر نبرد می‌شود و بر او پیروز می‌گردد. بالاخره رضایت پطرش شاه را در ازدواج با فرخ لقا به دست می‌آورد با فرخ لقا ازدواج می‌کند و به روم باز می‌گردد و تاج شاهی بر سر می‌نهد.

3- مرحله اول: عزیمت: که شامل دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امداد غیبی، عبور از نخستین آستانه و شکم نهنگ، دعوت به آغاز سفر

«اولین مرحله ی سفر اسطوره ای- که ما آن را (دعوت به آغاز سفر) می خوانیم، نشان می دهد که دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به خود می خواند و مرکز ثقل او را از چارچوب های جامعه به سوی قلمرویی ناشناخته می گرداند» (کمپیل، ۱۳۸۹: ۶۶) «ندای فراخون در واقع، زمینه ساز شروع مرحله عزیمت و سفر است و می توان آن را آوای مخاطره هم نامید، چرا که سرنوشت، قهرمان را با مبارزه طلبیده است و قرار است نیرو و جاذبه ای معنوی، او را از موطنش به سرزمینی ناشناخته منتقل سازد، جایگاهی که افتخار و خطر در آن توأم‌اند و قهرمان را به مبارزه می طلبند» (کمپیل و دیگران ۲۰۰۳: ۱۸-۱).

امیر ارسلان در واقع دو سفر مهم و آینده ساز برای خود رقم می‌زند؛ آنگاه که ارسلان، به شخصیت و نژاد واقعی خود پی می‌برد و می‌داند که پسر ملک‌شاه رومی است برای تصاحب تاج و تخت پدر به جانب روم رهسپار می‌شود و سام خان را می‌کشد و بر تخت پدر که مورث واقعی است می‌نشیند. (۱۳۸۶: ۴۱) زمانی که الماس خان فرنگی همراه صد نفر به مصر برای ایلچی‌گری آمده بود و از سوی پطرس شاه فرنگی نامه آورده بود و امیرارسلان از شرح ماجرای زندگی خود آگاهی یافت از شدت خشم و غضب الماس خان فرنگی را کشت و خواجه نعمان برای امنیت سرزمین مصر، شصت کرور ثروت خود را داد و در قبال آن از خدیو مصر سی هزار سپاه درخواست کرد تا ارسلان به خونخواهی پدر برخیزد.

و سفر دوم به گونه‌ای شکل می‌گیرد که امیرارسلان برای رسیدن به خواسته‌اش (رسیدن به دختر پطرس‌شاه) تاج و تخت پدری را رها می‌کند و یکه و تنها به جانب پطرس فرنگی که در واقع دشمن اصلی اوست قدم می‌نهد. در واقع او آماده است تا همه مصائب و سختی‌ها را با جان و دل بخرد اما به معشوقه‌اش برسد (۷۹) در سفر دوم قهرمان ندای دعوت کننده وجدان بیدار خود قهرمان است که او را آگاه می‌کند که برای یافتن یار باید خطرها را با جان و دل خرید.

در واقع زمانی که امیرارسلان تصویر دختر را که در سمت راست خاج اعظم آویخته بودند دید یکباره دل، جان و عقل و خرد و هوش و حواسش تاراج شد و در پی آن شد تا بداند که آن تصویر از آن کیست؟ بعد از آن که می‌داند تصویر فرخ لقای فرنگی دختر پطرس‌شاه فرنگی است تصمیم می‌گیرد به سرزمین فرنگ رهسپار شود.

2-3- امداد غیبی

در این مرحله امدادگر و محافظی مهربان، اطمینان خاطر و نوید آرامش بهشتی در آینده را به قهرمان می‌دهد. کمپبل در کتاب قهرمان هزارچهره معتقد است: «آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند، در اولین مرحله سفر با موجودی حمایت‌گر رو به رو می‌شوند که 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» (کمپل، ۱۳۸۹: ۷۵). امیرارسلان در مسیر خود با مشکلات و موانع زیادی رو به رو می‌شود. و در این مسیر پرخطر یاری گران بسیاری او را همراهی کردند: زمان ورود به شهر پطرسیه، خواجه طاووس، نگهبان دروازه قلاد سوم فرنگ، امیرارسلان را از خطرهای موجود آگاه می‌کند و او را به عنوان پسر خود معرفی می‌کند و از او می‌خواهد تا هویت خود را هویدا نسازد. «بگو الیاس فرنگی پسر خواجه طاووس هستم. الحذر از شمس وزیر و قمروزیر. جوان! هر چه به تو مهربانی کنند مبادا چیزی بروز بدهی که به محض بروز دادن، ریزریت می‌کنند» (نقیب الممالک، ۱۳۸۹: ۱۱۳).

شمس وزیر، وزیر پطرس شاه نیز خیرخواهی است که درصدد است امیرارسلان به خواسته خود یعنی وصال به فرخ لقا برسد و چون در رمل دیده این دو قسمت یکدیگر هستند از پطرس شاه می‌خواهد تا دختر را به امیرارسلان بدهد و گرنه آشوب‌های زیادی بر پا می‌شود؛ اما قمر وزیر که دشمن دیرینه شمس وزیر است و در علم رمل نیز یگانه روزگار است فرصت را اغتنام شمرده و سخنان نقیضی بیان می‌کند و سبب زندانی شدن شمس وزیر می‌شود. علاوه بر آن شمس وزیر در پایتخت اقبال شاه نیز حضور دارد و راه نجات فرخ لقا را از دست فولادزره و مادرش آشکار می‌سازد.

منظربانو (دختر ملک شاهرخ شاه و زن ملک خازن و مادر ملک شاپور) نیز نقش امدادگر را برای امیرارسلان ایفا نموده است هنگامی که امیرارسلان در قلعه سنگ کنار چاه می‌نشیند، از ته چاه گردنبند فرخ لقا را برای او بیرون می‌اندازد تا محافظ او در مقابل خطرات باشد. «ای کسی که سنگ در چاه انداختی، تو را به جلال خدا اگر امیرارسلانی به من بگو با تو حرفی دارم! ای امیرارسلان رومی! تو را به جان فرخ لقا اگر امیرارسلانی بگو، مترس دشمن تو نیستم. امیرارسلان با خود گفت: چرا باید از صدایی که از ته چاه می‌آید ترسید؟ ارسلانم با من چه کار داری؟ صدایی بلند شد که: آفرین به تو، بخت بیدار بود که نام خودت را به من گفتی.

این امانت را بگیر و دیگر در این جا نمان و از راهی که آمده‌ای برگرد، برو چون جانت در خطر است. چشمش بر همان گردنبندی افتاد که دوازده یاقوت داشت و در فرنگ از گردن ملکه باز کرده بود» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۹: ۳۵۴).

آصف وزیر، وزیر ملک اقبال‌شاه که فردی طالع بین بود در شهر صفا امیرارسلان را از ابهامات و شخصیت‌های مبهمی که با آن‌ها رو به رو شده بود آگاه می‌کند. و امیرارسلان را از خواب غفلت بیدار می‌کند و تدارکات جنگ امیرارسلان با فولادزره و مادرش را آماده می‌کند. خطرات پیش رو را به او هشدار می‌دهد: «جوان! آرام باش! فولادزره، الماس خان و سام فرنگی نیست ه به این آسانی بگویی او را می‌کشی؟ شمشیری که کشنده اوست بر کمر خودش بسته تویی، اما با کدام شمشیر او را می‌کشی؟ شمشیری که کشنده اوست بر کمر خودش بسته است. هر کاری وسیله‌ای می‌خواهد» (همان: ۴۱۳).

پیرزاهد، راهنمای امیرارسلان در یافتن شمشیر زمردنگار و نجات دهنده او از چنگ شیر گویا است. هنگامی که ارسلان به قلعه سنگ‌باران در جست‌وجوی شمشیرزمرد قدم می‌گذارد و راز دستیابی به شمشیر فولادزره را برای امیرارسلان عنوان می‌کند: «پیرمرد محاسن سفیدی دید که بر سر سجاده نشسته و نور الهی از جبین او هویداست..... فردا تو را پادشاه این شهر می‌کنم. باید قبول کنی و تاج بر سر بگذاری و همراه این مردم به شهر بروی و یک راست بروی در بارگاه بر تخت بنشینی. سفارش من به تو این است که تا می‌توانی با این قوم چنان با مهربانی و گرمی رفتار کنی که تمامی عاشق رفتار تو بشوند، عدالت که ارث آباواجداد توست پیشه کنی و.....» (همان: ۴۹۶).

مرآت جنی محافظ و سرایدار باغ فازهر که فولاد زره او را با سحر به صورت طاووس در آورده است. وی راهنمای امیرارسلان در بازکردن طلسم باغ فازهر و نجات جان ملکه فرخ لقا است. امیرارسلان هنگامی که در باغ فازهر از یافتن ملکه فرخ لقا ناامید می‌شود قصد جان خود می‌کند در این موقع مرآت جنی در پیش او ظاهر می‌شود و او را امیدوار می‌کند.

همچنین در باغ فازهر امیرارسلان با الهاک دیو رو به رو می‌شود که با گریه و زاری فراوان در صدد فریب امیرارسلان برمی‌آید در این هنگام مرات جنی مجدد به یاری امیرارسلان می‌شتابد.

3-3- عبور از نخستین آستانه

قهرمان با عبور از آستان به دنیای درون پا می‌گذارد و دوباره متولد می‌شود. سفر او به دنیای درون، شبیه اعتکاف عابدان در معبد است. قهرمان به ظاهر می‌شکند، در باطن جان می‌گیرد. هم چنان که بر سر معابد، پیکرهایی محافظ مانند شیر، اژدها و قهرمانان دیوکش و ... دیده می‌شود و عابد از آن‌ها گذر می‌کند، بر درگاه وجود هم نگهبانانی هستند که قهرمان باید از آن‌ها بگذرد (کمپبل، ۱۳۹۲: ۹۸) «عبور از نخستین آستانه عملی ارادی است؛ که طی آن قهرمان با تمام وجود درگیر ماجرا می‌شود (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۶۱) قهرمان برای ترک دنیای عادی خود، به مسأله‌ای درونی یا بیرونی نیاز دارد. مسأله بیرونی امیرارسلان نامدار برای ورود به دنیای ویژه، جست‌وجوی یار و مسأله درونی او رفع هرگونه فساد و تباهی است. در داستان *امیرارسلان نامدار* آستانه نخستین، دروازه شهر پطرسیه است. این دروازه، مرز بین خودآگاه و ناخودآگاه محسوب می‌شود. «شهر آباد و قشنگی به نظرش جلوه کرد و با خود گفت: تا دروازه را نبسته‌اند خود را به شهر برسانم. همی بر قدم زد و از خامه سرازیر شد. رفت تا پشت دروازه شهر رسید. دید نزدیک است دروازه بسته شود. خواست داخل شود... گفتم: بسم ... الرحمن الرحمن الرحیم، توکلت علی الحی الذی لایموت. خدایا خودم را به تو سپردم و داخل شد» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۸: ۱۰۶) و نگهبان آستانه خواجه طاووس است. در واقع نگهبان آستانه، قهرمان را آزمایش می‌کند تا ظرفیت و توانایی او را برای ورود به دنیای ویژه بسنجد. «نگاهی به اطرافش کرد که ببیند چطور ساخته‌اند که ناگاه از پشت سر، یکی او را بغل کرد و به سرعت با خود برد» (همان: ۱۰۶) این فرد خواجه طاووس است «جوان! بدان که من خواجه طاووس فرنگی نام دارم و از معتمدان درگاه پطرس شاه فرنگی هستم» (همان:

۱۱۰) و چون می‌داند در شهر پطرسیه، دشمنان زیادی منتظر امیرارسلان نامدار هستند سعی می‌کند تا امیرارسلان را از آن‌ها آگاه کند و علاوه بر آن با نهی قهرمان از مسیر منتخب «راه روم را بگیر و برو به سر کشور و لشکرت. از این دختر چشم‌پوش و جان خود را تلف مکن» (همان: ۱۱۱) درصدد است تا میزان اراده امیرارسلان را بسنجد و در واقع چون می‌بیند امیرارسلان دارای عزمی راسخ و جدی است در این مسیر، او را برای ورود به ناخودآگاه (شهر فرنگ) یاری می‌کند تا جایی که او را به عنوان پسر خود معرفی می‌کند.

4-3- شکم نهنگ

قلمرویی را که قهرمان بدان جا پای می‌گذارد، می‌توان در هیأت شکم ترسیم کرد (کمپبل، ۱۳۹۲: ۹۶). این درون مایه تکرار شونده و محبوب، بر این نکته تأکید می‌کند که عبور از آستان، نوعی فنای خویشتن است. (کمپبل، ۱۳۸۳: ۹۸). قهرمان به درون سفر می‌کند تا دوباره متولد شود. این غیبت معادل گذر یک عابد به درون معبد است. معبد درون، شکم نهنگ و قلمرو ملکوتی‌ای که بالا، پایین و یا آن سوی دنیای عینی قرار دارد یکی هستند (همان: ۹۹). شکم نهنگ برای ارسال شهر فرنگ و شهر پریان است داستان امیرارسلان در دو سرزمین جریان دارد. داستان بعد از اینکه ارسال فریب قمر وزیر را می‌خورد و گردنبد فرخ‌لقا را باز می‌کند وارد سرزمین پریان می‌شود. شهر فرنگ و شهر پریان مانند نهنگی امیرارسلان را درون خود می‌بلعد و امیرارسلان در آن شهر با مشکلات زیادی دست‌پنجه نرم می‌کند.

4-مرحله دوم (آیین تشرّف)

مرحله دوم: آیین تشرّف مراحل ۱- جاده آزمون‌ها ۲- ملاقات با خدا بانو ۳- زن در نقش وسوسه‌گر ۴- آشتی و یگانگی با پدر ۵- خدایگان ۶- برکت نهایی را در برمی‌گیرد.

4-1- جاده آزمون‌ها

در این مرحله قهرمان قدم به چشم انداز رویایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد، جایی که باید یک سلسله آزمون پشت سر بگذارد (کمپیل، ۱۳۸۹: ۱۰۵). رویارویی هر روز امیرارسلان با قمر وزیر: «قمر وزیر، وزیر پطرس شاه فرنگی در تدبیر و عقل و هوش و زیرکی و دانایی و کیاست و اخترشناسی تالی نداشت و علاوه بر آن در علم نجوم نیز یگانه آفاق بود. علاوه بر آن ساحر زبردستی بود که در همه آفاق نظیر نداشت» (نقیب الممالک، ۱۳۸۴: ۸۴) از طرفی قمر وزیر نیز عاشق فرخ لقا بود و در صدد بود تا بتواند با حيله و فریب امیرارسلان را از میدان رقابت به در کند. قمر وزیر که امیرارسلان را شناخته بود هر روز به تماشاخانه خواجه کاووس می‌رفت و در صدد فریب دادن امیر ارسلان برآمد تا جایی که توانست در قالب دشمن دوست‌نما به او نزدیک شود و به هدف شوم خود نزدیک گردد.

کشتن امیر هوشنگ: قمر وزیر، برای کشف هویت امیرارسلان، در جواب نامه پاپاس شاه که برای امیر هوشنگ به خواستگاری فرخ لقا آمده بود پادشاه را متقاعد می‌کند تا با ازدواج امیر هوشنگ و فرخ لقا رضایت دهد و از آنجایی که سخنان قمر وزیر مورد تأیید پادشاه بود راضی به این ازدواج می‌شود و از طرف دیگر قمر وزیر با رفت و آمد مکرر به تماشاخانه و تحریک امیرارسلان سبب می‌شود تا در شب ازدواج فرخ لقا و امیر هوشنگ، امیر هوشنگ را بکشد.

گرفتار شدن در چنگال الماس خان داروغه: از طرف دیگر با کشته شدن امیر هوشنگ، و دزدیده شدن خاج اعظم؛ پطرس شاه، از الماس خان داروغه درخواست می‌کند تا قاتل را دستگیر نماید. و الماس خان داروغه به محض دیدن امیرارسلان متوجه می‌شود کار وی بوده است و امیرارسلان را زندانی می‌کند.

گرفتار شدن در نیرنگ قمر وزیر: با گرفتار شدن امیرارسلان در چنگال الماس خان داروغه، قمر وزیر فرصت را غنیمت می‌شمارد و در چهره یک دوست ظاهر می‌شود و چندین بار امیرارسلان را از چنگ الماس خان داروغه نجات می‌دهد تا جایی که اعتماد امیرارسلان را به

طور کامل جلب می‌نماید و حتی در ملاقات‌های پنهانی خود با فرخ لقا، با وجود قسم‌های مکرر فرخ لقا حاضر نمی‌شود تا دوستی خود را قمر وزیر افشا نماید و گردنبنند طلسم‌شده فرخ لقا از گردنش می‌گشاید و در دام قمر وزیر گرفتار می‌شود.

سرگردانی و آوارگی: بعد از باز کردن گردنبنند فرخ لقا، امیرارسلان با سر بریده فرخ لقا مواجه می‌شود و گمان می‌کند فرخ لقا مرده است و شیون و زاری فراوانی می‌کند. تا اینکه پادشاه، شمس وزیر را که به زندان افکنده بود آزاد و از او دلجویی می‌کند و شمس وزیر راز این مشکل را می‌گشاید. و در صدد باطل کردن طلسم قمر وزیر برمی‌آید. که امیرارسلان بیهوش می‌شود و خود را در بیابانی می‌بیند و بعد از چند روز راه رفتن‌های روزانه و شبانه باغی می‌بیند که در آن باغ فرخ لقا به چهار میخ کشیده شده بود و سنگ بزرگی بر سینه‌اش نهاده شده بود می‌داند کار قمر وزیر است. قمر وزیر امیرارسلان را نیز به بند می‌کشد.

گرفتار شدن در شهر لعل: در شهر لعل نیز امیرارسلان فریب قمر وزیر را که به شکل سگ، طلسم شده بود می‌خورد و با نجات سگ (قمر وزیر) باعث زخمی شدن پیر پاره دوز و ربوده شدن شمشیر زمردنگار توسط قمر وزیر می‌شود. داروغه و شبگردان امیرارسلان را به دار می‌آویزند و قصد جان وی را می‌کنند.

گرفتار شدن امیرارسلان در دام فریب مادر فولادزره: مادر فولاد زره با دیدن زور و بازوی امیرارسلان هنگامی که قمر وزیر را دو نیم کرد هویت اصلی خود را افشا نمی‌کند و در بیرون آوردن مغز سر فولادزره و قمر وزیر و ساختن مرهم، امیرارسلان را یاری می‌دهد. و طلسم قصر فازهر را می‌گشاید و خود را به شکل ملکه فرخ لقا درآورد و امیرارسلان را با عشوه و شراب نوشی مست و بیهوش می‌کند و شمشیر زمردنگار را از چنگ امیرارسلان به تصاحب خود در می‌آورد. و امیرارسلان را زخمی می‌کند.

گرفتار شدن در قلعه سنگ (همان: ۳۴۹)؛ رفتن به قلعه سنگ باران (۴۸۳)؛ نبرد با الهاک دیو (۵۷۳)؛ نبرد با شیرگویا (۵۹۵)؛ ریحانه جادو و خلیفه‌هایش (همان: ۶۳۵).

2-4- ملاقات با خدا بانو

به اعتقاد کمپبل، زن در زبان تصویری اسطوره، نمایانگر تمامیت آن چیزی است که می‌توان شناخت و قهرمان کسی است که به قصد شناخت، پای پیش گذارد و در معرفتی که همان زندگی است شکل و هیئت خدایانو هم برایش دچار تحول می‌شود. البته خدایانو هرگز نمی‌تواند بزرگتر از رهرو شود، اگر چه همیشه نوید می‌دهد که بیشتر و بزرگتر از قدرتِ درکِ فعلیِ اوست. (کمپبل ۱۳۸۵: ۱۲۳) از نظر کمپبل، ملاقات با خدایانو تنها موقعی اتفاق می‌افتد که قهرمان دلی نجیب داشته باشد. ملاقات با خدایانو آخرین آزمونِ قهرمان، برای دستیابی به موهبت عشق است و این موهبت چیزی جز لذت بردن از زندگی به عنوان نمونه‌ای کوچک از جاودانگی نیست. ازدواج جادویی با خدایانو نشان دهنده تسلط کامل قهرمان بر زندگی است؛ چون زن همان زندگی و قهرمان عارف و ارباب آن است و آزمون‌های قهرمان که مقدمه تجربه و علل نهایی بوده، سمبل بحران‌هایی است که در راه درک حقیقت برایش وجود داشته است؛ ادراکی که آگاهی او را وسعت می‌داد و توان تصاحب کامل مادر - نابودگر، یعنی عروس تقدیر، و تحمل این بار را به او می‌بخشید و از این راه، به یگانگی با پدر می‌رسید» (همان: ۱۲۶). در داستان امیرارسلان نامدار، اولین ملاقات با خدایانو، زمانی صورت می‌گیرد که امیرارسلان امیدش به ناامیدی بدل می‌شود: «ملکه حلقه‌های چشم مست را به طرف امیرارسلان برگرداند. از دو قدم فاصله چشمش بر افتاب جمال و زلف و خال امیرارسلان افتاد... امیرارسلان تعظیم کرد و جامی پرکرد و به دست ملکه داد.» (همان: ۱۷۹) اما وصال واقعی با ملکه فرخ‌لقا بعد از پشت‌سر گذاشتن موانع محقق می‌شود: «فرزند! من فرخ‌لقا را به رسم کنیزی به تو پیشکش می‌کنم و خودم هم غلام توأم» (همان: ۶۹۶) «شمس وزیر و چند نفر از امیران به حرم رفته عقد ملکه آفاق را برای امیرارسلان بستند» (همان: ۶۹۸)

3-4- زن در نقشه وسوسه‌گر

یکی از موجودات اهریمنی که در بر سر راه قهرمان قرار می‌گیرد و درصدد فریفتن اوست، زن جادوی پری‌پیکری است، اغلب آن‌ها به صورت دوشیزه‌ای ماه‌پیکر تغییرشکل می‌دهند و با قرار گرفتن در سر راه قهرمان قصد فریفتن او را دارند (مزداپور، ۱۳۷۷: ۱۰۹) در داستان امیرارسلان نامدار زنان زیادی در لباس وسوسه‌گر ایفای نقش می‌کنند از جمله؛ زمانی که امیرارسلان در جست‌وجوی شمشیرزمرّد نگار به قلعه سنگباران رفت توسط پیری زاهد به عنوان پادشاه شهری منتخب می‌شود و راز دستیابی به شمشیر را می‌یابد در آن شهر دختری ملاقات می‌کند که هدف آن فریب دادن امیرارسلان است: «نازنین! این خنجر در پیش کمر من است به احوال تو ضرری ندارد. تو را با این خنجر چه کار است؟ بیا می‌بنوشیم! دختر گفت: تا این خنجر پیش کمر توست عیش بر من حرام است. این خنجر را بده به من بدهم به خزانه ببرند. امیرارسلان از دختر خوشش آمده بود، خواست خنجر را به او بدهد. سخنان پیرزاهد به خاطرش آمد» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۹: ۵۰۷) در جایی دیگر از این کتاب مادر فولاد زره نیز خود را به شکل ملکه فرخ‌لقا درمی‌آورد و با این ترفند می‌تواند شمشیر زمرّدنگار را از چنگ امیرارسلان در بیاورد: «ملکه (مادر فولادزره) همین که دید امیرارسلان مست شده، گفت: قربانت گردم! دلم می‌خواهد کشتن فولادزره دیو را برایم بگویی. امیرارسلان تمام ماجرا را گفت. ملکه گفت: حالا شمشیر زمرّدنگار در کجاست؟ امیرارسلان گفت: در کمر من است. ملکه گفت: باز کن درست از نزدیک تماشا کنم. امیرارسلان بی‌مضایقه شمشیر را از کمر گشود و به دست ملکه داد. ملکه شمشیر را گرفت و از غلاف کشید. امیرارسلان دید چشم‌های ملکه برگشت و فریاد برآورد: ای ارسلان مادر به خطای حرامزاده! منم مادر فولادزره! بگیر از دست من که خوب گیرم افتادی!» (همان: ۴۵۵) در جایی از این داستان دیده می‌شود که زن جادوگر خود را به شکل پیرزنی نحیف و فرتوت در می‌آورد و با این ترفند در صدد است تا قهرمان را فریب دهد. از جمله زمانی که امیرارسلان قمروزیر را دو نیم می‌کند مادر فولادزره در قالب پیرزالی مهربان و دلسوز یاری‌گر

امیرارسلان می‌شود و در ساختن مرهم او را یاری می‌کند و امیرارسلان بار دیگر فریب می‌خورد «مادر جان خسته شدی، سرطاب را به من بده!» پیرزال گفت: جوان! من باید برای تو جان نثار کنم، آوردن یک نعش، کاری نیست!» (همان: ۴۵۰) مادر فولادزره دیو برای فریب دادن امیرارسلان و به دست آوردن شمشیر فولادزره بار دیگر خود را به شکل ماه منیر ظاهر می‌شود (همان: ۵۰۹)

4-4- آشتی و یگانگی با پدر

«شاه، شیر، وزیر و هر مصدر قدرتی نماینده پدر است» (فروید، ۱۳۵۰: ۲۷۸) از نظر کمپبل شاهانی که دشمن قهرمان هستند نمادی از پدر هستند «پدر که در واقع اولین مزاحم در بهشت نوزاد و مادر است، کهن‌الگوی دشمن می‌شود؛ بنابراین در طول زندگی، تمام دشمن‌ها در ناخودآگاه سمبلی از پدرند» (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۶۲). در رمان *امیرارسلان نامدار* نیز پطرس شاه دشمن امیرارسلان است «خواجه نعمان ساعتی فکر کرد و گفت: من هر چه فکر می‌کنم تدبیری به خاطر نمی‌رسد، چون اگر پطرس شاه تو را ببیند خونت را می‌خورد. او دشمن جان توست و یک قطره خونت را با عالمی برابر می‌داند» در پایان وقتی تلاش امیرارسلان برای رسیدن به فرخ‌لقا را مشاهده می‌کند و می‌بیند چه راه‌های دشواری را پیموده تا به وصال یار برسد به ازدواج این دو راضی می‌شود و تمام کینه‌ها و خصومت میان آنان رفع می‌شود:

«فرزند عزیزم! نوشته‌ی شما را شمس وزیر رساند. نمی‌دانم با چه زبان از این همه مرحمت‌های شما تشکر کنم و چگونه عذر این همه زحمت را بخواهم. همان طور که فرخ‌لقا را از این همه بلا نجات دادی من هم به رسم کنیزی پیش کشت کردم و به سبب نجات فرزند عزیزم، خود را از غلامانت می‌دانم!» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۹: ۶۸۳) «پس از آن پطرس شاه و همه امیران به خدمت امیرارسلان رفتند. وقتی چشم امیرارسلان به پطرس شاه افتاد از اسب پیاده شد. پطرس شاه هم از اسب پیاده شد و امیرارسلان را چون جان شیرین در برکشید و جبین مردانه‌اش را بوسید. پطرس شاه گفت: فرزند! تو از جان من عزیزتری و حق حیات به گردن من داری که

فرزندم را از چنگ دیوان نجات دادی. او کنیز توست و من هم تا قیامت غلام توأم» (همان: ۶۹۸).

4-5- خدایگان

در نظر کمپبل، این وجود خدای گون الگوی موقعیتی الهی است که قهرمان انسانی پس از گذشت از آخرین وحشت‌های جهل به آن می‌رسد. او اعتقاد دارد هنگامی که حجاب آگاهی از میان رفت، آنگاه او از تمام وحشت‌ها رهایی یافته و به آن سوی تغییر و تحول خواهد رسید. به نظر وی، این توان بالقوه رسیدن به رهایی در همه ما هست و هر کس با رسیدن به مقام قهرمانی، می‌تواند به آن نائل شود (کمپبل، ۱۳۹۲: ۱۵۶) در این مرحله قهرمان با بزرگ‌ترین چالش خود رو به رو می‌شود. در این لحظه بحرانی در قالب بزرگ‌ترین آزمایش تجربه می‌شود. قهرمان در حینی که آزمایش بزرگ را پشت سر می‌گذراند، 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. «از قرار معلوم تا به جنگ الهاک حرامزاده برویم و او کشته نشود.... تا بشنود من از خاک پریزاد بیرون رفتم به سر وقت شما هم خواهد آمد و از فولادزره دیو حرامزاده بیشتر فساد خواهد کرد باید این فتنه را هم بخوابانم و بعد به خاک بنی آدم بروم» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۹: ۵۸۲). قهرمان از طریق آزمایش بزرگ و خداگونه، با بزرگ‌ترین خطر و ترس خود رو به رو می‌شود. در رمان امیرارسلان نامدار وی فقط به وصال یار اکتفا نمی‌کند بلکه نابودی و تباهی هر گونه فساد را وظیفه خود می‌داند: «بحمدالله تعالی من و شما و دیگران از غم و غصه نجات یافتیم و پس از زحمت و مرارت بسیار به مراد خود رسیدیم. دشمن و بدخواه خود را مخدول و محروم کردیم و حمد می‌کنیم خدای را که دشمنی در مقابل نیست» (همان: ۶۷۰)

4-6- برکت نهایی

برکت می تواند دست یابی به گنج، اکسیر حیات یا هر هدف ارزشمند دیگری باشد که قهرمان به خاطر آن به سفر می رود. (ذیحی و پیکانی، ۱۳۹۵: ۱۰۷) امیرارسلان علاوه بر دستیابی به ثروت و گنج فراوان به هدف اصلی خود که وصال ملکه فرخ لقا است می رسد. «ای امیرارسلان! بدون جهت چرا گریه می کنی؟ تو حالا باید خوشحال باشی و شکر کنی که الحمدلله بعد از آن همه زحمت و مرارت، جمال یارت را دیدی و زحمت های ت به هدر نرفت.» (همان: ۵۶۳)

5- مرحله سوم بازگشت

مرحله سوم بازگشت که شامل امتناع از بازگشت ۲- فرار جادویی ۳- دست نجات از خارج ۴- عبور از آستان بازگشت ۵- ارباب دو جهان ۶- آزاد و رها در زندگی می شود. (کمپیل، ۱۳۹۲: ۴۵-۴۶)

مرحله بازگشت امیرارسلان نامدار شامل فرار جادویی و امتناع از بازگشت نمی شود تنها انگیزه بازگشت وی خوابی است که می بیند و بعد از آن در صدد برمی آید که به روم برگردد: «شبی در خواب دید که مادرش لباس سیاه پوشیده است و می گوید: ای فرزند دلبندا! تا کی من در فراق گریه کنم و تو از احوالم خبر نداشته باشی؟ تو شب و روز به عشرت می گذرانی و نمی دانی که در فراق هر روز به من سالی می گذرد. از این ترسم که در این غم بمیرم و جمال تو را یک بار دیگر نبینم» (نقیب الممالک، ۱۳۸۹: ۷۰۱)

1-5- عبور از آستان بازگشت

در آستانه بازگشت، نیروهای استعلایی باید پشت سر گذاشته شوند. وقتی قهرمان به دنیای روزمره باز می گردد، جایگاه خداگونه اش را در دنیای ماجرا پشت سر می گذارد و در همان هیئت به دنیای روزمره بازمی گردد که آن را ترک کرده بود، یعنی به عنوان موجودی فناپذیر و نه بیشتر. قهرمان با بازگشت در هیئت موجودی فناپذیر، امکان مرگ خود را، نه به گونه ای نمادین بلکه واقعی، مهیا کند. و این فرصت برای قهرمان پیش می آید که با تکرار عملی مشابه

یعنی شهادت، سرانجام با پدر خویش یکی شود. عبور از آستانه بازگشت، در اصل نمادی است برای گسستن قهرمان از قیدوبندهای این جهانی، قهرمان خود را به تمامی وقف آرمان پدرش، مردمش و خودش می‌کند (همان: ۲۲۸) آستانه بازگشت در داستان امیرارسلان نامدار عبور از دریاست. «آب آن گاه که با تصویر رود ارائه می‌گردد، چرخه زندگی را هم نشان می‌دهد که نتیجه حضور در نوعی گردش و تبدیل حیات از بخار شدن آب، باریدن باران و برگشت آب به دامنه وسیع طبیعت است» (سلمانی نژاد مهرآبادی، ۱۳۹۳: ۱۰) «آب با واژه‌های دریا و رودخانه نیز نمایان می‌شود که در این صورت مفاهیم بی‌کرانگی و جاودانه شدن را شامل می‌شود. همچنین رودخانه و حرکت آن به سوی دریا بیانگر جریان زمان به سوی ابدیت است؛ در حالی که نوعی تلاش و تکاپو برای ماندن را هم نشان می‌دهد (همان: ۱۳۹۳: ۹) «امیرارسلان هم حکم رحیل فرمود: همه جای کوچ بر کوچ رفتند تا کنار دریا رسیدند. امیر بحرهای دولتی را حاضر کرده بود. اموال و اثاثیه را به کشتی منتقل کردند و ملکه و کنیزان را در آن جای دادند. امیرارسلان هم به کشتی نشست. ناخدا شراع کشتی را کشید. باد مراد وزیدن گرفت، کشتی چون تیر شهاب بر روی آب دریا روان شد. مدت ده شبانه روز بر روی آب دریا می‌رفتند. روز یازدهم ساحل روم نمایان شد» (همان: ۷۰۷)

2-5 ارباب دو جهان و آزاد و رها در زندگی

هدف اسطوره این است که خودآگاه فردی را با اراده کیهانی آشتی دهد و به این وسیله، نیاز به انکار را از میان بردارد. این امر حاصل نمی‌شود مگر با درک رابطه حقیقی موجود بین پدیده گذرای زمان با زندگی نامیرا که در همه ما زندگی می‌کند و می‌میرد (کمپبل، ۱۳۸۹: ۲۴۵) اگر در دنیای عمل، انسان نگران نتیجه اعمالش باشد، مرکزیت‌اش در اصل جاودانگی را از دست می‌دهد، ولی اگر نتیجه و ثمره اعمالش را در دامن خداوند حی گذارد، به واسطه آن‌ها، رها شود درست مثل این که قربانی‌ای به درگاه برده باشد، که او را از اسارت دریای مرگ می‌رهاند. (همان: ۲۴۵) امیرارسلان با تسلط بر ناخودآگاه (فرنگ) به خودآگاه (روم)

باز می‌گردد و شاهنشاهی روم را از سر می‌گیرد. وی در روم، زندگی را در کنار خانواده‌اش آغاز می‌کند و تا زمان مرگ نیز با مشکلی مواجه نمی‌شود. تردد راحت و آزاد او در فرنگ و رم نشانگر این است که او اکنون ارباب دو جهان است. «سالی یک مرتبه به دیدن پطرس شاه می‌رفتند و او به دیدن ایشان می‌آمد» (نقیب‌الممالک، ۱۳۸۹: ۷۰۸)

۶- نتیجه‌گیری

قهرمان داستان برای رسیدن به مقصود خویش، راه‌های سختی را طی می‌کند. در طول سفر خویش با وحشتناک‌ترین مسیرها و شگفت‌ترین موجودات و خطرناک‌ترین دشمنان مواجه می‌شود، اما با شجاعت تمام می‌تواند تمام گذرگاه‌های سخت را پشت‌سر گذارد و به هدف خویش نایل گردد. نتایج پژوهش نشان می‌دهد الگویی که جوزف کمپیل برای تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان ارائه کرده است تا حد بسیار زیاد بر سفر امیرارسلان منطبق است. امیرارسلان برای وصال ملکه فرخ‌لقا و بعد از آن با انگیزه نابودی نیروهای پلید، سفری طولانی آغاز می‌کند. در این سفر با الهاک‌دیو، شیر گویا، ریحانه جادو، مرجانه جادو و ... به جنگ می‌پردازد و سرانجام بر تمام بدی‌ها فایق می‌آید و آدمی را از شر آنها می‌رهاند. امیرارسلان با ندای درونی خود برای وصال به یار پا در مسیر پرخطر می‌گذارد و به کمک یاری گران می‌تواند جاده‌آزمون‌ها (نابودی قمروزیر، نابودی فولادزره دیو و ...) را به خوبی پشت‌سربگذارد، آزمون‌ها نماد موانع و مشکلاتی است که هر قهرمان برای به کمال رسیدن خود و احراز برتری و شایستگی خویش پشت سر می‌گذارد. و بعد از یگانگی و خدای گون شدن پیروز و سرافراز به روم باز می‌گردد و همراه ثروت بسیار و ملکه فرخ‌لقا بر تخت سلطنت خود تکیه می‌زند. از مراحل سفر قهرمان کمپیل، مراحل ندای فراخوان (ندای درونی امیرارسلان)؛ کمک از ماورا (یاری گرانی که در مواقع حساس هدایت‌گر امیرارسلان بودند)؛ عبور از نخستین آستان (دروازه شهر فرنگ)؛ شکم نهنگ (شهر فرنگ و شهر پریان)؛ جاده‌آزمون‌ها (خوان‌ها و نبردهای متعدد امیرارسلان با الهاک‌دیو و ...)؛ زن در نقش

و سوسه گر (مواجه شدن امیرارسلان با زنانی که قصد اغوای وی را داشتند)؛ برکت نهایی (کسب ثروت فراوان و وصال ملکه فرخ‌لقا)؛ آزاد و رها (تردد راحت در روم و فرنگ)، در امیرارسلان نامدار آمده است و نشان می‌دهد توالی مراحل با نظریه کمپبل مطابقت دارد و حذف برخی مراحل که به گفته کمپبل امری طبیعی است در رمان امیرارسلان نامدار مشاهده شد.

منابع

- پاینده، حسین، (۱۳۹۲)، گشودن رمان (رمان ایران در پرتو نظریه و نقد ادبی)، چاپ سوم، تهران: مروارید.
- تایسن، گیس، (۱۳۹۴)، نظریه‌های نقد ادبی معاصر، چاپ سوم، تهران: نگاه امروز.
- خزاعی راوری، زهرا (۱۳۹۶)، «شخصیت‌شناسی و مضمون‌شناسی در داستان امیرارسلان نامدار و نمایشنامه اسکریکر»، مطالعات ادبیات تطبیقی، شماره ۴۳، صص ۳۰-۹.
- سلمانی نژاد مهرآبادی، صغری، (۱۳۹۳)، صورت‌های ازلی، چاپ دوم، تهران: دانشگاه تربیت دبیر شهید رجایی.
- راحت دهمرده، ناصر، (۱۳۹۸)، «بررسی سبک‌شناسانه رمانس امیرارسلان نامدار، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه سیستان و بلوچستان. استاد راهنما: عباس نیکبخت.
- ذیحی، رحمان، پیکانی، پروین، (۱۳۹۵)، «تحلیل کهن‌الگوی سفر قهرمان در داراب‌نامه طرطوسی بر اساس الگوی جوزف کمپبل»، مجله ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، دوره ۱۲، شماره ۴۵، صص ۹۱-۱۱۸.
- فرضی، حمیدرضا؛ بهزادی، حاجیه (۱۳۹۶)، «تحلیل کهن‌الگویی داستان امیرارسلان بر اساس نظریه تفرد یونگ»، فرهنگ و ادب عامه، سال پنجم، شماره ۱۲، صص ۸۴-۶۱.
- کادن، جی. ای، (۱۳۸۰)، فرهنگ توصیفی ادبیات و نقد، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: غزال.
- کمپبل، جوزف، (۱۳۸۹)، قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل افتاب.
- کمپبل، جوزف، (۱۳۹۲)، قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، چاپ ششم، تهران: نشر مرکز.
- میرصادقی، جمال (۱۳۸۳)، داستان و ادبیات، چاپ اول، تهران: آیه مهر.
- نقیب‌الممالک، محمدعلی، (۱۳۸۹)، امیرارسلان نامدار و ملکه فرخ‌لقا، چاپ دوم، تهران: جاجرمی.
- نورپیشه، عایشه (۱۳۹۱) « بررسی جنبه‌های نمایشی ادبیات عامیانه با تأکید بر داستان امیرارسلان نامدار»، پژوهشنامه ادب حماسی، دوره ۸، شماره ۱۳، صص ۷۷-۹۵.

English reference

Campbell, Joseph; Phil Cousineau and Stuart L. Brown (2003). The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work Novato, CA: New World Library.

