

نقد کهن‌الگویی «سفر قهرمان» در افسانه بانوی حصارى هفت‌پیکر نظامی براساس نظریه یونگ و کمپبل

رمضان مجوزی* / علی عابد کهخاژاله**

دریافت مقاله:

۱۳۹۵/۰۶/۲۹

پذیرش:

۱۳۹۶/۰۲/۰۴

چکیده

جوزف کمپبل با توجه به شباهت‌های ساختاری قصه‌ها و افسانه‌های کهن، با طرح نظریه «تک اسطوره» و «سفر قهرمان»، مبتنی بر نظریات گوستاو یونگ نقد کهن‌الگویی را به گونه‌ای نو مطرح و الگویی واحد برای تمام داستان‌ها ترسیم کرد. به‌ویژه افسانه‌ها و حماسه‌هایی که در آن پهلوان برای حصول به هدف، مراحل را طی می‌نماید. افسانه بانوی حصارى یکی از هفت داستانی است که نظامی در هفت‌پیکر، به رشته نظم کشیده است. سؤال اساسی در این پژوهش بر این استوار است که افسانه بانوی حصارى هفت‌پیکر نظامی، چه اندازه قابلیت تطبیق با این الگو را دارد؟ نتایج حاصل از پژوهش که به روش تحلیل محتوا انجام گردیده، بیانگر آن است که قهرمان افسانه، ضمن پیروزی در مأموریت خویش و به‌دست آوردن پاداش مادی به نوعی کمال معنوی دست می‌یابد که منطبق بر خویشکاری اصلی در کهن‌الگوی «سفر قهرمان» کمپبل است.

کلیدواژه‌ها: نقد کهن‌الگویی، کمپبل، یونگ، هفت‌پیکر، بانوی حصارى.

مقدمه

مشغول است، با شنیدن پیامی خواه طبیعی یا ماورالطبیعه به ماجراجویی اقدام می‌کند و با گام نهادن در جادهٔ آزمونی طاقت‌فرسا، مراحل دشواری را برای نیل به هدف، طی می‌نماید و سرانجام براساس قابلیت و توانایی که در او به ودیعه نهاده شده است به یاری فرد یا افرادی چون پیر فرزانه، به توفیق بزرگی دست می‌یابد، هریک از مراحل سفر به صورت نمادین، بیانگر مرحله‌ای است که باید قهرمان آنها را پشت سر بگذارد تا اسطوره شکل گیرد.

این پژوهش با اساس قراردادان آرای کمپبل مبتنی بر آرای یونگ، سعی دارد به بررسی میزان تطبیق خویشکاری‌های ارائه شده توسط کمپبل، با افسانهٔ بانوی حصاری، از افسانه‌های هفت‌گانه هفت‌پیکر نظامی بپردازد.

پیشینه پژوهش

در باب پیشینه این پژوهش گفتنی است که تاکنون به نقد کهن‌الگویانه این افسانه پرداخته نشده اما از منظرهای دیگر مورد واکاوی قرار گرفته است.

الهی قمشه‌ای در مجموعه مقالات خود از نگاه عارفانه، این افسانه را قصه آفرینش می‌داند: این داستان از نگاه عرفان روایتی شاعرانه از قصه آفرینش است و ماجراهای آن از پرده زمان و مکان بیرون و جاودانه در روی دادن است. آن پادشاه حضرت احدیت است که پادشاهی کارساز و بنده‌نواز است و آن دختر تجلی جمال اوست... این داستان شرح مشکلات راه عشق و اوصاف

کارل گوستاو یونگ، روان‌پزشک و متفکر سوئیسی با مبنا قراردادن اسطوره به رویکرد اسطوره‌پژوهی و روان‌شناختی قصه‌های پریان پرداخته است. در روان‌شناسی او، ناخودآگاهی، گذشته از لایهٔ فردی، لایه‌های ژرف‌تری از روان را در بر می‌گیرد که آن را فصل مشترک و میراث روانی همه افراد بشر می‌داند. یونگ، زبان این روان‌آغازین را در ساختار امروزیین ذهن بازشناسی کرده و به قالب و انگاره‌هایی رسیده است که به گفتهٔ او، اندام‌های روان پیش از تاریخ ما هستند که کهن‌الگو نامیده می‌شوند. (یاوری، ۱۳۷۸: ۴۶) از دستاوردهای مهم نظریات اسطوره‌شناختی، تطبیق و مقایسهٔ مبانی آنها با شخصیت‌های اسطوره‌ای و غیراساطیری و حتی افراد معروف جامعه است.

گوستاو یونگ با تحلیل و واکاوی روان‌شناسانه افسانهٔ پریان و تبیین نقش و تأثیر کهن‌الگوهایی چون «روح»، «پیر فرزانه» و قهرمان در آنها آغازگر نقد کهن‌الگویانه محسوب می‌شود، دستاوردهای جذاب و کارآمد او در این عرصه حاکی از آن است که در پژوهش‌های ادبی، پرداختن به ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگو از طریق نمادهایی که ظرف بروز آنها هستند می‌تواند در تبیین و تفسیر آثار ادبی، روشی کارآمد قلمداد گردد. (طاهری، ۱۳۹۲: ۲)

سیر تحول و سفر قهرمان در اساطیر و افسانه‌ها، در قالب داستان این‌گونه آغاز می‌گردد که قهرمان به زندگی روزمره و عادی خود

اسطوره بازگوکننده وقایع و حوادثی است که به واقع در سپیده‌دمان تاریخ بشری رخ داده است. «اسطوره، نقل‌کننده سرگذشت قدسی و مینوی است، راوی واقعه‌هایی است که در زمان اولین زمان شگرف بدایت همه چیز رخ داده است. به بیانی دیگر، اسطوره حکایت می‌کند که چگونه از دولت سر و به برکت کارهای نمایان و برجسته موجودات مافوق طبیعی، واقعیتی - چه کل واقعیت: کیهان یا فقط اجزایی از واقعیت: جزیره‌های - نوع نباتی خاص سلوکی و کرداری انسانی، پا به عرصه وجود نهاده است». (الیاده، ۱۳۶۲: ۱۴)

اساطیر حکایت‌کننده چگونگی تفکر مردم در دوران گذشته است و فرهنگ مردمان کهن را به انسان‌های امروزی می‌نمایاند و نشان می‌دهد که چگونه انسان‌ها ضعف‌های خود را با اسطوره‌سازی مرتفع ساخته‌اند. «اسطوره واکنشی از ناتوانی انسان است در مقابله با درماندگی‌ها و ضعف او در برآوردن آرزوها و ترس او از حوادث غیرمترقبه». (آموزگار، ۱۳۸۶: ۴) برخی اندیشمندان خاستگاه اسطوره را قوه خیال می‌دانند. اسطوره‌ها ساختارهایی از قوه ذهنی و تخیلات انسانی هستند که در بعضی از موارد براساس برخی دلایل آسمانی پیش بینی شده‌اند و محتمل است که در مراحل بعدی به شکل جسم‌های آسمانی با پدیده‌های مبهم در آمده باشند. (Rank, 2011: 8) عامه مردم، اسطوره را افسانه‌ای خیالی و غیر واقعی می‌پندارند در حالی که اسطوره را باید داستان و سرگذشتی «مینوی»

پهلوانی است که طلسمات نفس مکاره را گشودند و به درهای پنهانی آسمان معرفت را یافتند. (الهی قمشه‌ای، ۱۳۷۹: ۳۷۰، ۳۶۹)

الگوی سفر قهرمان در برخی داستان‌های ایرانی نیز مورد بررسی قرار گرفته است: طاهری و آقاجانی (۱۳۹۲)، «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان در هفت خان رستم»، نگارنده در این پژوهش به بررسی تطبیق نظریه سفر قهرمان در هفت خان رستم پرداخته است. کنگرانی (۱۳۸۸)، «تحلیل تک اسطوره نزد کمپیل با نگاه به روایت یونس و ماهی».

ساختار ویژه داستان بانوی حصارى و قابلیت تطبیق این داستان با بسیاری از خویشکامی‌های نظریه «کمپیل» از ضروریات انجام این پژوهش می‌باشد.

طبقه‌بندی اساطیر

اساطیر در طول زمان معانی گوناگونی یافته‌اند و از منظرهای متنوعی طبقه‌بندی شده‌اند. به عنوان نمونه پورنامداریان به نقل از سالسیتوس اساطیر را این‌گونه تقسیم‌بندی می‌نماید: «اساطیر دینی^۱، بعضی طبیعی^۲، بعضی روائی و ذهنی^۳، بعضی جسمانی و مادی^۴ و بعضی آمیخته از این دو نوع اخیرند و داستان‌های مذهبی و افسانه‌ها به علت داشتن همان جنبه عدم واقعیت در کل یا در بخشی، در یک سطح قرار گرفته و مورد تغییر قرار می‌گیرند». (پورنامداریان، ۱۳۸۰: ۱۸۰)

1. Theological
2. Physical
3. Phychic
4. Materical

دانست که معمولاً اصل آن معلوم نیست. (آموزگار، ۱۳۸۶: ۳)

ولادیمیر پراپ فرمالیسم روسی برای اسطوره ارزش قدسی قائل است و به اعتقاد او اسطوره‌ها نه تنها راست انگاشته می‌شوند، بلکه ایمان و اعتقاد مردم را نیز بیان می‌کنند در مقابل، قصه‌های پریان را خیال‌پردازی شاعرانه می‌داند و معتقد است در اغلب آنها واقعیت تحریف شده است. (پراپ، ۱۳۷۱: ۱۲۸) اما برخی نظریه-پردازان همان‌گونه که رؤیا و اسطوره را همسان می‌دانند اسطوره و قصه‌های پریان را نیز اموری شبیه هم در نظر می‌گیرند. (شکیبی ممتاز، ۱۳۹۲: ۱۴۹)

کمپیل و نظریه تک اسطوره

جوزف کمپیل (۱۹۸۷-۱۹۰۴م.) از مشهورترین صاحب‌نظران در عرصه اسطوره‌شناسی و نقد کهن‌الگویانه است. کمپیل متأثر از یونگ، به نظریه ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها علاقه‌مند شد و با طرح نظریات خاص خود در باب ماهیت کهن‌الگوها و تأثیر آنها در خلق اساطیر که در قالب تألیفات و کتاب‌های متعددی نگاشته است، تأثیر غیرقابل انکار بر نقد معاصر گذاشت. (طاهری، ۱۳۹۲: ۳)

کمپیل با بررسی آثار متعدد و مقایسه آنها کوشید تا با معیارهای مشخص، اسطوره را از غیر اسطوره متمایز سازد و سپس اسطوره‌ها را دسته-بندی کند و کهن‌الگوها را «جاودانان رؤیایی» نامند و رؤیا را از اسطوره متمایز ساخت:

کهن‌الگوهایی که کشف شده‌اند، آنهایی هستند که طی تاریخ و فرهنگ بشریت، تصاویر اسطوره‌ای، الهامی و آیینی را برانگیخته‌اند و ایجاد کرده‌اند. این «جاودانان رؤیایی» را نباید با اشکال سمبلیک شخصی‌ای که در کابوس‌ها و شوریدگی‌های فرد مضطرب ظاهر می‌شوند، اشتباه گرفت. رؤیا اسطوره‌ای شخصی است و اسطوره، رؤیایی تهی از فردیت. به طور کلی هم اسطوره و هم رؤیا، در دینامیک روان، به‌گونه‌ای سمبلیک عمل می‌کنند، ولی در رؤیا اشکال اسطوره‌ای، به علت رنج‌های رویابین اصل خود منحرف می‌شوند، در حالی‌که در اسطوره‌ها مشکلات و مسائلی مطرح می‌شوند که در مورد تمام افراد بشر صدق می‌کند. (کمپیل، ۱۳۸۵: ۱۵)

در نگاه دیگر، کمپیل با ارائه تعریفی کامل و جامع، به تمایز افسانه و اسطوره می‌پردازد و بین آنها تمایز قائل می‌شود. او معتقد است هرچند افسانه‌ها بی‌بهره از اسطوره نیست، اما در برخی موارد تفاوت‌های بنیادین میان آنها وجود دارد.

قصه‌های پریان برای گذراندن اوقات فراغت بازگو می‌شوند. شما باید میان اسطوره‌ها که به موضوعات جدی زندگی زنده، برحسب مرتبه جامعه و طبیعت می‌پردازند و داستان‌هایی که با بعضی از همان بن‌مایه‌ها، برای تفریح بازگو شده‌اند فرق بگذارید. با آنکه اغلب قصه‌های پریان پایانی خوش دارند، در راه رسیدن به این پایان خوش، بن‌مایه‌های اسطوره شناختی نمونه-واری اتفاق می‌افتد. به عنوان مثال بن‌مایه گرفتار شدن در مشکلی سخت و سپس شنیدن صدایی

واکنشی مشخص به آن موقعیت ویژه آماده می‌کند، یک کهن‌الگو حاوی خطرها و راه‌های گذر از آن خطر است. هر کهن‌الگو یک بسته از صفات مرتبط با هم است که می‌کوشد با بروز خود در روان یک فرد در تمامیت فرد، جامعه و جهان به تعادل برسد». (کمپبل، ۱۳۸۵: ۱۰۵)

در روزگاری که به نظر می‌رسید دوران اسطوره‌پروری خاتمه یافته و همه جهان را واقعیت فرا گرفته است، جوزف کمپبل با ارائه الگوی «سفر قهرمان» نشان داد که اساطیر و افسانه‌ها همچنان در زندگی مردمان جوامع مختلف حضور دارند و اسطوره‌ها فقط به دنیای کهن مربوط نمی‌شود.

مهم‌ترین نظریه‌ای که کمپبل مطرح نمود، نظریه «تک اسطوره»^۷ نام گرفت که در سال ۱۹۴۹م. در کتابی با عنوان *مرد هزار چهره*^۸ به جهان عرضه شد. کمپبل با مطالعه تطبیقی اسطوره‌های ملل مختلف نحوه باززایی اسطوره‌ها را تا دوره معاصر پیگیری و همچنین نظریه تک-اسطوره خود را مطرح کرد که مورد توجه منتقدان و هنرمندان قرار گرفت. (کنگرانی، ۱۳۸۸: ۷۴)

براساس نظر کمپبل، اسطوره‌ها در تبعیت از کهن‌الگوها یکسان هستند ولی در زمان‌ها و مکان‌های متفاوت به اشکال متنوع بروز می‌یابند

یا آمدن کسی به کمک شما. (همان، ۱۳۸۰: ۲۰۸)

در مقابل، بتل‌هایم قصه‌های پریان را دارای پشتوانه اسطوره - افسانه می‌داند. هرچند او افسانه‌ها را نمادهایی می‌داند که به روان بشر مربوط است اما اسطوره نیز فاقد اشکال سمبلیک نیست.

قصه‌های جادویی یا پریان، یکی از مهم‌ترین انواع شناخته‌شده قصه‌ها در میان حجم انبوه آثار ادبی جهان است. این قصه‌ها با وجود پشتوانه‌های اسطوره‌ای - افسانه‌ای، از هر سه بخش دستگاه روانی یعنی نهاد، خود و فراخود سخن می‌گویند و راه هماهنگ کردن آنها را نشان می‌دهند. اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان با زبان اشارت و نماد سخن می‌گویند که نماینده محتویات ناخودآگاه است. این نمادها همزمان به ذهن خودآگاه و ناخودآگاه ما یعنی هر سه جنبه نام برده روان‌خورد می‌کنند. (شکیبی ممتاز، ۱۳۹۲: ۱۵۰)

کهن‌الگوها در روان‌شناسی تحلیلی، آن دسته ادراک‌ها را شامل می‌شود که مربوط و متعلق به یک جمع هستند. «هر کهن‌الگو، تمایل ساختاری نهفته‌ایست که بیانگر محتویات و فرایندهای پویای ناخودآگاه جمعی، در سیمای تصاویر ابتدایی است. در واقع می‌توان گفت: کهن‌الگوها تعیین‌کننده نقش‌های روانی و رفتارهای اجتماعی فرد و جمع هستند». (یونگ، ۱۳۸۱: ۱۳۶)

«کهن‌الگوها»^۹ نظام‌هایی از افکار، احساسات و شرایطی پیچیده^{۱۰} هستند که فرد برای درک موقعیت، به شیوه‌ای خاص و در نتیجه نشان دادن

5. Archetype

6. complex

7. Monomyth

8. *The Hero With a Thousand Face*

«بن‌مایه اصلی اسطوره‌ها یکسانند و همواره یکسان بوده‌اند. اگر می‌خواهید اسطوره‌شناسی خاص خود را پیدا کنید، کلید راهنما جامعه‌ای است که با آن پیوند دارید، هر نظام اسطوره‌-شناختی در جامعه‌ای معین و در محدوده‌ای بسته رشد کرده است.» (کمپبل، ۱۳۸۰:۴۸)

کمپبل بیان می‌دارد که به طور کلی تمام اسطوره‌های جهان در اصل بن‌مایه‌های مشترکی دارند و داستان واحدی را روایت می‌کنند. تعدد اسطوره‌ها به دلیل تنوع نقل آن داستان واحد است. بنابراین، تمایز بسیار کم و تشابهات فراوانی مشاهده می‌گردد، چنان‌که اسطوره ایرانی جمشید مشابهت فراوانی با «آزریس» مصری، «یمه» هندی و «نوح» سامی دارد، هرچند این اسطوره‌ها در سرزمین‌های متفاوت و با نام‌های مختلف روایت شده‌اند، اما از مشابهت فراوانی برخوردارند.

کمپبل معتقد است اعمال قهرمانان از یک توالی معین پیروی می‌کند: «توالی اعمال قهرمانان از الگوی ثابت و معینی تبعیت می‌کند. شاید بتوان گفت یک قهرمان اسطوره‌ای کهن‌الگویی وجود دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون توسط گروه‌های کثیری از مردم نسخه‌برداری شده است. قهرمان افسانه‌ای معمولاً بنیانگذار چیزی است که یک عصر تازه، دین تازه، شهر تازه یا شیوه‌ای تازه از زندگی که برای دست یافتن به آن، باید ساحت قدیم را ترک گوید و به جست‌وجو پردازد.» (همان، ۱۳۸۰:۲۰۶)

قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهایی است

که همواره محور اصلی مباحث اسطوره‌ای بوده و سایر کهن‌الگوها چون پیر دانا، یاری‌دهنده، سایه و ... در ارتباط با قهرمان معنا می‌یابد. بنابراین، شناخت این کهن‌الگو می‌تواند راهنمای مناسبی برای دریافت و تحلیل نظریه سفر قهرمان باشد. «قهرمان مرد یا زنی است که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی یا بومی‌اش فائق آید و از آنها عبور کند و به اشکال عموماً مفید و معمولاً انسانی برسد. قهرمان به‌عنوان انسانی مدرن می‌میرد ولی چون انسانی کامل متعلق به تمام جهان، دوباره متولد می‌شود، دومین وظیفه خطیر او بازگشت به سوی ماست با هیأتی جدید و آموزش درسی که از این حیات مجدد آموخته است.» (همان، ۱۳۸۵:۳۱)

سیر و تحول قهرمان در نقد کهن‌الگویی در قالب پیرنگ داستانی این‌گونه آغاز می‌گردد: قهرمان که به زندگی معمول خویش سرگرم است با شنیدن پیامی، دعوت به نقش آفرینی و وارد شدن به ماجراهای سخت را می‌پذیرد و بدین‌گونه از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماورالطبیعه جاده‌آزمون‌ها را آغاز می‌کند.

یونگ در نقد کهن‌الگوی سفر قهرمان، سه مرحله ۱. عزیمت یا رهیافت، ۲. تشرّف (آیین تشرّف) و ۳. بازگشت را در نظر می‌گیرد که هر یک از این مراحل نیز دارای زیرمراحل است و در مجموع شامل هفده مرحله است که با تفاوتی اندک قابل انطباق بر افسانه‌ها و داستان‌های مختلف می‌باشد.

الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمپبل

جوزف کمپبل، فیلسوف و اسطوره‌شناس آمریکایی به سال ۱۹۰۴ در شهر نیویورک متولد شد و در سال ۱۹۸۷ در شهر هونولولو بدرود حیات گفت. مهم‌ترین کتاب وی که الگوی «سفر قهرمان» را معرفی می‌کند، کتاب *مرد هزار چهره* است که در آن مراحل مختلف این الگو را ارائه می‌کند. کمپبل در این کتاب با بهره‌گیری از نظریات یونگ، برای قهرمان خط سیری را در نظر می‌گیرد که سفر درونی یا بیرونی آن قهرمان را در راه نیل به تکامل نشان می‌دهد. الگوی ارائه شده دارای سه مرحله عزیمت، تشرّف و بازگشت است و هر مرحله دارای بخش‌هایی است که به اختصار اشاره می‌گردد:

الف) عزیمت

۱. دعوت به آغاز سفر: در این بخش در واقع سرنوشت، قهرمان را به خود می‌خواند. این دعوت ممکن است بر اثر یک اشتباه یا تعهدی بزرگ، تفکری مذهبی، عشق و ... انجام شود.
۲. رد دعوت: گاه پیش می‌آید که قهرمان به دلایلی دچار تردید می‌شود و به این دعوت پاسخ نمی‌دهد در این صورت او نیاز به یک ناجی دارد.
۳. امداد غیبی: به دلیل اینکه قهرمان دچار تردید شده بود، با حضور ناجی یا پذیرش خود فرد، سفر آغاز می‌شود. در این مرحله موجودی به حمایت و راهنمایی فرد می‌پردازد.
۴. عبور از نخستین آستان: در این مرحله قهرمان از سختی‌های بسیاری عبور می‌کند،

رنج‌هایی که ممکن است هر مسافری در مقابل آنها ضعف نشان دهد و از ادامه راه منصرف شود.

۵. شکم نهنگ: این مرحله تکامل و تولد دوباره قهرمان را در پی دارد. «گذر از آستان جادویی، مرحله انتقال انسان به سیری دیگر است که در آن دوباره متولد می‌شود. در این نماد، قهرمان به جای آنکه بر نیروهای آستانه پیروز شود یا رضایت آنها را جلب کند، توسط ناشناخته‌ها بلعیده می‌شود و به ظاهر می‌میرد.» (کمپبل، ۱۳۸۵: ۹۶) اما پس از بیرون آمدن از این گذار دشوار تولدی دوباره می‌یابد.

ب) تشرّف

۱. جاده آزمون‌ها: «هنگامی که قهرمان از آستان عبور می‌کند قدم به جایی می‌گذارد که باید یک سلسله آزمون را پشت سر گذارد. این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که مایه به وجود آمدن بخش عظیمی از ادبیات جهان درباره آزمون‌ها و سختی‌های معجزه‌آسا شده است.» (همان: ۱۰۵)

۲. ملاقات با خدا بانو: «با پشت سر گذاشتن تمام موانع و غول‌ها، به خوان آخر می‌رسیم که معمولاً ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با خدا بانو ملکه جهان است.» (همان، ۱۳۸۵: ۱۱۶)

۳. زن در نقش وسوسه‌گر: گاه اتفاق می‌افتد که پس از ازدواج با خدابانو و بر اثر وسوسه زنی، قهرمان از ادامه مسیر سر باز می‌زند. در این مرحله باید قهرمان از آن بگذرد و طی طریق کند.

۳. دست نجات از خارج: گاه ممکن است برای بازگشت قهرمان از سفر ماورایی، نیاز به کمک از خارج باشد.

۴. عبور از آستان بازگشت: پس از سیراب کردن روح از مکاشفه‌ای سرشار، قهرمان باید آمادۀ رویارویی با هیاهوهای مبتذل زندگی شود و با این وضعیت کنار بیاید.

۵. ارباب دو جهان: «هنر ارباب دو جهان، آزادی و مرور در دو بخش است. حرکت از سوی تجلیان زمان به سوی اعماق سبب ساز و بازگشت از آن». (کمپیل، ۱۳۸۵: ۲۳۷)

۶. رها و آزاد در زندگی: «قهرمان، پهلوان همه آن چیزهایی است که در حال وقوع‌اند، نه چیزهایی که واقع شده‌اند؛ چون که او هست». (همان: ۲۵۰)

الگوی ارائه شده توسط کمپیل طرحی کلی برای سفر قهرمانان اسطوره‌ای است. مراحل و ترتیب آن ممکن است در داستان‌های متفاوت به یک گونه تکرار نشود، از آنجا که داستان مورد مطالعه این پژوهش غنایی است همه این مراحل را نمی‌توان به همین ترتیب در آن اعمال نمود. اما مراحل اصلی و عمده آن منطبق بر این الگو می‌باشد.

خلاصه داستان

افسانه بانوی حصار، چهارمین افسانه از افسانه‌های هفت‌گانه هفت‌پیکر نظامی است و آن حکایت دختر پادشاهی است که از فرط زیبایی و

۴. آشتی و هماهنگی با پدر: «جنبه دیو مانند پدر، انعکاسی از من یا خود قهرمان است. این انعکاس از حس کودکانه‌ای برخاسته است که آن را پشت سر گذاشته‌ایم ولی به مقابل خود فرافکنی کرده‌ایم». (همان: ۱۳۶)

۵. خدایگان: «این وجود خدایگون، الگوی موقعیتی الهی است که قهرمان انسانی پس از گذشتن از آخرین وحشت‌های جهل به آن می‌رسد». (همان: ۱۵۶)

۶. برکت نهایی: سکونت دائمی در کنار خدایان و خدایانوان است و برکت و رحمتی که قهرمان از مرادده با آنها کسب می‌کند.

ج) بازگشت

۱. امتناع از بازگشت: «پس از نفوذ در سرمنشا و با دریافت فضل و برکت از تجسم مذکر، مؤنث انسانی یا حیوانی آن، جست‌وجوی قهرمان به پایان می‌رسد. اکنون این ماجراجو، با غنیمت خود که می‌تواند زندگی را متحول کند باید بازگردد». (همان: ۲۰۳)

۲. فرار جادویی: «اگر قهرمان هنگام رسیدن به پیروزی، دعای خیر خدایان یا خدا را پشت سر داشته باشد، آشکارا مأمور است با اکسیری برای احیای جامعه‌اش به جهان باز گردد». (همان: ۲۰۶) در داستان‌های اسطوره‌ای قهرمان، دستگیر می‌شود و ادامه سفر او به چالش کشیده می‌شود در این هنگام است که دست نجات از خارج به فرار جادویی قهرمان می‌انجامد.

داشتن هنرهای گوناگون خواستگاران زیادی به
خانه او هجوم می‌آورند.
دلفریبی به غمزه جادوبند
گلرخی قامتش چو سرو بلند
به جز از خوبی و شکرخندی
داشت پیرایه هنرمندی
رغبت هرکسی بدو شد گرم
آمد از هر سویی شفاعت نرم
این به زور آن به زر همی کوشید
واو زر خود به زور می پوشید
(نظامی، ۱۳۹۱: ۲۱۶)

اما بانو چون در زیبایی و کمال، خود را
برتر از خواستگاران می‌بیند، برای یافتن همسر
هم‌مرتبه خود به کوه پناه برده و در حصارى نفوذ
ناپذیر و پر از طلسم‌های متعدد مسکن می‌گزیند و
به بانوی حصارى معروف می‌شود:
دختر خو بروی خلوت ساز
دست خواهندگان چو دید دراز
جُست کوهی در آن دیار بلند
دور چون دور آسمان ز گزند
داد کردن در آن حصارى چست
گفتی از مغز کوه کوهی رست
(نظامی، ۱۳۹۱: ۲۱۷)

در پی عزیمت بانو به کوه، افراد زیادی
برای دستیابی، روانه کوه می‌شوند اما جان بر سر
این سودا می‌گذارند:
هرکرا رغبت او فتد خیزد
خون خود را به دست خود ریزد
چون به هر تختگیر و تاجوری
زین حکایت رسیده شد خبری

هرکس از گرمی جوانی خویش
داد بر باد زندگانی خویش
(همان: ۲۲۱)

تا اینکه داستان وارد مرحله‌ای می‌شود که
قهرمان سفرش را آغاز می‌کند؛ جوانی نژاده وارد
مرحله عزیمت می‌شود.

**نقد کهن‌الگویی افسانه بانوی حصارى
دعوت به آغاز سفر (ندای فراخوان)**

پس از ساکن شدن، بانوی حصارى با نهادن
شروطی قهرمان را به آغاز سفر فرا می‌خواند:
چون در آن برج شهربندی یافت
برج از آن ماه بهره‌مندی یافت
خامه برداشت، پای تا سر خویش
بر پرنده نگاشت پیکر خویش
بر سر صورت پرنده‌سرت
به خط هرچه خوبتر بنوشت
کز جهان هرکرا هوای من است
با چنین قلعه‌ای که جای من است
گو چو پروانه در نظاره نور
پای درنه، سخن مگو از دور
(نظامی، ۱۳۹۱: ۲۲۰)

مرحله عزیمت در برگیرنده حوادث ماقبل
شروع سفر است و در واقع مقدمه آن است؛ تا
قهرمان با عبور از این مرحله وارد مرحله رهیافت
یا تشریف و جاده آزمون‌ها گردد. در خلال گذر از
همین ماجراها و آزمون‌ها است که قهرمان رشد و
تعالی پیدا می‌کند. ندای فراخوان نخستین مرحله
سفر قهرمان است که می‌توان آن را آوای مخاطره
هم نامید، چرا که سرنوشت، قهرمان را به مبارزه

طلبیده است و قرار است نیروی جاذبه‌ای معنوی، او را از وطنش به سرزمینی ناشناخته منتقل سازد؛ جایگاهی که افتخار و خطر آن توأم‌اند و قهرمان را به مبارزه می‌طلبد. (طاهری، ۱۳۹۲: ۸)

رد اولیه دعوت به سفر

در ابتدای امر قهرمان به دلیل ترس و عدم آگاهی از مأموریت یا تردید، به مدت کوتاهی از قبول مأموریت سر باز می‌زند؛ در افسانه بانوی حصار، سرهای فراوان از دست رفته بر سر این سودا، قهرمان را مردّد می‌سازد: بر پرند ارچه صورتی زیباست

مار در حلقه، خار، در دیباست

(نظامی، ۱۳۹۱: ۲۲۲)

این همه سر بریده شده باری

هیچ کس را به سر نشد کاری

گر به این رشته بازدارم دست

سر بر این رشته باز باید بست

گر دلیری کنم به جان سفتن

چون توانم به ترک جان گفتن

باز گفت این پرند را پریان

بسته‌اند از برای مشتریان

(همان: ۲۲۳)

در ادامه ماجرا، قهرمان بر تردید غلبه

می‌کند، تصمیم به انجام مأموریت و هدفش می‌گیرد و عازم انجام آن می‌شود:

از بزرگان و پادشا زاده

بود زیبا جوانی آزاده

روزی از شهر شد به سوی شکار

تا شکفته شود چو تازه بهار

دید نوش نامه بر در شهر

گرد او صد هزار شیشه زهر

گفت از این گوهر نهنگ آویز

چون گریزم که نیست جای گریز

(همان: ۲۲۲)

پذیرش فراخوان

در این مرحله که یکی از پیش شرط‌های اصلی انجام سفر قهرمان است، قهرمان با آگاهی‌ای که از مخاطرات پیش‌رو کسب نموده، به امید رسیدن به هدف پا در جاده آزمون‌ها می‌گذارد. مسیری که برای او ناشناخته و طلسم‌های متعددی برای مغلوب نمودن قهرمان به کار بسته شده است:

روزکی چند، چون گرفت قرار

کرد با خویشان سگالش کار

ز آلت راه آن گریوه تنگ

هرچه بایستش آورد به چنگ

نسبتی بازجست روحانی

کآرد از سختی اش به آسانی

آنچنان کز قیاس او برخاست

کرد ترتیب هر طلسمی راست

(همان: ۲۲۵)

در این مرحله قهرمان باید از نخستین آستان

عبور نماید که عبور از شکم نهنگ یا قلمرو شب

است که در این افسانه عبور از طلسم‌های

گونگون برابر با خویشکاری دوم می‌باشد که

قهرمان به تنهایی توان گذر از این مرحله را ندارد

و از کهن‌الگوی پیر فرزانه بهره می‌گیرد که بخش

دیگری از نقد کهن‌الگوی (یاری‌دهندگان

قهرمان) را رقم می‌زند و آنچه پادشاه‌زاده جوان را

به وصال بانوی حصار ترغیب می‌کند، مشاوره

گرم چشیدگی ناخودآگاه جمعی». (یاوری، ۱۳۸۷: ۱۵۰)

اول از بهر آن طلبکاری

خواست از تیز همتان یاری

(نظامی: ۲۲۵)

پس ره آن حصار پیش گرفت

پی تدبیر کار خویش گرفت

(همان: ۲۲۶)

شخصیت دیگری که معمولاً قهرمان پس از پا نهادن به جاده آزمون‌ها با او آشنا می‌شود و از او یاری می‌گیرد، فرد راهنمایی است که ساکن سرزمین ناشناخته‌هاست و قهرمان او را قانع می‌کند که در این وادی پر خطر، موانع را بدو باز نماید، بدون این دستیار، پیمودن مسیر دشوار و گاه محال می‌نماید. (طاهری، ۱۳۹۲: ۱۱) قهرمان راز گشودن طلسم‌ها را از پیر فرزانه فرا می‌گیرد و با آمادگی کامل پا به میدان آزمودن شجاعت و فرزاندگی می‌گذارد:

از سر فرّخی و فیروزی

کرد از آن خضر دانش آموزی

چون از آن چشمه بهره یافت بسی

برزد از راز خویش نفسی

زان پیرو و آن حصار بلند

و آن که زو خلق را رسید گزند

و آن طلسمی که بست بر ره خویش

و آن فکندن هزار سر در پیش

جمله در پیش فیلسوف کهن

گفت و پنهان نداشت هیچ سخن

فیلسوف از حساب‌های نهفت

و کسب دانش از پیر فرزانه‌ای است که راز طلسم‌ها را بر او می‌گشاید. پیر فرزانه در غاری مسکن دارد و گویا تمام دانش جهان در اختیار اوست، ضمن اینکه غار تاریک نیز از مراحل سفر قهرمان در نظریه یونگ است. پیر فرزانه به منزله امداد غیبی است که قهرمان را مورد حمایت قرار می‌دهد:

فیلسوف از حساب‌های نهفت

هرچه در خورد بود، با او گفت

چون شد آن چاره‌جوی چاره‌شناس

باز پس گشت با هزار سپاس

(همان: ۲۲۵)

یاری‌دهندگان قهرمان

طبق نظریه تک اسطوره و براساس شواهد کمپیل، قهرمان در ابتدای امر در برابر موانع و دشمنان بی‌دفاع است و نیاز به یاری گرفتن از قدرتی فراتر از توان خود دارد. «چرا که دشمنان او موجودات عادی نیستند و قهرمان برای تفوق بر آنها باید از سلاحی برتر و مافوق طبیعی بهره بگیرد». (طاهری، ۱۳۹۲: ۱۰) طلسم‌های گوناگون که به وسیله بانوی حصارى طراحی شده است و سؤالاتی که پس از فتح طلسم‌ها در انتظار قهرمان است، شرایط سختی است که قهرمان به تنهایی و بدون استفاده از تجربیات و دانش دیگران نمی‌تواند بر آنها چیره شود از همین روی کهن‌الگوی پیر فرزانه را به مدد می‌طلبد.

در این مرحله قهرمان از کهن‌الگوی پیر

فرزانه بهره می‌برد. «کهن‌الگوی پیر دانا به تعبیر

یونگ، نماد بازتابی است از آب دیدگی و سرد و

که در این وادی گام نهاده و سر خود را از دست داده‌اند.

آرزوی خود از میان برداشت
بانگ تشنوع از جهان برداشت
گفت: رنج از برای خود نبرم
بلکه خون خواه صد هزار سرم
یا ز سرها گشایم این چنبر
یا سر خویشتم کنم در سر
چون بدین شغل جامه در خون زد
تیغ برداشت، خیمه بیرون زد
(نظامی: ۲۲۶)

ورود به جادهٔ آزمون‌ها

پس از کمک و راهنمایی کهن‌الگوی پیر فرزانه و به مدد آموزش‌های او، قهرمان وارد جادهٔ آزمون‌ها می‌شود و در این مسیر با مخاطراتی فراوان روبه‌روست. طلسم‌هایی که در مسیر دستیابی به بانوی حصاری وجود دارد، نمونه‌ای از مخاطرات فراروی قهرمان است که با تدبیر اندیشیده شده توسط پیر فرزانه طلسم‌ها گشوده می‌شوند:

پس ره آن حصار پیش گرفت
پی تدبیر کار خویش گرفت
چون به نزدیک آن طلسم رسید
رخنه‌ای کرد و رقیه‌ای بدمید
همه نیرنگ آن طلسم بکند

برگشاد آن طلسم را پیوند
چون ز کوه آن طلسم‌ها برداشت
تیغ‌ها را به تیغ کوه گذاشت
(نظامی: ۲۲۶)

هرچه در خورد بود، با او گفت
(نظامی: ۲۲۵)

در افسانهٔ بانوی حصاری، پیروزی بر طلسم‌ها و عبور از موانع سخت، بدون راهنمایی پیر فرزانه امکان‌پذیر نیست، پیر فرزانه به مثابه دستیاری دانا راز طلسم‌ها را بر قهرمان می‌گشاید و هر جا لازم است ابزار آن را در اختیار او می‌گذارد؛ همچون رقیه‌ای (افسون و سحر) که برای گشودن طلسم در اختیار قهرمان گذاشت تا قهرمان به پشتوانه آنها وارد جاده آزمون‌ها شود: پس ره آن حصار پیش گرفت

پی تدبیر کار خویش گرفت
چون به نزدیک آن طلسم رسید
رخنه‌ای کرد و رقیه‌ای بدمید
همه نیرنگ آن طلسم بکند
برگشاد آن طلسم را پیوند
(همان: ۲۲۶)

توصیفی که یونگ از قهرمان ارائه می‌دهد، او را همچون آواره‌ای می‌داند که از مرحله‌ای خطرناک وارد مرحله‌ای دیگر می‌شود و آرامش و قرار ندارد، همچنین به دلیل نقل‌های متنوعی که از اسطوره واحد ارائه می‌شود او، قهرمان را «هزار چهره» می‌نامد. «سفر قهرمان از یک چارچوب کلی و جهانی پیروی می‌کند و می‌تواند شکل‌های بی‌نهایت متنوعی به خود بگیرد». (کنگرانی، ۱۳۸۸: ۷۷)

قهرمان داستان بانوی حصاری نیز برای کسب موفقیت و پیروزی آرام و قرار ندارد؛ چرا که پیروزی خود را پیروزی همه افرادی می‌داند

ملاقات با خدا بانو

در مرحله رهیافت یا تشرف، ملاقات با خدا بانو یکی از زیر کارکردهای این مرحله است. «با پشت سر گذاشتن تمام موانع و غول‌ها به خوان آخر می‌رسیم که معمولاً ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با خدا بانو، ملکه جهان است.» (کمپبل، ۱۳۸۵: ۲۲۳)

کمپبل، خدا بانو را معیار تمام زیبایی‌ها و موهبتی برای قهرمان پیروز می‌داند. «شخصیتی آشنا در داستان پریان و اسطوره‌هاست. او معیار تمام زیبایی‌ها، پاسخ به تمام خواسته‌ها و هدفی موهبت‌آور برای تمام قهرمانانی است که به طلب خواسته‌های زمینی یا ماورائی برآمده‌اند.» (همان: ۱۹۱)

قهرمان پس از فتح طلسم‌ها و گشودن دژ، با بانوی حصارى دیدار می‌نماید. پس از این ملاقات مقدمات ورود به مرحله بازگشت فراهم می‌شود؛ امتناع از بازگشت توسط قهرمان از زیر کارکردهای این مرحله است که با ترغیب بانوی حصارى، قهرمان قصد بازگشت می‌کند:

چون صدا رخنه را کلید آمد

از سر رخنه در پدید آمد

زین حکایت چو یافت آگاهی

کس فرستاد ماه خرگامی

گفت کای رخنه بند راهگشای

دولت بر مراد راهنمای

چون گشادی طلسم را ز نخست

در گنجینه یافتی به درست

سر سوی شهر کن چو آب روان

صابری کن دو روز اگر بتوان

تا من آیم به بارگاه پدر

آزمایش کنم ترا به هنر

مرد چون دید کامگاری خویش

روی پس کرد و ره گرفت به پیش

(نظامی: ۲۲۷)

در مرحله بازگشت، قهرمان به

دستاوردهای سفرش دست پیدا می‌کند. در

داستان‌های اساطیری معمولاً پس از موفقیت

قهرمان، در نبرد نهایی و پیروزی هدیه‌ای به او

اعطا می‌شود، هدایا اشکال گوناگونی دارد اما در

داستان بانوی حصارى رسیدن به وصال، هدیه‌ای

است که در قبال جان‌فشانی و عبور از موانع

دشوار جاده‌آزمون‌ها به او اعطا می‌شود. قهرمان

در مرحله نهایی با سؤالاتی از سوی بانوی

حصارى مواجه می‌شود و به خوبی بر آنها فایق

می‌آید. او اکنون وارد مرحله «خدایگان» شده

است. عشق بانوی حصارى او را از فرد بودن

جدا ساخته و قهرمان به «برکت نهایی» رسیده

است و هر دو شخص اکسیر حیات، یعنی عشق

را دریافت می‌کنند و آزاد و رها در کنار هم

زندگی می‌کنند. قهرمان اینک ارباب دو جهان

است چرا که به آنچه آرزو داشته، رسیده است و

عشق یگانگی او و بانوی حصارى را رقم زده

است:

شاه چون دید توسنی را رام

رفته خامی به تازیانه خام

کرد بر سنت زناشویی

هرچه باید ز شرط نیکویی

در شکر ریز سور او بنشست

زهرة را با سهیل کابین بست
 دو سبک‌روح را به هم بسپرد
 خویشتن زان میان گرانی برد
 (نظامی: ۲۲۳)

چنان‌که در سطور بالا اشارت رفت، به‌رغم آنکه در ساختار کهن‌الگوی سفر قهرمان سه مرحله‌ی عزیمت، رهیافت و بازگشت رعایت می‌شود. مراحل هفده‌گانه کمپبل: ۱. دعوت به آغاز سفر؛ ۲. رد دعوت؛ ۳. امدادهای غیبی؛ ۴. عبور از نخستین آستان؛ ۵. عبور از کام‌نهنگ یا قلمرو شب؛ ۶. جاده‌آزمون‌ها؛ ۷. ملاقات با خدایانو؛ ۸. زن اغواگر؛ ۹. آشتی و یگانگی با پدر؛ ۱۰. خدایان؛ ۱۱. برکت‌نهایی؛ ۱۲. امتناع از بازگشت؛ ۱۳. فرار جادویی؛ ۱۴. دست‌نجات از خارج؛ ۱۵. عبور از آستان بازگشت؛ ۱۶. ارباب‌دو جهان و ۱۷. آزاد و رها در زندگی، در هر اسطوره بنابر شرایط داستان همواره به چند مورد شاخص کاهش پیدا می‌کند. افسانه‌ی بانوی حصارى نیز از این قاعده مستثنی نیست و توقع تکرار تمام مراحل با جزئیات امری ناممکن می‌نماید، اما مراحل عمده و اصلی نظریه یونگ با تغییر مختصر در این افسانه قابل اعمال است.

بحث و نتیجه‌گیری

یونگ و کمپبل با مطالعه و تحلیل اسطوره‌های جهان، بن‌مایه‌ها و کارکردهای مشترکی در اساطیر یافتند که به صورت الگویی واحد در فرهنگ ملت‌ها تکرار می‌شود و براساس آن، ملل مختلف اسطوره‌ای واحد را با جزئیاتی گوناگون روایت می‌کنند. مهم‌ترین مبحث که بخش گسترده‌ای از

آثار این نظریه‌پردازان را شامل می‌شود، تک اسطوره‌ی قهرمان و کهن‌الگوی سفر قهرمان است. یونگ معتقد است اسطوره‌ای به نام قهرمان در تمامی تمدن‌ها و فرهنگ‌ها، شباهت و کارکردهای شگفت‌آوری دارد و فرایندهای مشابه را سپری می‌کند. اینکه قهرمان سفر خود را با کسب چه تجربه‌های جدیدی و چگونه آغاز نموده و به مقصد رسیده، به صورت الگویی مشخص، قابل ارائه است. از دستاوردهای مهم استفاده از نظریه‌های اسطوره‌شناسی، فراهم نمودن زمینه‌های مناسب تطبیق و مقایسه‌ی مبانی آن با شخصیت‌های اسطوره‌ای و غیراسطوره‌ای است و از الگوی به‌دست آمده می‌توان برای تحلیل داستان‌های مختلف استفاده کرد. در افسانه‌ی بانوی حصارى، قهرمان داستان برای نیل به هدف متحمل مرارت‌هایی می‌شود که برای عبور از این مرارت‌ها گاه از عقل و تدبیر مدد می‌گیرد و گاه از ابزارهایی که خالق داستان در اختیار او گذاشته است بهره می‌جوید، گاه «رقعه» راه را به او می‌نمایاند و گاه کهن‌الگوی پیر فرزانه یاریگر او می‌شود. الگوی کمپبل مبتنی بر آرای یونگ با تغییراتی اندک در افسانه‌ی بانوی حصارى هفت پیکر نظامی قابل اعمال می‌باشد. به دلیل اینکه ماجرای بانوی حصارى، داستانی غنایی است و حوادث خارق‌العاده در این قبیل داستان‌ها کمتر اتفاق می‌افتد، بخش‌هایی از الگوی کمپبل مانند «فرار جادویی» در این افسانه قابل تطبیق نیست. از این‌رو، باید این بخش حذف یا تعدیل گردد، اما بخش‌های قابل توجهی از کارکردهای نظریه‌ی کمپبل در این داستان اعمال شده است. به‌طوری

کمپیل، جوزف (۱۳۸۵). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: نشر گل آفتاب.

_____ (۱۳۸۰). *قدرت اسطوره*. گفتگو با بیل

مویرز. ترجمه عباس مخبر. تهران: نشر مرکز.
کنگرانی، منیژه (۱۳۸۸). «تحلیل تک اسطوره نزد کمپیل با نگاه به روایت یونس و ماهی». *پژوهشنامه فرهنگستان هنر*. شماره ۱۴.
نظامی، الیاس بن یوسف (۱۳۹۱). *هفت پیکر*. تصحیح و حواشی دکتر وحید دستگردی. تهران: قطره.

الهی‌قمشه‌ای، حسین (۱۳۷۹). *مقالات*. چاپ هشتم. تهران: روزنه.

یاده، میرچا (۱۳۶۲). *چشم‌اندازهای اسطوره*. ترجمه جلال ستاری. تهران: نشر توس.
یاوری، حوا (۱۳۸۷). *روانکاوی و ادبیات*. چاپ اول. تهران: سخن.

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۱). *انسان و سمبل-هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. چاپ سوم. تهران: جامی.

Rank, Otto (2011). *The Myth of birth of the Hero*. Martino publishing, Manfield Center.

که می‌توان گفت کاربرد این نظریه در زندگی روزمره و تطبیق آن بر زندگی افراد معروف جامعه دور از تصور نیست.

منابع

آموزگار، ژاله (۱۳۸۶). *تاریخ اساطیری ایران*. چاپ نهم. تهران: سمت.
پراب، ولادیمیر (۱۳۷۱). *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.

پورنامداریان، تقی (۱۳۸۳). *رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی*. تهران: علمی و فرهنگی.

شکیبی ممتاز، نسرين؛ حسینی، مریم (۱۳۹۲). «طبقه‌بندی انواع خویشکاری تولد قهرمان در اسطوره‌ها». *دوفصلنامه فرهنگ و ادبیات عامه*. دوره ۱. شماره ۱. صص ۱۷۰-۱۴۳.

طاهری و آقاجانی (۱۳۹۲). «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان در هفت خان رستم». *فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*. شماره ۳۲. دانشگاه آزاد واحد تهران جنوب. صص ۱۶۱-۱۳۴.

Archetypal Criticism of "Hero's Journey" in the Legendary of Banooy-e Hesari, Nezami Haft Peykar, based on Yung and Campbell's Theory

R. Mojavvezi* / A. Abed Kahkhazhale**

Receipt:

2016/09/19

Acceptance:

2017/04/24

Abstract

Joseph Campbell, given the structural similarities between the old stories and legends, as well as the theory of "single myth" and "hero's journey", based on Gustav Yong's views, defined the archaic critique as a new way and introduced a single pattern for all stories. Especially the legends and epics in which the heroes are taking steps to reach their goal. Banooy-e Hesari legend is one of the seven narratives which has been composed by Nezami in Haft Peykar. The basic question in this study is that to what extent this legend can be compatible with this pattern? The results of the research, which has been done through content analysis, indicate that this hero got a spiritual perfection in spite of fulfilling his mission and the materialistic reward that corresponds to the original creation of the Campbell's "hero journey" pattern.

Keywords: Archetypal Criticism, Campbell, Yong, Haft Peykar, Banooy-e Hesari.

* M.A. and Instructor, Persian Language and Literature, Azad University. (Corresponding Author).
Email: mojavvezy@yahoo.com

** M.A. and Teacher in Iran Educational System.