

چکیده

جوزف کمپبل، اسطوره‌شناس آمریکایی، براساس آرای کارل گوستاو یونگ، به بررسی سفرهای قهرمان در فرهنگ‌های مختلف پرداخته و در کتاب «قهرمان هزار چهره»، الگویی برای این سفرها ارائه کرده است. این الگو، قابلیت‌های فراوانی برای تجزیه و تحلیل آثار ادبی دارد. کتاب «هشت بهشت» امیر خسرو دهلوی یکی از آثار است که می‌تواند با الگوی جوزف کمپبل، مورد تطبیق قرار گیرد. پژوهش پیش‌رو براساس این الگو به بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» در کتاب هشت بهشت امیر خسرو دهلوی پرداخته است. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد بجز دو مؤلفه «ملاقات با خدا بانو یا بازپس گرفتن نشاط دوره کودکی» که پیش‌تر از مرحله گام نهادن قهرمان در «جاده آزمون‌ها»، در بخش تشریف آمده و مرحله «رسیدن کمک از خارج» که قبل از مرحله «عبور از آستان بازگشت به دنیای عادی» در بخش بازگشت، ارائه شده - که از نظر کمپبل محتمل است تمام مؤلفه‌های این داستان با الگوی پیشنهادی جوزف کمپبل، مطابقت کامل دارد.

کلیدواژه: امیر خسرو دهلوی، جوزف کمپبل، سفر قهرمان، کهن الگو، نقد اسطوره شناختی، هشت بهشت.

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

m-pouragha@iau-ahar.ac.ir

^۲ استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی واحد اهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اهر، ایران (نویسنده مسؤول)*.

r-sadeghinzhad@iau-ahar.ac.ir

^۳ استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی واحد اهر، دانشگاه آزاد اسلامی، اهر، ایران

Ay-maryam@yahoo.com

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۶/۲۳؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۹/۲۰)

رشد و بالندگی ادبیات، بدون توجه به آنچه خارج از چارچوب ادبیات ملی در فرهنگ و ادب دیگر ملل می‌گذرد؛ به آسانی ممکن نیست. این سیر، زمانی مسیر تعالی را سپری می‌کند که ادب ملی، بازتاب خود را در آیین دیگری بنگرد و از این رهگذر به تدوین و بازبینی خط‌مشی آینده و گذشته خود پردازد. (سلطان بیاد و قربان صباغ، ۱۳۹۰: ۸۱). غیمی‌هلال تأکید می‌کند این تقابل، می‌تواند از طریق شناساندن میراث‌های تفکر مشترک، به تفاهم و دوستی ملت‌ها کمک مؤثر بنماید (غیمی‌هلال، ۱۳۷۰: ۴۴). یکی از بهترین امکان‌ها برای رسیدن به این مطلوب، بررسی کهن‌الگوها و یکی از بهترین شیوه‌ها برای این نوع بررسی، شیوه نقد کهن‌الگویی است؛ که ذیلاً به معرفی آن می‌پردازیم.

۱-۱. شیوه نقد کهن‌الگویی در شعر

شیوه نقد کهن‌الگویی بطور رسمی از سال ۱۹۳۴ با انتشار کتاب نمونه‌های کهن‌الگو (Arche Type)، در شعر، اثر «امی‌ماد بودکین» (Amy Maud Bodkin)، اسطوره‌شناس و منتقد انگلیسی (۱۸۷۵-۱۹۶۷)، وارد اصطلاحات ادبی شد. (Adms, ۲۰۱۰: ۱۲۵). از دیدگاه سگال (Robert, Sagal)، اسطوره و ادبیات ویژگی‌های مشترک زیادی با هم دارند که «بارزترین شکل آن به کارگیری اسطوره در آثار ادبی بوده است» (سگال، ۱۳۸۹: ۱۳۷). آندره شدل (Ander Shedell)، باور دارد در بررسی اساطیر و سنن اقوام مختلف، برغم ساحات عدیده ذاتی ذهنیات آن اقوام، شاهد دوام و بقای مضامین واحدی می‌باشیم. (شدل و دیگران، ۱۳۸۸: ۸۱). بنا به نظر کمپبل، دلیل بقای مضامین واحد در اساطیر، وجود ناخودآگاه کهن‌گرا و همگانی در جنب خودآگاهی خاص بر موجود انسانی است. این ناخودآگاه یا «حافظه جهان»، سرچشمه اساطیر و قصه‌های پریان و در بردارنده کهن‌الگوهاست. این کهن‌الگوها اشکال و تصاویری برخاسته از ذات جمعی‌اند که در تمام جهان، اجزای تشکیل دهنده اسطوره‌ها را می‌سازند. (کمپبل، ۱۳۸۵: ۲۸). ویلفرد کوپ (Wilfred Couple)، می‌نویسد: «اسطوره از اعمال موجودات فرا بشری نظیر خدایان، نیمه خدایان، قهرمانان، ارواح یا اشباح، سخن می‌گوید که فراتر از زمان تاریخی

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر است و در زمان ازلی و ابدی، اخروی، نهایی یا در جهان فرا طبیعی رخ می‌دهد.» (کوپ و دیگران: ۱۳۸۵: ۶). واحد دوست، عقیده دارد: «اسطوره‌ها با نیروی ناشناخته‌ای که دارند، باعث ایجاد باروری عمیق، در وجود نسل‌های بشر می‌شوند و این اعتقادات برای ماندگاری در آئین‌ها و مراسم عبادی، به فعلیت می‌رسند» (واحد دوست: ۲۱۳۸۱: ۴).

بحث درباره اسطوره، یکی از مجادلات همیشگی و بی‌سرانجام اسطوره‌شناسان است. اسطوره، همزاد زبان، فرهنگ و هنر است. اسطوره، دین، علم، هنر، سیاست، تاریخ و فلسفه، همگی نظام‌های نمادینی‌اند که بر نمونه‌اعلای نظام نمادین، یعنی زبان استواراند. (مخبر، ۱۳۹۶: ۱۰). داستان‌های اسطوره‌ای یکی از محبوب‌ترین انواع ادب و بستری مناسب برای مطالعه فرهنگ هر ملتی می‌باشند. این داستان‌ها در بردارنده عناصر جادویی‌اند. این عناصر، داستان‌ها را به سه گروه، شخصیت‌های دارنده قدرت جادویی؛ اشیاء دارنده قدرت جادویی و کلام جادویی تقسیم می‌کنند. (ستاری، ۱۳۹۰: ۲۲).

۱-۲. جوزف کمپبل و نظریه تک اسطوره

جوزف کمپبل (Joseph Campbell) سخنران، مُدرّس و اسطوره‌شناس برجسته آمریکایی (۱۹۰۴-۱۹۸۷)، در زمینه ادیان و اسطوره‌شناسی تطبیقی از شهرت بسیاری برخوردار است. وی از مهمترین نظریه پردازان و برجسته‌ترین شخصیت‌ها و پژوهشگران معاصر در حوزه اسطوره است. وی با تأثر از نظریه ضمیر ناخودآگاه جمعی یونگ، به کهن‌الگوها علاقه‌مند شد و با طرح نظریات خود در باب ماهیت کهن‌الگوها و تأثیر آنها در خلق اساطیر در قالب تألیفات و کتاب‌های متعددی، تأثیر غیر قابل انکاری بر نقد معاصر گذاشت. (Rensma, ۲۰۰۹: ۷-۱۵).

کمپبل، در یک طبقه‌بندی کلی، کوشیده است اسطوره را با توجه به معیارهای مشخص از غیراسطوره، متمایز و سپس اساطیر را دسته‌بندی کند. از نظر او نقش و جایگاه اسطوره در فرهنگ‌ها و دوره‌های تاریخی متفاوت بوده و در برخی ادوار حضور پُر رنگ‌تری داشته است. (Sagal, ۱۹۹۹: ۱۳۵-۱۴۸). مهمترین نظریه کمپبل، در خصوص اسطوره، نظریه «تک اسطوره» (Mono myth)، نام دارد که آن را در کتاب «قهرمانی با هزار چهره» (The Hero with on Thousand Faces)، در سال ۱۹۴۹ مطرح کرد. وی در

این کتاب، بطور مفصل، به واکاوی کهن‌الگوی «سفر قهرمان» (Heros Journey)، پرداخت. (Combs, ۲۰۰۵: ۱۱۶). منظور وی از تک‌اسطوره، «قهرمان» (Hero)، است، یعنی تنها اسطوره اصیل موجود در جهان که هر اسطوره‌ای اعم از ضد قهرمان، همراه قهرمان، یاری دهنده قهرمان و... به نوعی برگرفته از این قهرمان است. قهرمان، دارای یک ویژگی متمایز و خاص است که می‌تواند در قدرت، در نجابت و... باشد. «کهن‌الگوی قهرمان، مُعرف جست و جوی «من»، به دنبال هویت و تمامیت است». (ووگلر، ۱۳۹۰: ۵۹).

۳-۱. انواع کهن‌الگوها

یونگ در کتاب چهار صورت مثالی از کهن‌الگوهایی چون: مادر، ولادت مُجدد، روح، پیر خردمند، شخصیت مکار، آیین و... نام می‌برد. افزون بر آن، مُحققان برای کهن‌الگو، تقسیمات دیگری قائل شده‌اند. در فرهنگ ابرمز (Abrams, M.H)، کهن‌الگو به شیوه‌های روایی مُکرر، الگوهای عمل داستانی، شخصیت‌های سنخ‌نا اطلاق می‌گردد. (ابرمز، ۱۳۸۷: ۲۱-۲۲). کهن‌الگوها را در سه موقعیت «تصاویر»، «نقش‌مایه‌ها یا نظام‌های کهن‌الگویی» و «ژانرهای ادبی»، می‌توان بررسی کرد. (گورین‌وهمکاران، ۱۳۷۰: ۲۴۴-۲۳۸). این تصاویر، شامل مقولات و سمبول‌های جهانی مشترک چون: دریا، خورشید، ماندالا، یانگ و یین، اعداد مقدس، نقش‌مایه‌های نظام و کهن‌الگوهایی چون: مرگ و زایش مُجدد، تولد دوباره، بازگشت به بهشت، فناپذیری و مفاهیم مربوط به قهرمان و تحول و رستگاری اوست. نورتروپ فرای (Northrop Frye)، کهن‌الگوها را بر چهار فصل سال تطبیق داده و ادبیات را با اسطوره یکی می‌داند و کارکردهای ژانر ادبی را برخاسته از کهن‌الگوهای اسطوره‌ای می‌پندارد. (فرای، ۲۴۵۱۳۷۷-۲۳۷).

۱-۳-۱. کهن‌الگوی قهرمان و سفر قهرمان

مکتب نقد کهن‌الگویی به دو نوع خویش‌کاری (Deed)، قهرمان قائل است. در خویش‌کاری نوع اول، تمرکز، صرفاً بر جهان آفاقی است. قهرمان در جنگ یا دفاع، با هرگونه خطری رویارو می‌شود. با انجام اعمال دلاورانه، از کیان قوم و سرزمین خویش، دفاع می‌کند. در خویش‌کاری نوع دوم، قهرمان در عین اینکه همان دلاوری‌ها و

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر شجاعت‌ها را از خود بروز می‌دهد؛ از نظر روحانی و معنوی نیز دچار تحول می‌شود و با طیّ مراحل، به نوعی بلوغ روحانی دست می‌یابد. خویش‌کاری نوع دوم، طی سه مرحله انجام می‌پذیرد که سه بخش اصلی ساختار نظریّه سفر قهرمان را تشکیل می‌دهد. (Jung, ۱۹۷۰: ۳۵۶).

در تعریف قهرمان، نظریه‌های مختلفی ارائه شده است؛ ووگلر، در فصل کهن الگوها، قهرمان را شخصیت مرکزی داستان - چه مرد و چه زن - معرفی می‌کند. کسی که بیش از همه یاد می‌گیرد یا رشد می‌کند. (ووگلر، ۶۷۱۳۸۷). شخصیت قهرمان، یکی از ارکان اسطوره‌شناسی است و یک کهن‌الگوی مربوط به دوران بسیار قدیمی است. قهرمان در جستجو و شناخت خود، به سفر می‌پردازد. سفر قهرمان از یک چارچوب کلی و جهانی پیروی می‌کند، اما می‌تواند شکل‌های بی‌نهایت متنوعی به خود بگیرد. بنابراین می‌توان سیرت‌حوّل و سفر قهرمان را اینگونه بیان کرد که قهرمان، دعوت به ماجراجویی را می‌پذیرد و طی آزمون‌ها و مراحل که برای رسیدن به هدف طی می‌کند، به خودشناسی نائل می‌شود و پس از این آگاهی و اشراف، به جهان و شرایط معمولی زندگی بازمی‌گردد و به راهنمایی دیگران، همّت می‌گمارد. افسانه‌پردازان پایه را بر این مبنا گذاشته‌اند که قهرمانان، انسان‌هایی عادی‌اند، انسان‌هایی که با عبور از اُفق‌های محدود کننده نوع بشر، با عطایا و برکاتی بازگشته‌اند و هر انسانی که همان شجاعت و ایمان را داشته باشد؛ می‌تواند به آن برکات برسد.

۱-۴. مراحل سه‌گانه سفر

۱-۴-۱. عزیمت یا جدایی (Departure) یا (Separation): عزیمت به سفر یعنی حرکت از وضعیت اولی، «یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند، با نیروهای شگفت در آنجا روبه‌رو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. در این سفر، قهرمان در پی جستجوی و شناخت خود است. (کمپبل، ۴۰۱۳۸۵). مرحله عزیمت، در برگیرنده حوادث ماقبل شروع سفر و در واقع مقدمه آن است. عزیمت از بخش‌های ذیل، شکل می‌پذیرد: ندای فراخوان، ردّ و پذیرش فراخوان، استمداد از ماوراء، گذر از آستان اول و رفتن به کام

نهنگ. مرحله جدایی یا عزیمت: این بخش شامل پنج زیر مجموعه است: ۱- «دعوت به آغاز سفر»؛ ۲- «ردّ دعوت یا فرار حماقت بار از دست خدایان»؛ ۳- «امدادهای غیبی»؛ ۴- «عبور از نخستین آستان»؛ ۵- «شکم نهنگ» یا عبور از قلمرو شب.

۱-۴-۲. تشرّف یا رهیافت (Initiation):

مُتضمن حوادث روی داده در طول مسیر است و در خلال همین ماجراها است که قهرمان تعالی می‌یابد. مرحله «عبور از آزمون‌های تشرّف یافتگی و حصول پیروزی»، نیز به شش بخش تقسیم می‌شود: ۱- «جاده آزمون‌ها»؛ ۲- «ملاقات با خدایان» یا پس گرفتن نشاط کودکی؛ ۳- «زن به عنوان وسوسه‌گر»، یعنی درک و تجربه عذاب ادیب؛ ۴- «آشتی با پدر»؛ ۵- «خدایگون شدن»؛ ۶- «برکت نهایی».

۱-۴-۳. بازگشت (Return):

بازگشت، شامل وقایع مراجعت قهرمان به وطن همراه با دانش و قدرتی است که رهاورد سفر است. مرحله آخر بازگشت و پذیرفته شدن در جامعه است که شش بخش دارد: ۱- «امتناع از بازگشت» یا انکارجهان؛ ۲- «فرار جادویی»؛ ۳- «رسیدن کمک از خارج»؛ ۴- «عبور از آستان بازگشت»، یا بازگشت به دنیای عادی؛ ۵- «اریاب دو جهان»؛ ۶- «دست‌یابی به آزادی در زندگی» یا ماهیت و عملکرد؛ «برکت نهایی» (کمپبل، ۱۳۸۵: ۴۶-۴۵).

۱-۵. پیشینه تحقیق

نخستین بار جوزف کمپبل به بررسی گسترده داستان‌های قهرمانی پرداخت و در کتاب قهرمان هزار چهره، الگویی برای سفرهای قهرمان ارائه کرد. پس از آن، برخی پژوهشگران این حوزه، براساس این الگو، مدل‌های خود را در زمینه فیلم‌نامه نویسی ارائه کردند که می‌توان به کارهای ارزشمند جیمز بونت (James Bonet)، ویلیام ایندیک (William Indyk)، جان تروبی (John Torbi)، و کیث کانینگهام (Keith Cunningham) اشاره کرد. همچنین یکی از مهم‌ترین پژوهشگرانی که براساس الگوی کمپبل، دست به

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر تحلیل و مطالعه زده، کریستوفر ووگلر (Christopher Vogler) است که الگوی دوازده مرحله‌ای سفر قهرمان او از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. در سال‌های اخیر در میان پژوهش‌گران ایرانی نیز اقبال بسیاری برای مطالعه و تحلیل آثار ادب فارسی براساس مدل‌های ارائه شده راجع به سفر قهرمان صورت پذیرفته است. در ادامه به برخی از پژوهش‌هایی که در این زمینه انجام شده، اشاره می‌شود. ثمنی (۱۳۷۹) در بخشی از کتاب «عشق و شعبده»، به بررسی کهن‌الگوی قهرمان در کنار کهن نمونه‌هایی همچون باغ، پرنده، آنیما، آنیموس در برخی از حکایات ایرانی پرداخته است. حسینی و گزمه (۱۳۹۰) در پژوهشی تحت‌عنوان «کهن‌نمونه‌ها در داستانی از هزار و یک شب (حکایت جودز)»، به بررسی کهن‌الگو در سه دسته موقعیت‌های کهن‌نمونه‌ای، شخصیت‌های کهن نمونه‌ای و نمادهای کهن‌نمونه‌ای پرداخته‌اند. کنگرانی (۱۳۸۸) در مقاله‌ای تحت‌عنوان «تحلیل تک اسطوره نزد کمپبل با نگاهی به روایت یونس و ماهی»، با خوانشی اسطوره‌ای از روایت یونس در دهان ماهی در کتاب «جامع التواریخ»، به تحلیلی از سطوح ژرف‌تری از قهرمان دست زده است. سلطان بیاد و قربان صباغ (۱۳۹۰) در مقاله «بررسی قابلیت‌های نقد کهن‌الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات: نگاهی گذرا به کهن‌الگوهای سایه و سفر قهرمان»، ضمن بررسی محدودیت‌های مکتب فرانسه نشان داده‌اند که چگونه با تلفیق معیارهای نقد کهن‌الگویی و قابلیت‌های مکتب ادبیات تطبیقی آمریکایی می‌توان دو حوزه نقد و ادبیات تطبیقی را اگر بتوان آنها را دو حوزه متفاوت نامید وارد تعاملی کارآمد و سازنده کرد. حسینی و شکیبی (۱۳۹۱) در مقاله «سفر قهرمان در داستان حمام باد گرد بر اساس شیوه تحلیل کمپبل و یونگ»، این روایت را با رویکردی روان‌شناختی - اسطوره‌شناختی از نظرگاه جوزف کمپبل و کارل گوستاو یونگ تحلیل کرده‌اند. طاهری و آقاجانی (۱۳۹۲) در مقاله‌ای با عنوان «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان، بر اساس آرای یونگ و کمپبل در هفت خوان رستم»، به بررسی اجابت رستم از ندای فراخوان زال برای نجات سرداران ایران پرداخته و به این نتیجه رسیده‌اند که رستم با پای نهادن در سفری دشوار و گذر از هفت خوان، ضمن توفیق در مأموریت خود و کسب مواهب مادی، به نوعی خودشناسی و کمال معنوی نائل می‌شود. قربان صباغ (۱۳۹۲) در مقاله «بررسی ساختار در هفت خوان رستم:

نقدی بر کهن‌الگوی سفر قهرمان»، رابطه بین دو حوزه معین در نقد کهن‌الگویی تصاویر ازلی و کهن‌الگوی سفر قهرمان - در روایت داستان هفت خان رستم از شاهنامه فردوسی بررسی و در پایان مزایا و کاستی‌های این الگو را بیان کرده است. ذبیحی و پیکانی (۱۳۹۳) در مقاله «تحلیل سفر اسکندر در داراب‌نامه طرسوسی بر اساس کهن‌الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل»، با خوانشی جدید از روایت تاریخی سفر اسکندر در داراب‌نامه طرسوسی، مراحل مختلف این سفر همچون: عزیمت، دعوت، امداد غیبی را مورد تحلیل قرار داده‌اند. موسوی و دیگران (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان «ساختار اسطوره‌ای در گنبد سیاه هفت پیکر: بررسی نظریه سفر قهرمان در گنبد اول»، از الگوی سفر کریستوفر ووگلر، برای تحلیل ساختار اسطوره‌ای و سیر قهرمان در داستان گنبد اول استفاده و چرخه‌های سفر قهرمان را تفکیک و مشخص کرده‌اند. اما تاکنون هیچ مقاله مستقیم و مختص به موضوع این مقاله که بررسی تک اسطوره سفر قهرمان در داستان «پسر بازرگان و شهر خاموشان»، هشت بهشت امیر خسرو دهلوی، نوشته نشده و بنابراین تازگی و نوآوری مطلب، مورد تأکید است.

۱-۶. خلاصه داستان

بازرگان رومی، پسری هوشمند و زیرک دارد. پسر بازرگان، مهمان‌سرای دارد که بی‌چشم‌داشتی از مسافران پذیرایی می‌کند. در مقابل، آنان نیز از دیده‌ها و شنیده‌های خود برای بازرگان‌زاده سخن می‌گویند. روزی مسافری از راه می‌رسد، پس از پذیرایی به پسر بازرگان خبر می‌دهد که در دیار فرنجه شهری است که مردمان آن نیمی گویا و نیم دیگر خاموش‌اند و خاموشان لباس بنفش بر تن دارند. در آن دیار گرمابه‌ای است که هرکس در آن می‌رود و بیرون می‌آید، یا در حال، می‌میرد یا تا ده سال خاموش می‌ماند و مانند بی‌هوشان، پرنیانی بنفش بر دوش می‌اندازد و سکوت اختیار می‌کند. بازرگان‌زاده از آن اندیشه تا صبح آرام نمی‌گیرد. صبح فردا رو به راه می‌نهد. نصیحت پدر برای ممانعت وی از رفتن، اثری نمی‌بخشد. بازرگان‌زاده و یارانش شش ماه بعد به آن شهر می‌رسند و آنچه مسافر گفته را به چشم می‌بینند. بازرگان‌زاده به گرمابه می‌رود و به همراهان سفارش می‌کند تا دو سال منتظر وی باشند و پس از آن قطع امید کنند. ممانعت همراهان، بی‌نتیجه است. پسر به گرمابه می‌رود و چون وارد می‌شود؛ راه به بیرون نمی‌یابد. دری از دور پیدا می‌شود که

راهی به باغی چون بهشت دارد. شب هنگام به منظری در می آید و منتظر می ماند. نیمه های شب، زیارویی چراغ بر کف پیدا می شود. بساط بزم، چیده می شود. سرور زیارویان، بوی آدمی زاد می شنود. یکی از زیارویان به دنبال آدمی زاد می رود و بازرگان زاده را در گوشه ای می یابد. او را با مهربانی نزد مهتر خود می برد. پس از گفتگوی فراوان، نازنینی دست وی را می گیرد و از خوردنی ها و نوشیدنی های بزم به او می دهد. چون بازرگان زاده در اثر مستی به خواب می رود. صبح بازرگان زاده از خواب برمی خیزد از آن پری رویان خبری نمی یابد. شب دوباره همان مجلس برپا می شود و همان قصه بوس و کنار تکرار می شود. بازرگان زاده در فکر کامجویی است که باز هم پری رو، مانع می شود و به او قول می دهد که اگر صبر پیش گیرد، وی را به مُراد دل برساند. یک هفته ای اینگونه سپری می شود. سرانجام، بازرگان زاده طاقت از کف می دهد و از پری پیکر تمناً می کند که یا او را به کام برساند یا خونش را بریزد. بازرگان زاده، باده می خورد و تا صبح می خوابد. اما بعد از بیداری خود را در بیابانی می یابد. پس از سپری کردن بیابان به مزرعه ای می رسد. در آنجا چشمش به دیدار دختر پیرزن مزرعه دار می افتد و عاشق وی می شود. دختر شرط کام دادن را داشتن منزل مستقل عنوان می کند. روزی که بازرگان زاده قصد دارد دختر را سوار خر کند و عازم خانه خود بشود، خر جفته ای می زند و بازرگان زاده را نقش زمین می شود. چون به هوش می آید، خود را در کوه ساری می یابد و پیر نورانی را می بیند. بازرگان زاده، سرگذشت خود را به وی باز می گوید. پیر، راز آنچه بر او گذشته را آشکار می سازد که آن باغ و ایوان و پریان و عروس و پیرزن، همگی غول و عفریت بوده اند. جوان از پیر تشکر می کند و به راهش ادامه می دهد، اما هشدار پیر را فراموش می کند که آن اطراف، لانه مرغان آدمی خوار است و گرفتار یکی از آن مرغها می شود. مرغی وی را به منقار برمی گیرد و قصد غاری می کند. پس از یک هفته از غار می رهد و به صحرائی چون بهشت می رسد. در ادامه به شهری می رسد. مردم شهر بوسه بر دست و پایش می دهند و لباس شاهانه ای بر تن او می کنند و تاج پادشاهی بر سرش می نهند. بازرگان زاده به کاخ می رود که هفت بت ماه روی در آن وجود دارد. هر شب را با یکی از ایشان در یکی از باغ ها به سر می آورد. چون هفتمین روز می رسد، کاردان قصر به او هشدار می دهد که وارد آن

خانه نشود. بازارگانزاده بی توجّه به نصیحت کاردان قصر، وارد خانه هفتم می شود. نازنین فتّانی را در آنجا می بین. ماهروی هفتم وی را به گرمابه دعوت می کند. بازارگانزاده در اثر گرمابه قصد کامجویی از نازنین را دارد. اما سیمبر وی را به بوسه دعوت می کند. در اثر بوسه، بازارگانزاده از هوش می رود و چون به هوش می آید، ماهروی را در گرمابه نمی یابد. چون بیرون می آید، می گرید و هیچ نمی گوید. لباسی بنفش می پوشد و راه دیار خویش پیش می گیرد. چون به شهر خود می رسد، پدر و مادرش در گذشته اند. ده سال هیچ نمی گوید و پس از گذشت ده سال، راز شهر خاموشان را با مردم شهر خویش بازمی گوید و به فرامانروایی مردم خویش مشغول می شود.

۲. بحث

اگر چه هدف این پژوهش بررسی ماجرای سفر قهرمان در هشت بهشت امیر خسرو دهلوی با الگوی جوزف کمپبل است؛ اما این نکته گفتنی است که الزاماً هر اثری را نمی توان به صورت کامل در قالب الگوی یک نقد، مورد بررسی قرار داد. مؤفقیّت پژوهشگر در این نوع پژوهش ها دست کم به سه عامل بستگی تام دارد:

(الف) قابلیت ذاتی اثر مورد مطالعه برای نقد و بررسی از منظر نقد مورد نظر؛

(ب) توان کافی پژوهشگر برای نکته یابی و مقایسه؛

(ج) نتیجه گیری منطقی و روشنگرانه.

بنابراین طبیعی است که پاره ای اشکال یا جزئیات مراحل سه گانه تک اسطوره سفر قهرمان در این داستان با الگوی جوزف کمپبل، تطابق تام و تمام نداشته باشند.

۲-۱. مرحله جدایی یا عزیمت

۲-۱-۱. دعوت به آغاز سفر یا ندای فراخوان

دعوت به ماجراجویی بخش اوّل داستان درباره جدایی قهرمان از دنیای معمول است که به شکل های مختلفی اتفاق می افتد، گاه پیکی می آید و قهرمان را به این سمت سوق می دهد. این پیک معمولاً موجودی خوار و ناچیز یا عجزه ای کریمه است. (مخبر، ۲۴۶۱۳۹۶-۲۴۵). ندای فراخوان در واقع، زمینه مرحله عزیمت و سفر قهرمان

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر است. قهرمان که در موطن خود سرگرم زندگی روزمره است؛ ناگاه ندایی می‌شنود که او را به سفر فرا می‌خواند. سفر به سرزمینی ناشناخته. چرا که سرنوشت، قهرمان را به مبارزه طلبیده و قرار است نیرو و جاذبه‌ای معنوی، او را از موطنش به سرزمینی ناشناخته منتقل سازد. اساس و فلسفه دعوت به ماجرا این است که با ارائه یک دعوت یا چالش به قهرمان او را برای رو به‌رو شدن با ناشناخته‌ها آماده و داستان را به حرکت درآورد. (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۲۱). در این داستان، پسر بازرگان با نعمت‌های بی‌شمار در خانه‌ای چون بهشت زندگی می‌کند؛ مسافری غریب از راه می‌رسد. (نک. امیرخسرو: ۲۴۸۱۳۹۱). نکته مهم آن است که این حرکت، نتیجه تمایلات سرکوب‌شده بازرگان‌زاده است. به دنبال آمدن پیک، انسان، دچار نوعی بحران یا کنج‌کاوی می‌شود و میل دارد ماجرا را دنبال کند. (کمپیل، ۵۹۱۳۸۵). از بیت ذیل به خوبی می‌توان دریافت که بازرگان‌زاده خود در دل، چنین تمناهایی را می‌یافته است:

سال‌ها در چنین تمناهایی پُخت با هر رونده سودایی
(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۴۸)

۲-۱-۲. ردّ دعوت یا درخواست

گاهی قهرمان دعوت را نمی‌پذیرد. در واقع، قهرمان نمی‌خواهد روند زندگی خود را به هم بزند. (مخبر، ۱۳۹۶: ۲۴۶). گرچه ممکن است یک قهرمان یا ماجراجو وارد مرحله امتناع نشود، اما متحدان قهرمان یا نگهبان آستانه، ترس‌ها و خطرات را بیان می‌کنند و قهرمان را از ادامه راه باز می‌دارند. (ویتیلا، ۱۳۹۲: ۱۱). در این داستان، بازرگان، پسر خود را از رفتن به این سفر بر حذر می‌دارد:

پدر مهربان شنید خبر بی‌سر و پا دوید سوی پسر
دم‌همی داد و هیچ دود نداشت کرد زاری و هیچ سود نداشت
(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۵۰)

اما در نهایت، پسر بازرگان، ندای فراخوان را می‌پذیرد و پای در راه می‌گذارد:
عاقبت دست بر جهان افشاند وز ولایت جمازه بیرون راند
(همان: ۲۵۰)

۲-۱-۳. عبور از نخستین آستان

عبور از آستان به این معناست که قهرمان، سرانجام خود را مُتعهّد به سفر کرده است، او اکنون آماده عبور از دروازه‌ای است که دنیای عادی را از دنیای ویژه جدا می‌کند. (وُیتِیلا، ۱۲۱۳۹۲). در این داستان، علی‌رغم انذار و منع دوستان از وارد شدن بازرگان‌زاده به گرمابه، ضمن یادآوری عزم قطعی خویش به ادامه سفر، دلایل خود برای انجام این آزمون را این‌گونه بیان می‌کند:

چار و ناچار مرد شعبده‌جوی پسر بازرگان سوی گرمابه راند پویا پوی
 مهرش بازداشت بسیاری که حذر بهتر از چنین کاری
 او همان میل فتنه در سر داشت عاقبت دل ز میل سر برداشت
 (امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۵۱)

بازارگان‌زاده سوی نخستین آستان که همان گرمابه می‌باشد؛ پیش می‌رود. با ورود به گرمابه از دنیای عادی خارج و وارد دنیای ویژه‌ای می‌شود که امیر خسرو از آن به «طلسم آباد»، تعبیر می‌کند:

عاقبت بر مُراد خاطر خویش سوی گرمابه ره گرفت به پیش
 رفت و در شد در آن طلسم آباد عالمی دید هر دری که گُشاد
 (همان: ۲۵۲)

۲-۱-۴. یاوران قهرمان یا مدد رسان غیبی (پیر خردمند)

طبق نظریه تک اسطوره و براساس شواهدی که کمپبل و پیروانش از اساطیر جهان، بویژه اساطیر یونانی آورده‌اند، قهرمان در وهله نخست در برابر انبوه دشمنان و موانع مُهلک، بی‌دفاع می‌ماند و نیازمند یاری گرفتن از یاوران است. بازرگان‌زاده نیز بعد از ورود به گرمابه، هفته‌ای بدون آب و غذا می‌ماند، چون راه بیرون شدن از گرمابه را نمی‌یابد؛ پشیمان می‌شود و خدای بخشنده را به یاری می‌طلبد:

هفته‌ای گشت بی‌طعام و شراب راه بیرون شدن ندید به خواب
 شد پشیمان ز خام‌کاری خویش خواند بخشنده را به یاری خویش

(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۵۲)

در صورت پذیرش دعوت توسط قهرمان، معمولاً سر و کله یک حامی پیدا می‌شود که او را راهنمایی می‌کند. این حامی غالباً پیرمرد؛ پرنده، عجوزه یا حیوان است. این کمک معمولاً به صورت نشان دادن راه نجات، یا دادن سرنخ‌هایی برای روبرو شدن با مسأله است. (مخبر، ۲۴۷۱۳۹۶). در این داستان، با گشوده شدن دری که به منزله در نجات است، کنیزکی با جام شرابی در کف؛ وارد صحنه می‌شود و پسر بازرگان را به سوی قصری راهنمایی می‌کند. (نک. امیرخسرو، ۲۵۲۱۳۹۱). زمانی که پسر بازرگان از وحشت در گوشه‌ای پنهان می‌شود؛ پیری همانند آفتاب با چراغی بر کف؛ ظاهر می‌شود. (نک. امیرخسرو، ۲۵۲۱۳۹۱). شخصیت حامی «نماد فرزاندگی و مترادف معرفتی جهانی است.» (شدل؛ ۱۰۱۳۸۸). در این داستان خصوصیات حامی (بانوی قصر) که می‌توان از وی به صورت غیر خطرناک خدایان تعبیر کرد- از زبان سرو سیمین تن، یکی از خدمت‌کاران بانوی قصر، این‌گونه بیان می‌شود:

بانوی ما که گنج لطف دروست آدمی سیرتست و مهمان دوست
برخوری زآن صنم که در همه ساز تو غریب و او غریب نواز
(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۵۴)

۲-۱-۵. شکم نهنگ

قهرمانانی که قدم در جاده سفر می‌گذارند از مناطق ناشناخته‌ای چون بیابان، دریا، سیاهی و تاریکی که حوزه‌های ناشناخته ناخودآگاه می‌باشد، عبور می‌کنند و توسط ناشناخته‌ها بلعیده می‌شوند و به ظاهر می‌میرند، که کمپیل از آن به عنوان مرحله (شکم نهنگ) یاد می‌کند. (کمپیل، ۹۶۱۳۸۵). در این داستان، پسر بازرگان بعد از هفته‌ها خوشگذرانی از خود بانو، کام می‌خواهد، بانو او را با وعده روز فردا از سر باز می‌کند. بازرگان زاده به امید این وعده، باده‌ای چند می‌خورد و می‌خوابد؛ اما وقتی از خواب بیدار می‌شود، خود را در بیابانی هایل می‌یابد و از ترس، خون در رگ‌هایش یخ می‌زند. از این بخش داستان، می‌توان به مرحله شکم نهنگ، تعبیر کرد:

نوبت صبح زد چو ناله زار مرغ و ماهی ز خواب شد بیدار
چشم بگشاد مست دوشینه ریگ دستش خلیل در سینه
خویش را دید در بیابانی نه پدیدش سری نه پایانی
(امیرخسرو، ۲۶۱۱۳۹۱)

۲-۲. مرحله عبور از آزمون‌های تشریف

۲-۲-۱. جاده آزمون‌ها یا صورت خطرناک خدایان

وارد شدن بازرگان‌زاده به خرابه و مواجهه شدن قهرمان با «زال»، سرآغاز حوادث ترسناکی است که از آن‌ها می‌توان به صورت خطرناک خدایان، تعبیر کرد. وظیفه اصلی قهرمان، غلبه بر موانع و دشمنان است. به باور فرای (Northrop Frye)، دشمنان، آدم‌های مشئومی چون غولان، جادوگران و ساحران‌اند که سد راه قهرمان می‌شوند. (فرای، ۱۳۷۷: ۲۳۴). در این مرحله، پسر بازرگان چون خرابه را جای قرار نمی‌یابد؛ خود را تسلیم قضا می‌کند و با حالی نزار، دشت بر دشت می‌شتابد و خود را به خانه زالی می‌رساند که در اصل عفریته‌ای خطرناک است. (نک. امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۶۱).

۲-۲-۲. ملاقات با خدایانو یا باز پس گرفتن نشاط دوره کودکی

نکته قابل توجه در این بررسی آن است که ابتدا به نظر می‌رسد مرحله ملاقات با خدایانو از قلم افتاده باشد؛ اما در این داستان، مرحله ملاقات با خدایانو و پس گرفتن نشاط دوره کودکی، پیش‌تر از مرحله پای گذاشتن قهرمان در جاده آزمون‌ها و دیدن صورت خطرناک خدایان، بیان شده است. از دیدگاه نویسندگان، این تغییر بسیار به‌جا و مناسب می‌باشد؛ چرا که قهرمان داستان ابتدا با صورت غیر خطرناک خدایان، یعنی خدایانوی قصر مواجه می‌شود، زیرا تحت سیطره شدید نفس اماره خویش می‌باشد، در نتیجه از هشدارهای خدا بانوی قصر مُتنبّه نمی‌شود و ناچار در مرحله بعدی که قاعدتاً باید دشوارتر از مرحله پیشین باشد- با صورت خطرناک خدایان، یعنی زال و دختر و سوسه‌گر، رو به رو می‌شود. این مسأله از دیدگاه کمپیل مُتحمّل است. کمپیل در کتاب قهرمان هزارچهره می‌نویسد: «اگر یکی از عناصر کهن‌الگویی از یک داستان، افسانه،

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر آیین یا اسطوره فرضی، حذف شده باشد؛ حتماً به گونه‌ای تلویحی بدان اشاره شده است. (کمپیل، ۱۳۸۵: ۴۷). در این داستان، ملاقات با خدایانو را در مواجهه با بانویی قصر که خود را در قالب لعبتی درآورده است؛ می‌بینیم:

بانو از راه لطف و نز مستی کرد با او به کاسه همدستی
 چون شد از خوردنی شکم‌ها سیر مَطْبَخی بُرد خوان ز تخت به زیر
 ساقیان را رسید نوبت می دور گردنده گشت پی در پی
 خواجه کافروختش ز می سینه تازه کردش نشاط دوشینه
 خویش را کرد لعبتی چون سیم به مُراد حریف خود تسلیم
 (امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۵۹-۲۵۸)

۲-۲-۳. زن و سوسه‌گر

دختر زال، همان زن و سوسه‌گری است که پسر بازرگان را با چشم پُر فن خویش می‌فریبد و پس از دیوانه کردن وی، روی از او می‌پوشد:

زال را دختر سمن‌بر بود رخ او همچو ماه انور بود
 دزد دل‌ها دو چشم پُر فن او خون صد بی‌گنه به گردن او
 (امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۶۱)

پسر بازرگان، هر از گاهی که خانه را خالی می‌یابد، سعی می‌کند از دختر کام بگیرد؛ اما دختر شرط تسلیم کردن خود را تهیه سر پناهی مستقل، اعلام می‌کند. بازرگان زاده بعد از تهیه مقدمات زمانی که می‌خواهد پالان را بر پشت خر بگذارد تا عروسش را ببرد؛ خر جفته‌ای می‌اندازد و بازرگان زاده را نقش بر زمین می‌کند. این جفتک خر را نشانه‌ای از امدادهای غیبی است که به یاری قهرمان می‌آید تا او را آگاه کند. این اولین آزمونی است که پسر بازرگان در این جاده با آن روبرو می‌شود و سربلند از آن بیرون می‌آید:

لرزه در شخص نازنین افتاد شد به صفرا و بر زمین افتاد
 چون به هوش آمد از چنان خطری کرد هر سو به تجربت نظری
 (همان: ۲۶۴)

۲-۲-۴. آشتی با پدر

در این داستان، مرحله آشتی با پدر پس از رهایی بازرگانزاده از دست غول(زال) و دیو مردمگیر(زن وسوسه‌گر) بیان می‌شود. بازرگانزاده پس از گذر از بیابان به عُرفه‌ای می‌رسد که خانه پیری نورانی است. این پیر با قامت خَم در حقیقت تبلور پدر واقعی پسر بازرگان است. از دیدگاه کمپبل، وقتی پسر به‌حدی بزرگ می‌شود که امنیت سینه مادر را پشت سر می‌گذارد، رو به سوی جهان بزرگسالان می‌کند و وارد حطیه پدر می‌شود. (کمپبل، ۱۴۱۳۸۵). پیر پس از شنیدن ماجرای جوان، ضمن تبیین آنچه بر پسر بازرگان گذشته است، به وی حق انتخاب می‌دهد که در نزد وی بماند یا برود. (نک. امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۶۵).

۲-۲-۵. خدایگون شدن

در این بخش از سفر، قهرمان پس از عبور از آزمون‌های مختلف و پیروزی بر موانع، ثابت می‌کند که از مرحله انسانی پا فراتر نهاده و تبدیل به موجودی نیمه خدایی شده است. (وارتر، ۱۳۸۷: ۱۸). این وضعیت فرا رفتن از دوگانگی‌های بنیادین، در حقیقت نوعی تسلیم شدن به ناخودآگاه و دور شدن از زندگی روزمره است. قهرمان در دنیای تازه ولادتی تازه می‌یابد که میل چندانی به ترک آن ندارد. در داستان بازرگانزاده و شهر خاموشان، نیز این تسلیم در برابر پیر قابل مشاهده است:

بوسه بر پای پیر داد جوان	گفت کای از توأم حیات و توان
من گم‌گشته ره کجا دانم؟	کز حضور تو رو بگردانم
زین پس ار جای باشدم بر تو	سر من و آستانه در تو

(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۶۶)

تسلیم در برابر پیر، مقدمه برکتی است که نصیب پسر بازرگان می‌شود. وی با پذیرش تقدیر خود، در اثر اتفاقی به پادشاهی می‌رسد. روزی، پسر بازرگان از دست غم به ستوه و از حجره پیر بیرون می‌آید. مرغ مردمخواری او را می‌زباید و با مرغی دیگر بر سر طعمه درگیر می‌شود. درگیری دو مرغ، موجبات نجات جوان را فراهم می‌آورد. پسر

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر
Archive of SID
بازرگان غاری را پیش رو می‌بیند. در ته غار، روشنایی می‌بیند که او را به سبزه‌زاری
رهنمون می‌شود. قلعه‌ای را از دور می‌بیند و به سوی دروازه آن می‌شتابد و دست تقدیر
او را به تخت پادشاهی می‌نشانند. (نک. همان: ۲۶۶).

۲-۲-۶. برکت نهایی

برکت نهایی با هدف آغازین سفر قهرمان ارتباط تنگاتنگی دارد. قهرمان برای رسیدن
به ارزشی والا پای در راهی دشوار می‌گذارد و با رسیدن به هدف خود (برکت نهایی)، به
پایان سفر نزدیک می‌شود. همانطور که در خلاصه داستان گذشت، هدف پسر بازرگان از
آغاز این سفر، فهمیدن راز سکوت مردم شهر خاموشان بود. پسر بازرگان پس از رسیدن
به پادشاهی، هر روز با زیبارویی به یکی از گنبد‌های گرمابه می‌رود؛ اما در روز هفتم،
کاردان حرم به وی گوش‌زد می‌کند که از گنبد هفتم صرف نظر کند. اما رغبت پسر
بازرگان، برای وارد شدن به گنبد هفتم و دانستن راز آن افزون می‌شود. این راز در نهایت
از زبان صنم بنفش پوش، به پسر بازرگان، اعلان می‌شود که در ادامه به این راز، اشاره
خواهد شد.

۲-۳. مرحله بازگشت

قهرمان پس از تشرّف، می‌تواند پاک شود و ظفرمندانه بازگردد. هر چند این بازگشت
بدون آزمون‌ها و رنج‌های خاص خود نیست. برخی از قهرمانان مایل نیستند به دنیای
قبله خویش بازگردند. (مخبر، ۱۳۹۶: ۲۵۱). قهرمان، به عنوان انسانی رُشد یافته می‌میرد؛
ولی چون انسانی است کامل و مُتعلّق به تمام جهان، دوباره متولّد می‌شود. کمپبل، تأکید
می‌کند: «دومین وظیفه خطیر قهرمان، بازگشت به سوی ماست با هیئتی جدید و آموزاندن
درسی که از این حیات مُجدّد آموخته است.» (کمپبل، ۱۳۸۵: ۳۰-۳۱).

۲-۳-۱. امتناع از بازگشت یا انکار جهان

در این داستان، پسر بازرگان عملاً رغبتی به بازگشت به دنیای واقعی ندارد و در
حقیقت این صنم بنفش پوش است که او را به دنیای واقعی می‌راند و بازرگان‌زاده را

جستارنامه ادبیات تطبیقی / س ۳ / ش ۹ / پاییز ۱۳۹۸
Archive of SID
متوجه این نکته می‌گرداند که دنیای خیالی کامرانی، که او بشدت سرگرم آن شده است؛
عفریت‌خانه خالی بیش نیست. (نک. ۱۳۹۱: ۲۷۳).

۲-۳-۲. فرار جادویی

گاهی بازگشت قهرمان به جهان یا جامعه‌ای که عزیمت خود را از آن‌جا آغاز کرده با دشواری‌هایی همراه است. صنم بنفشه پوش که در آغاز داستان به صورت غیر مستقیم سعی کرده بود تا با پرهیز دادن پسر بازارگان از شهوت جویی بسیار مُتنبّه سازد؛ مقدمه بازگشت او را به دنیای واقعی فراهم می‌سازد. فرار جادویی بازارگان‌زاده از گنبد‌های تو در توی گرمابه و یافتن در خروجی گرمابه توسط همین صنم بنفشه پوش ممکن می‌شود. (نک. همان: ۲۷۳).

۲-۳-۳. رسیدن کمک از خارج

در این داستان، مرحله رسیدن کمک از خارج برای قهرمان با الگوی کمپیل، تفاوت دارد. بندگان پسر بازارگان که در طی سفر قهرمان، در بیرون گرمابه منتظر وی بوده‌اند، تا زمانی که خود قهرمان، راه بیرون شو گرمابه به دنیای واقعی را بیابد، عملاً قادر به کمک و یاری وی نیستند؛ اما به محض بیرون آمدن پسر بازارگان از گرمابه، به یاری او می‌شتابند. (نک. همان: ۲۷۴).

۲-۳-۴. عبور از آستان بازگشت یا بازگشت به دنیای عادی

در این داستان، آستان بازگشت قهرمان به دنیای عادی، همان در گرمابه‌ای است که در آغاز از آن وارد گرمابه شده بود:

مرد پی‌گم ز روشنایی نور در گرمابه را بدید ز دور
رفت چون پیش در همان در بود که نخستین به فتنه رهبر بود
(همان: ۲۷۳)

۲-۳-۵. ارباب دو جهان

بنابر نظریه تک اسطوره، قهرمان به راحتی از مرز میان دو جهان عبور می‌کند و از یکی، وارد دیگری می‌شود. او علاوه بر دنیای واقعی و عادی بر دنیای ویژه‌ای که آن را

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر فتح کرده نیز فرمان می‌راند. به گفته کمپبل، حقیقت داشتن یا نداشتن این ماجراها مهم نیست، چیزی که اهمیت دارد خود این داستان‌هاست. (مخبر، ۱۳۹۶: ۲۵۳). در این داستان بازرگان‌زاده، پس از فرمان‌روایی بر سرزمین جن و پری و پس از گذشتن از آستانه گرمابه و پای گذاشتن بر دنیای واقعی بر مردم خویش، حکمرانی می‌کند:

پدرش رفته بود و مادر نیز وز بی او گذاشته همه چیز

(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۷۴)

۲-۳-۶. دست‌یابی به آزادی و برکت نهایی

در این مرحله قهرمان با اکسیری بازمی‌گردد تا آن را با دیگران تقسیم کند و به مصیبت‌های سرزمین خود خاتمه دهد. اکسیر، همان دستاورد سفر قهرمان است که می‌تواند گنجی بزرگ یا معجونی جادویی باشد. می‌تواند عشق، دانایی، وفاداری یا فقط تجربه جان به در بردن از دنیای ویژه باشد. (وئیتلا، ۱۳۹۲: ۱۱۴). در این داستان، پسر بازرگان، پس از ده سال سکوت و خاموشی، در خروش می‌آید و راز خود را که ترجیح رنگ بنفش بر دیگر رنگ‌هاست، اینگونه عنوان می‌کند:

بعد ده سال در خروش آمد از او خلق را به گوش آمد
کسوتش ز آن پس از گله تا کفش بود پیوسته پرنیان بنفش
هست رنگ بنفش نادره‌وش دیده را نغز و سینه را دلکش
تُرک زیبا که رو بُود چو مهش در حریر بنفش کُن نگهش
باغ کز نقش کم ز دیبا نیست بی‌جمال بنفشه زیبا نیست
خنده برق با هزار درفش بین که چون خوش بود در ابر بنفش

(امیرخسرو، ۱۳۹۱: ۲۷۵-۲۷۴)

این راز که پسر بازرگان با خود به ارمغان آورده چه پیامی در خود نهفته دارد؟ این پیام در طول سفر قهرمان، سه بار به پسر بازرگان گوشزد می‌شود. بار اول، در آغاز سفر و در زمان گذر از آستانه دنیای عادی و ورود به گرمابه توسط بانوی قصر (صورت غیرخطرناک خدایان که آسیبی به پسر بازرگان نمی‌رساند و او را از نشئه کودکی شاداب

و لبریز می‌کند)، با توصیه بر امتناع وی از زیاده‌خواهی و کام‌جویی، پسر بازرگان را به دنیای زال و زن و سوسه‌گر می‌راند. در این مرحله پسر بازرگان به علت آن‌که اسیر نفس اماره خود می‌باشد؛ متوجه پیام بانوی قصر نمی‌شود؛ ناگزیر بانوی قصر، وی را به سرزمین زال عفریته و زن و سوسه‌گر (صورت خطرناک خدایان که درصدد آسیب جدی به پسر بازرگان است)، می‌راند. در این مرحله امداد غیبی، بصورت جفتک خوردن از خر به یاری پسر بازرگان می‌آید و وی را از این مهلکه جدی، نجات می‌دهد؛ اما پسر بازرگان به خاطر اصرار بر کام‌جویی این پیام را نمی‌گیرد. بار سوم، مصادف است با زمانی که پسر بازرگان از خرابه زال عفریته و زن و سوسه‌گر به شهری پای می‌گذارد که پادشاه آن به تازگی درگذشته است و با قرعه فال، پادشاه آن شهر می‌شود و به برکت می‌رسد. در این مرحله نیز پسر بازرگان گرفتار هوای نفس اماره خویش است و درصدد کامرانی با شش بانوی گندهای شش‌گانه، تا اینکه صنم بنفشه پوش، با راندن وی به آستانه گنبد هفتم - که در واقع عفریت‌خانه‌ای بیش نیست - به وی می‌فهماند که باید خود را از این عفریت‌خانه و از اسارت نفس اماره و گرفتاری شهوت، نجات دهد. راز شهر خاموشان این است که دنیا عفریت‌خانه‌ای بیش نیست و راه‌هایی از این عفریت‌خانه، دوری از زیاده‌روی از شهوت و کامرانی است.

۳. نتیجه‌گیری

تطبیق داستان «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» در کتاب «هشت بهشت» امیرخسرو دهلوی، با نظریه ارائه شده توسط جوزف کمپبل، این داستان را بعنوان نمونه‌ای بسیار مؤفق از کهن الگوی «تک اسطوره سفر قهرمان»، معرفی می‌کند. تطابق بسیار بالای مراحل سه‌گانه نظریه کمپبل با روایت امیرخسرو در این داستان، دلیلی بر شناسایی مؤفق و حسن انتخاب این داستان از سوی نویسندگان در این بررسی است. وجود اختلافات اندک و جزئی در بعضی از مراحل سه‌گانه سفر قهرمان نیز نکته سودمندی است که بر میراث مشترک ادبی، فرهنگی و قومی بشر صحه می‌گذارد و درک تفاوت‌ها را آسان‌تر و قابل درک‌تر می‌کند. الگوی تک اسطوره سفر قهرمان جوزف کمپبل، این امکان را فراهم می‌آورد که پیام نهفته در این داستان رمزی و اسرار آمیز را که

خسرو دهلوی بررسی حکایت «پسر بازرگان روم و شهر خاموشان» از کتاب هشت بهشت امیر سفارش به پاک‌دامنی و پرهیز از شهوت‌رانی و کامجویی است؛ بازخوانی و بعنوان برکت نهایی و دست‌آورد داستان به جهانیان عرضه شود.

منابع و مأخذ

الف. کتب

۱. امیرخسرو دهلوی، (۱۳۹۱)، هشت بهشت، به کوشش حسن ذوالفقاری و پرویز ارسطو، تهران: چشمه.
۲. ثمنینی، نغمه، (۱۳۷۹)، عشق و شعبده، تهران: مرکز.
۳. سگال، آلن، (۱۳۸۹)، اسطوره، ترجمه فریده فرنودفر، چاپ دوم، تهران: انتشارات بصیرت.
۴. ستاری، جلال، (۱۳۹۰)، اسطوره و رمز، چاپ چهارم، تهران: سروش (انتشارات صدا و سیما).
۵. غنیمی هلال، محمد، (۱۳۷۰)، ادبیات تطبیقی: تاریخ و تحول، اثرپذیری و اثرگذاری فرهنگ و ادب اسلامی، ترجمه سید آیت‌الله زاده شیرازی، تهران: امیرکبیر.
۶. فرای، نورترپ، (۱۳۷۷)، تحلیل نقد، ترجمه صالح حسینی، تهران: نیلوفر.
۷. کمپیل، جوزف، (۱۳۸۵)، قهرمان هزارچهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتاب.
۸. کوپ، ویلفرد، لیبر، ارل، مورگان، لی، ویلینگهم، جان، (۱۳۸۵)، مبانی نقد ادبی، ترجمه فرزانه طاهری چاپ چهارم تهران: نیلوفر.
۹. گورین، ویلفرد، لیبر، ارل/و همکاران. (۱۳۷۰)، راهنمای رویکردهای نقد ادبی، ترجمه زهرا میهن‌خواه تهران: انتشارات اطلاعات.
۱۰. مخبر، عباس، (۱۳۹۶)، مبانی اسطوره‌شناسی، چاپ اول، تهران: مرکز.
۱۱. وییتیل، استوارت، (۱۳۹۲)، اسطوره و سینما، ترجمه محمد گذر آبادی، چاپ سوم، تهران هرمس.
۱۲. وارتر، رکس، (۱۳۸۷)، دانشنامه اساطیر جهان، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، چاپ دوم، تهران: نشر اسطوره.
۱۳. واحد دوست، مهوش، (۱۳۸۱)، روی‌کرد علمی به اسطوره‌شناسی، چاپ دوم، تهران: سروش.

۱۴. وولگر، کریستفر، (۱۳۸۷)، سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ اول، تهران: هرمس.

۱۵. (۱۳۹۰)، ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه، ترجمه عباس اکبری، چاپ دوم، تهران: نیلوفر.

۱۶. Adams, Michael Vannoy. ۲۰۱۰. *The Mythological Unconscious*. Putnam, CT: Spring Publications.
۱۷. Campbell, Joseph, Phil Cold sineau, and Stuart L. Brown. ۲۰۰۳. *The Heros Journey; Joseph Campbell on His Life and Work*. Novata, CA: New World Library.
۱۸. Combs, Steven C. ۲۰۰۵. *The Doa of Rhetoric*, Albany: State University of New York.
۱۹. Jung, Carl Gustav. ۱۹۷۰. *The Collected Works of C.G. Jung*. Translated by: Herbert Read & Michael Scott Montague Fordham. New York: Pantheon.
۲۰. Rensma, Ritske. ۲۰۰۹. *The Innateness of Myth: a New Interpretation of Joseph Campbells Reception of C,G,Jung*, New York: Continuum.
۲۱. Sagal, Robert. A. ۱۹۹۹. *Theorizing about Myth*, Amherst: University of Massachusetts.

ب. مقالات

۲۲. حسینی، مریم و گزمه، عاطفه، (۱۳۹۰)، کهن نمونه‌ها در حکایت جوذر. فصلنامه زبان و ادبیات فارسی. دانشگاه خوارزمی سال ۱۹، شماره ۷۰، صص ۷-۳۵.
۲۳. سلطان بیاد، مریم سادات و قربان صباغ، محمود رضا، (۱۳۹۰)، «بررسی قابلیت‌های نقد کهن‌الگویی در مطالعات تطبیقی ادبیات: نگاهی گذرا به کهن‌الگوی سایه‌ها و سفر قهرمان»، نشریه نقد ادبی، شماره ۱۴، صص ۷۹-۱۰۴.
۲۴. شدل، آندره، میکِل، آندره و ژان کوکتو، (۱۳۸۸)، مجموعه مقالات جهان هزار و یک شب. ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.