

فصلنامه علمی - پژوهشی «پژوهش زبان و ادبیات فارسی»

شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴: ۷۷-۹۷

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۰۲/۰۶

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۴/۱۲/۰۵

تحلیل فرایند فردیت از نظرگاه یونگ در «اسکندرنامه» نظامی

مریم حسینی*

سولماز دهقانی**

چکیده

دو منظومه شرفنامه و اقبالنامه حکیم نظامی گنجوی که به اسکندرنامه شهرت یافته، سرگذشت سفرها و جنگ‌های اسکندر مقدونی است. نظامی در آفرینش این دو منظومه علاوه بر استفاده از وقایع تاریخی از داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ها نیز استفاده کرده و طرحی نو درانداخته است. اسکندر در این دو منظومه، آن سردار فاتح تاریخ نیست، بلکه شخصیتی اسطوره‌ای و پیامبرگونه دارد که تمامی نیروهای زمینی و فرازمینی، او را در راه پر فراز و نشیب سفرها و طی فرایند فردیت و مسیر شناخت خویشتن یاری می‌دهند. اسکندر در شرفنامه، حکیمی است که در پی کسب حکمت، راهی آفاق شده و در اقبالنامه در قالب یک پیامبر، سفری انفسی را تجربه می‌کند. نقد روان‌شناسانه این دو منظومه نشان می‌دهد که این شاه جوان در سفرها با هر یک از عناصر ناخودآگاهی از جمله: سایه، آنیما و پیر خرد دیدار می‌کند و سرانجام به خود و حقیقت والای وجود دست می‌یابد. هدف این مقاله، تحلیل این کهن‌الگوها با تکیه بر دیدگاه‌های یونگ است.

واژه‌های کلیدی: اسکندرنامه، کهن‌الگو، فرایند فردیت، اسکندر، یونگ.

drhoseini@yahoo.com

* نویسنده مسئول: استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه الزهرا

solmazdehghani21@yahoo.com

** دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهرا

مقدمه

داستان‌های اسطوره‌ای، افسانه‌ها و قصه‌های پریان، سهم بسیار مهمی در تحلیل روان‌شناسانه ذهن، فرهنگ و قومیت دارند و بازگوکننده امیدها، آرزوها، رؤیاهای و عقده‌های سرکوب شده مردمان آن فرهنگ‌اند. فروید، رؤیا را واکنش کام‌های برنیامده فردی و قصه‌های افسانه‌آمیز را محصول آرزوهای بر باد رفته قومی قلمداد می‌کرد. از نظر او، محور افسانه، شور جنسی و موضوع آن، روابط خانوادگی است. وی بر این نکته اصرار دارد که خاطرات خوش و ناخوشی که انسان از افراد خانواده خود دارد، به وساطت مکانیسم فرافکنی، صورت خارجی پیدا کرده و موجودات افسانه‌ای مانند غول، دیو و پری می‌آفرینند. از دید یونگ و پیروان وی هم این داستان‌ها به دلیل آنکه از ناخودآگاه جمعی یک قوم سرچشمه گرفته‌اند، اهمیت زیادی دارند و قابل بررسی‌اند. مضمون این داستان‌ها در واقع همان محتویات روان ناخودآگاه هستند که در قالب نمادها، نشانه‌ها، شخصیت‌های مثبت و منفی و حیوانات نمود پیدا کرده‌اند.

«اسکندرنامه» نظامی، شرح سفرهای اسکندر، شاه جوان مقدونی است. شاعر گنجه در منظومه‌های «شرفنامه» و «اقبالنامه»، قهرمان خود را در دو نوبت به سفر می‌فرستد. در شرفنامه، اسکندر در قالب پادشاهی جهانگشا به سفر می‌رود. این منظومه ماجرای تولد قهرمان، نشستن وی بر تخت شاهی، پیکار با زنگیان، ساخت آینه، زیارت کعبه، دیدار با نوشابه، سفر به چین و هند، جست‌وجوی آب حیات با همراهی خضر و بازگشت به یونان را شامل می‌شود. در اقبالنامه، اسکندر را در هیئت حکیمی می‌بینیم که تمامی دانش‌ها را فراگرفته و تلاش می‌کند تا پرده از راز آفرینش برگیرد. در ابتدای داستان، سروش بر اسکندر ظاهر می‌شود و او را به رسیدن به مرتبه پیامبری مژده می‌دهد. اسکندر پس از جنگ با حاکم بیت‌المقدس و به دار آویختن او، بار دیگر به چین و هندوستان سفر می‌کند و پس از دیدن عجایب بسیار، در راه بازگشت به یونان، در بابل درمی‌گذرد.

نظامی در سرودن این دو منظومه علاوه بر رویدادهای تاریخی از حکایت‌های عامیانه، داستان‌های پریان و افسانه‌ها بهره گرفته است. در حقیقت هدف وی به نظم کشیدن تاریخ اسکندر مقدونی نبوده، بلکه با آمیختن رویدادهای تاریخی، روایت‌های عامیانه و افسانه‌ها و وام‌گیری از اسطوره‌های دیگر اقوام (آمازون‌ها و...)، داستانی نغز و

تحلیل فرایند فردیت از نظرگاه یونگ در «اسکندرنامه» نظامی / ۷۹

دلکش پدید آورده که از ظرفیت بالایی برای نقد روان‌شناسانه و کهن‌الگویی برخوردار است. در این جستار به بررسی فرایند فردیت و کهن‌الگوهایی همچون سایه، پیر خرد، آنیما و «خود» پرداخته و نقش این عناصر در سیر تکامل و فردیت‌یابی قهرمان بررسی شده است.

سفرهای قهرمان در اسکندرنامه

داستان اسکندر در دو منظومه شرفنامه و اقبالنامه، داستان جست‌وجوی قهرمان به دنبال خود است تا سطح آگاهی و ناآگاهی روان را به حداقل برساند و با کشف لایه‌های ناشناخته و تاریک روان (ضمیر ناخودآگاه) به تمامیت روان دست یابد. انسان کامل از نظر یونگ و مکتب روان‌شناسی ژرفانگر او، کسی است که با سفر به درون خویشتن خویش با عناصر موجود در ضمیر ناخودآگاهش آشنایی یابد و به بالاترین سطح آگاهی روان برسد.

در داستان اسکندر، ما شاهد تکامل قهرمان از ابتدا تا انتها هستیم. در شرفنامه و اقبالنامه، «ایگو»^۱ یا «من» در قالب قهرمانی اسطوره‌ای نمود پیدا کرده، به سوی کشف لایه‌های مختلف ناآگاهی می‌رود. به زبان روان‌شناسی، قهرمان همان چیزی است که فروید، ایگو می‌نامد؛ بخشی از شخصیت که از مادر جدا می‌شود، همان بخشی که خود را جدا از بقیه بشریت می‌انگارد. در نهایت قهرمان کسی است که می‌تواند از محدوده و توهمات ایگو فراتر رود و لایه‌های ناشناخته‌تری از روان خود را کشف کند. جدایی قهرمان از مردم شهر یا کشورش برای جنگ با موجودات عجیب و شرور، احساس جدایی کودک از مادر برای رسیدن به بلوغ و پختگی را تداعی می‌کند؛ زیرا قهرمان نیز برای رسیدن به کمال و پختگی و تکامل، وطن خود را ترک می‌گوید و همانند کودکی است که در لحظه اضطراب و نگرانی دوری از مادر به سر می‌برد.

اسکندر در شرفنامه، در قالب پادشاهی پیروز و جهانگشا ظاهر می‌شود که با سیر در آفاق، سفری بیرونی به شهرها و کشورها دارد و به جنگ با عوامل بیرونی می‌پردازد. به قول کمپبل، قهرمان، کرداری جسمانی دارد و مقدمه‌ای است برای ورود به اقبالنامه و

1. ego

۸۰ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴
 عوالم درون (ناخودآگاهی) که می‌توان گفت کردارها بیشتر معنوی‌اند. «قهرمانان دو نوع کردار انجام می‌دهند. یکی کردار جسمانی است که در آن قهرمان دست به اقدامی شجاعانه می‌زند، یا زندگی کسی را نجات می‌دهد. نوع دیگر، کردار معنوی است که در آن قهرمان یاد می‌گیرد گسترهٔ ماورای طبیعی زندگی معنوی انسان را تجربه کند و سپس با پیامی بازمی‌گردد» (کمپبل، ۱۳۷۷: ۱۸۹).

نظامی خود در پایان منظومه شرفنامه اظهار می‌کند که چون اسکندر به یونان بازگشت، در پی کسب حکمت برآمد و پس از رسیدن به پیغمبری، آهنگ سفر به دشت و بیابان کرد:

دگرباره زاد سفر برگرفت حساب جهان گشتن از سر گرفت
 دو نوبت جهان را جهاندار گشت یکی شهر و کشور، یکی کوه و دشت
 (نظامی، ۱۳۸۸: ب: ۵۲۲)

در شرفنامه، صحبت از سفر در شهر و کشور است و در اقبالنامه، صحبت از سفر در دشت و دریا و کوه که نمادهایی از ناخودآگاهی‌اند. این محیط‌ها به دلیل شباهتی که به حیطة ناخودآگاه روان انسان دارند، در خواب‌ها و رؤیاهای، نمودی از روان ناآگاه‌اند. ژرفای دریا و وسعت دشت و بیابان تداعی‌گر بخش عظیمی از روان ماست که اغلب ما از محتویات آن ناآگاهیم. در اغلب داستان‌های اسطوره‌ای، سفر قهرمان در دریا و دشت و پس پشت نهادن مناسک گذر در این مکان‌ها را باید سفر به ناخودآگاه دانست که به صورت دریا، اقیانوس و دشت و بیابان در دنیای بیرون نمود پیدا کرده است.

کهن‌الگوی قهرمان معرف جست‌وجوی من به دنبال هویت و تمامیت است. همهٔ ما در فرایند تبدیل شدن به انسانی کامل و یکپارچه، چونان قهرمانی هستیم که با نگهبانان هیولاها و یاران ابدی روبه‌رو می‌شویم (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۹-۶۰).

داستان اسکندر در دو منظومهٔ شرفنامه و اقبالنامه نیز داستان سفرهای این شاه جوان مقدونی است که با عبور از مراحل مختلف آیین تشرف و آشنایی با محتویات روان ناآگاه خود (پیر خرد، سایه، آنیما و...)، در آخر به تکامل یا تمامیت روان می‌رسد.

در هر دو منظومه، سفرها آغاز و انجام دارند. در شرفنامه، اسکندر سفر را از مصر آغاز می‌کند و پس از ناکامی از آب حیات به یونان بازمی‌گردد. در اقبالنامه هم پس از

تحلیل فرایند فردیت از نظرگاه یونگ در «اسکندرنامه» نظامی / ۸۱

رسیدن به پیغمبری، سفر از بیت‌المقدس آغاز می‌شود و با مرگ اسکندر در بابل پایان می‌یابد. اما به طور کلی از آغاز شرفنامه تا پایان اقبالنامه شاهد تکامل و تعالی قهرمان هستیم؛ زیرا قهرمان در منظومه اول در هیئت پادشاهی جهانگشا و در منظومه دوم در قالب پیامبری که سرش بر او ظاهر شده، نمایان می‌شود که در آخر نیز با رسیدن اسکندر به شهری که انسان‌های کامل یا اوتاد در آن زندگی می‌کنند، سفرها پایان می‌یابد.

نمودهای سایه در اسکندرنامه

در شرفنامه، جدال اسکندر با سایه در قالب نبرد با سیاهان انجام می‌گیرد. همان‌طور که در فرهنگ نمادها هم آمده، سیاهان، نماد سایه و قسمت‌های تاریک روان هستند. اسکندر در آغاز سفرهای خود با سیاهان روبه‌رو می‌شود که در واقع سایه‌های وجود او هستند و با صفت‌هایی چون: آدمی‌خوار و مردم‌گرای معرفی می‌شوند. «دیدن حیوانات سیاه، سیاه‌پوستان یا افراد تیره‌پوست در رؤیا، نشان‌دهنده آن است که ما با جهان غریزی اولیه خود تماس حاصل کرده‌ایم؛ این جهان برایمان روشن شده و در اختیار ما قرار گرفته است. بدین ترتیب می‌توانیم نیروهای خود را به سوی موضوعات بالاتر سوق دهیم» (شوالیه و گربران، ۱۳۷۸: ۶۸۵).

حتی در مراحل کیمیاگری یونگ نیز اولین مرحله، سیاهی است که تصویری از نخستین مرحله روح، پیش از ورود به مسیر تعالی و تکامل نفس است. پس اسکندر در اولین مرحله سفر خود با سایه روبه‌رو می‌شود. اولین مرحله در فرایند فردیت نیز آگاهی از وجود سایه و کنار آمدن با آن است.

در بسیاری از داستان‌های اسطوره‌ای، سایه به شکل‌های مختلفی نمود می‌یابد. این عنصر در سفرهای قهرمان در قالب موجودات دهشتناکی چون اژدها، مار، نهنگ و مردمان دیو صفت، شرور و آدم‌خواران ظاهر می‌شود. چنان‌که اسکندر نیز در طی سفرهای خود با چنین موجوداتی روبه‌رو شد. در اسکندرنامه، در خلال سفرها از موجودات وحشی و انسان‌های حیوان‌صفتی یاد می‌شود که اسکندر با آنها جدال می‌کند و شکستشان می‌دهد.

بیابانیانند وحشی بسی — که هرگز نگیرند خو با کسی

(نظامی، ۱۳۸۸ الف: ۱۸۶)

۸۲ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴

چو یک نیمه راه بیابان برید گروهی دد آدمی سار دید
 بیابانیانی سیه تر ز قیر به بیغولۀ غارها جای گیر
 (نظامی، ۱۳۸۸ الف: ۱۸۵)

همه راه دشمن ز دام و دده به هر گوشه‌ای لشکری صف زده
 (همان: ۱۸۱)

برخورد اسکندر با اینگونه آدمیان و موجودات، بیشتر در بیابان‌ها و دریاها اتفاق می‌افتد. همان‌طور که گفته شد این مکان‌ها در روان‌شناسی یونگ به دلیل وسعتی که دارند و هم به دلیل ناشناخته بودنشان نمادهایی از روان ناخودآگاه هستند. قهرمان در طی سفرهای خود در دشت، بیابان و دریا با موجوداتی عجیب روبه‌رو می‌شود که همان سایه روان ناخودآگاه قهرمانند و او با شکست آنان به مرحله بعد فرایند فردیت قدم می‌گذارد. بیابان‌های وحشی، گروه دد آدمی سار، دد و دام، جانور، همه نمودهایی از سایه درون اسکندر هستند که به این شکل ظاهر شده‌اند.

اسکندر در یکی از سفرهای دریایی خود با نهنگ - اژدهایی «قصاصه» نام روبه‌رو می‌شود. این موجود دهشتناک که آمیزه‌ای از نهنگ و اژدهاست، دور کشتی‌ها حلقه می‌زند و آنها را درهم می‌شکند. اسکندر به یاری یکی از همراهان خود بر این موجود غلبه می‌یابد و مرحله‌ای دیگر از سفر آیینی خود را با موفقیت پشت سر می‌گذارد. «در ادبیات و اساطیر ما، نبرد میان قهرمان و اژدها، شکل فعال‌تری از این اسطوره است و به طرز واضح‌تر کهن‌الگوی پیروزی «من» را بر جریان‌های واپس‌گرایانه نشان می‌دهد. در بیشتر مردم، طرف تاریک یا منفی شخصیت، ناخودآگاه می‌ماند. قهرمان برعکس باید تشخیص دهد که سایه وجود دارد و او می‌تواند از آن نیرو بگیرد، زیرا اگر بنا باشد که او آن قدر سهمگین شود که بر اژدها غالب آید، باید با قوای مخرب خود از در سازش درآید» (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۸۱). قهرمان با این موجود که نمادی از سایه و جنبه‌های منفی و پلید روان ناخودآگاه است، در دریا (نماد ساحت ناخودآگاهی) روبه‌رو می‌گردد و به کمک پیر خرد بر آن پیروز می‌شود. جنگ با سایه و پیروزی بر آن، یکی از پرسامدترین درون‌مایه داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای است که در ادبیات ملل مختلف به شکل‌های گوناگون نمود یافته و جذابیت‌های بسیاری دارد. در بیشتر داستان‌ها، جدال

قهرمان با سایه در قالب نبرد با اژدها شکل می‌گیرد. همان‌طور که قهرمانان شاهنامه هم هر یک در طی سفرها و خان‌های خود اژدهایی را به هلاکت می‌رسانند. در واقع جدال با سایه، یکی از مهم‌ترین بخش‌های سفر آیینی قهرمان به شمار می‌رود. سفر قهرمان بدون روبه‌رو شدن با سایه و آگاهی به وجود آن، کامل نیست و قهرمان به فردیت نمی‌رسد. هر عاملی که قهرمان را از رسیدن به خویشتن و طی فرایند فردیت باز دارد، سایه وجود او است. برای مثال حیوانات وحشی و فراطبیعی، شیطان، پریان، جنیان، انسان‌های شرور و بدذات در داستان‌ها همه نمود سایه هستند که قهرمان به وسیله جنگ تن‌به‌تن یا با حیله و ترفندی بر آنان غلبه می‌یابد.

پیر خرد

پیر خرد در داستان‌ها به صورت پدر، معلم یا پیشوایی پیر ظاهر می‌شود. این راهنما، نقش مهمی در سفرهای آیینی و پشت سر گذاشتن مناسک گذر دارد. «پیر دانا نیز مظهر سرنمون پدر، یا سرنمون روح است و نمادی است از خصلت روحانی ناآگاهمان» (مورنو، ۱۳۷۶: ۷۳).

این شخصیت معمولاً در ابتدای داستان‌های قهرمانی و سفرهای آیینی نمایان می‌شود و قهرمان را به سفر دعوت و اگر مردد باشد، ترغیب می‌کند. این کهن‌الگو وظیفه یاریگری را نیز بر عهده دارد. این روح ناخودآگاه زمانی پدیدار می‌شود که قهرمان نیازمند درون‌بینی، تفاهم، پند نیکو، تصمیم‌گیری و برنامه‌ریزی است و قادر نیست خود به تنهایی این نیاز را برآورد. این شخصیت، همان است که کمپبل از آن با عنوان حمایت‌گر یاد می‌کند و می‌تواند به شکل عجوزه یا فرشته نجات در قصه‌های پریان نمایان گردد؛ «هر چند قدرت مطلق، در گذر از آستان‌های مختلف و بیداری زندگی به ظاهر به خطر می‌افتد، نیروی حمایت‌گر در حرم دل همیشه حاضر است و درون یا پشت هیئت‌های ناشناس زندگی، باقی و ماندگار، پنهان شده است» (کمپبل، ۱۳۷۷: ۷۸).

پیر خرد در شرفنامه و اقبالنامه به سه شکل نمود می‌یابد:

۱. سروش غیبی که با قبول دعوت از سوی اسکندر، توانایی‌هایی به او بخشید.

۸۴ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴

۲. خضر نبی که در رفتن اسکندر به ظلمات، او را همراهی کرد و از آب زندگانی نوشید.

۳. سه حکیم که پیش از شروع سفر، هر یک برای اسکندر خردنامه‌ای نگاشتند تا هرگاه به مشکلی برخورد، به آنها مراجعه کند و همچنین بلیناس دانا که در سفرها اسکندر را همراهی می‌کرد.

خضر: خضر یا خضر، یکی از پیامبران یا اولیاءالله است که بنا بر روایات از آب حیات نوشید و جاودان شد. خضر لقب او است، زیرا چهره‌اش در زیبایی و درخشندگی شبیه به سبزه است؛ و گویند که بر پوستینی سپید نشست و ناگاه پوستین سبز شد. ابوالفتح می‌گوید: و چون نماز کردی، پیرامون او گیاه سبز شدی. در بعضی از تفاسیر، او را از جمله اولیاءالله و بندگان نیکوکار خداوند و در بعضی دیگر او را پیامبر خدا معرفی کرده‌اند. نام خضر به روشنی در قرآن نیامده، اما در برخی دعا‌های شیعیان از جمله پیامبران بنی‌اسرائیل موجود است. بسیاری از مفسران در تفسیر آیه‌های ۶۰-۸۲ سوره کهف او را همان شخص دانایی می‌دانند که موسی با او ملاقات کرد و از او درخواست کرد تا همراهی‌اش کند. «نام وی صریحاً در قرآن نیامده، اما در آیات ۶۰ تا ۸۲ سوره کهف، ماجرای اسرارآمیز درباره دیدار موسی علیه‌السلام با بنده‌ای صالح حکایت شده که از او با تعبیر عبداً من عبادنا آتیناهُ رَحْمَةً مِنْ عِنْدِنَا وَ عَلَّمْنَاهُ مِنْ لَدُنَّا عِلْماً (کهف / ۶۵) یاد شده است. داستان همراهی خضر با موسی موجب پیدایش بسیاری از داستان‌های عرفانی شد که بر لزوم وجود پیر در طی مراحل سیر و سلوک تأکید داشتند. علاوه بر این در روایات اسلامی نیز خضر مظهر حکمت و دانایی است. بسیاری از عارفان نیز از دیدار با خضر و تجربه دیدار با این پیر سخن گفته‌اند (مهدوی دامغانی، ۱۳۹۰: ۴۶۹).

ابن عربی، خضر را از جمله رسولانی می‌داند که خداوند آنان را به جسم زنده نگه داشته است که عبارتند از: ادریس، الیاس، عیسی و خضر. حیات خضر برخلاف سه نفر دیگر مورد اختلاف است، اما صوفیان معتقدند که خضر زنده است و با تن جسمانی زندگی می‌کند.

اما مهم‌ترین نمود پیر خرد در اسکندرنامه، حضور خضر به عنوان پیشوای اسکندر در ظلمات و رسیدن به آب حیات است. خضر، انسان کاملی است که در زمره پیامبران و

اولیاءالله قرار دارد. شخصیت خضر نیز همانند اسکندر در هاله‌ای از ابهام قرار دارد. در بین مفسران نام و نسب او و همچنین همراهی‌اش با موسی، الیاس و اسکندر مورد اختلاف است. به طور کلی خضر در ادبیات فارسی نمود مطلق پیر خرد است. پیر خرد مظهر دانش و معنای زندگی است. پیر خرد تجسم معنویات در قالب و چهره‌ی یک انسان و نماینده‌ی علم، بینش، خرد، ذکاوت و اشراق است. نقش پیر خرد، رهاندن قهرمان از یک موقعیت سخت و چاره‌ناپذیر است. «همیشه پیر وقتی ظاهر می‌شود که قهرمان به وضعی سخت و چاره‌ناپذیر دچار است، آنچنان که تأملی از سر بصیرت یا فکری بکر و به عبارت دیگر، کنشی روحی و یا نوعی عمل خودبه‌خود درون‌روانی می‌تواند او را از مخمصه برهاند. اما چون به دلیل درونی و بیرونی، قهرمان خود توان انجام آن را ندارد، معرفت مورد نیاز برای جبران کمبود به صورت فکری مجسم یعنی در قالب همین پیر دانا و یاری‌دهنده جلوه می‌کند» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۱۴) همچنین در قصه‌های عامیانه فارسی، راهنما و یاور قهرمانان در تنگناهاست. خضر به دلیل نوشیدن آب زندگانی، عمری جاودان دارد، مدام در حال گردش و سفر است، به مسافران در راه مانده کمک و آنان را در رسیدن به مقصد یاری می‌کند. بسیاری از شاعران نیز برای ضرورت وجود پیر طریقت در سیر و سلوک عارفانه به این داستان اشاره کرده‌اند.

داستان همراهی خضر با اسکندر در جست‌وجوی آب حیات، یکی از داستان‌های مشهور در ادبیات فارسی است. هنگامی که اسکندر و خضر به ظلمات رفتند، خضر که کهن‌الگوی پیر خرد است، پیشوای او بود. در میانه‌ی راه آنها از هم جدا شدند. طبق روایت نظامی، اسکندر گوهر درخشانی را به خضر داد، تا در یافتن آب حیات کمکش کند. خضر به آب حیات رسید و از آن نوشید و جاودان شد و اسکندر از آن بهره‌ای نیافت.

سروش (جبرئیل): سروش غیبی یا همان جبرئیل در فرهنگ اسلامی، پیکی است حامل وحی که معمولاً وظیفه‌ی پیام‌رسانی را بر عهده دارد. سروش در آیین مزدیسنا، از ایزدان مهم بوده و با ورود اسلام به ایران، سروش نیز در قالب جبرئیل، اهمیت خود را حفظ می‌کند. در اساطیر یونان هم هرمس و گاه آتنا را داریم که کارکردی چون سروش دارند و پیام خداوندان را به قهرمانان می‌رسانند و نقش راهنما و یاریگر را نیز بر عهده دارند.

سروش یا همان پیک ایزدی که در روایات باستانی و متون کهن ایرانی از ایزدان مهم بوده، پس از ورود اسلام به ایران در قالب جبرئیل، فرشتهٔ پیام‌رسان ایزدی برخلاف دیگر ایزدان دورهٔ باستان به حیات خود ادامه داده است. جبرئیل (جبرائیل) از فرشتگان مقرب الاهی و آورندهٔ وحی در اسلام است. دربارهٔ جبرئیل در کتاب مقدس و سنت‌های یهودی و مسیحی، در قرآن و حدیث و نیز در آثار فلسفی و عرفانی مسلمانان بحث شده است. واژهٔ جبرئیل در اصل عبری است و به همان صورت سریانی به عربی هم راه یافته است. نام جبرئیل سه بار در قرآن در آیات مدنی آمده است و به وظیفهٔ اصلی او که پیام‌آوری است، در آیهٔ ۷۹ سورهٔ بقره اشاره شده است. در قرآن تعبیر دیگری نیز در ارتباط با جبرئیل وجود دارد از جمله: روح الامین، رسول کریم، شدیدالقوی، ذومرّه و ذی‌قوه. جبرئیل در شمار چهار فرشتهٔ مقرب الاهی است که وظیفهٔ تدبیر عالم را بر عهده دارند. جبرئیل علاوه بر پیام‌رسانی به انبیا، وظیفهٔ یاری‌رسانی به آنان را نیز داشته است، زیرا آموزگار و مددکار همهٔ انبیا از آدم تا عیسی بوده است. او به آدم، زراعت و نحوهٔ استفاده از آهن و مناسک حج، به نوح ساختن کشتی و به داوود ساختن زره را آموخت؛ ابراهیم را از آتش نمرود رهانید؛ اسماعیل را هنگام ذبح و یوسف را زمان افکنده‌شدن در چاه یاری رساند و برای حمایت از موسی در مبارزه با فرعونیان، آنان را به بحر احمر کشاند و غرق کرد (مهدوی دامغانی، ۱۳۹۰: ۴۷۰).

این پیام‌رسان غیبی گاهی در قالب پری سبزپوش یا پلنگینه‌پوش در شاهنامه ظاهر می‌شود. در متون ادبی و عرفانی پس از اسلام، سروش همان جبرئیل و فرشتهٔ پیام‌رسان است که وظیفهٔ پیام‌رسانی دارد. جبرئیل در فرهنگ اسلامی به دلیل ارتباطی که با عالم کون و فساد دارد، اهمیت بیشتری نسبت به دیگر فرشتگان دارد، به طوری که بسیاری از شاعران، نویسندگان و حتی حکما و مفسران دربارهٔ او بسیار نوشته‌اند. در برخی از متون عرفانی، جبرئیل را با سیمرغ مقایسه کرده‌اند، زیرا هر دو موجوداتی ماورای طبیعی‌اند و با بال و پر و جثه‌ای عظیم وصف شده‌اند.

در اقبالنامه، سروش غیبی علاوه بر نقش منادی یا فرستادهٔ ناخودآگاهی، نقش پیر خرد را نیز دارد. این فرستاده که شب‌هنگام و در حالت بی‌خودی و رؤیا بر اسکندر ظاهر می‌شود، او را به آغاز سفر و جست‌وجو در روان ناخودآگاه خویش دعوت می‌کند. گاهی پیر خرد قابلیت طلسم و یا جادویی را به قهرمان می‌بخشد تا در جادهٔ آزمون‌ها و

تحلیل فرایند فردیت از نظرگاه یونگ در «اسکندرنامه» نظامی / ۸۷

تنگناهای راه از آنها سود جوید. سروش نیز دو قابلیت به اسکندر بخشید تا به وسیله آنها از دشواری‌ها رهایی یابد. در هر داستان، پیر خرد به شکل‌های گوناگونی ظاهر می‌شود. در طول سفرها، شخصیت‌هایی هستند که به اسکندر یاری می‌رسانند و با عنوان‌های مختلفی چون: فرزانه، استاد، دانا و... از آنها یاد می‌شود، اما اسم خاصی ندارند.

ز شادی به فرزانه چاره‌سنج بسی تحفه‌ها داد از مال و گنج
(نظامی، ۱۳۸۸ الف: ۲۱۲)

خبر داد دانای هیئت‌شناس به اندازه آنکه بودش قیاس
(همان: ۲۱۲)

ز پیران کشتی یکی کاردان چنین گفت با شاه بسپاردان
(همان: ۲۰۷)

دران انجمن بود پیری کهن چو نوبت بدو آخر آمد سخن
(نظامی، ۱۳۸۸ ب: ۴۹۹)

علاوه بر سروش و خضر، شاهد وجود سه حکیم: ارسطو، افلاطون و سقراط در اسکندرنامه نیز هستیم که پیش از سفر، رهنمودهای خود را در قالب خردنامه‌ای به اسکندر عرضه می‌کنند تا در طول راه از آنها استفاده کند.

نمود دیگری از پیر خرد در داستان اسکندرنامه، زاهد عارف است که اسکندر در غاری به دیدار او رفت و از وی کمک خواست. زاهد نیز با دعایی که کرد، باعث شد تا اسکندر و لشکریانش بتوانند دژ را فتح کنند. زاهد در این داستان پیر خردی است که ارتباط بین خودآگاهی و ناخودآگاهی را ایجاد می‌کند. «انسان همواره به دنبال راهی است برای اتصال به مبدأ عالم. ارتباط او نسبت به مبدأ عالم مانند ارتباط طنینی است هزاران بار تقویت شده نسبت به منشأ اولین صدور صوت. او همواره به دنبال راهی است که او را به سوی نطفه زنده وجودش رهنمون شود، تا از این طریق به چشمه فیاض صوری که از درونش برمی‌خیزد آگاه شود و خویشتن را در همان نقطه‌ای بازیابد که دو قطب مبدأ وجودش و مبدأ عالم متصل می‌شوند. مبدأ نطفه وجودش در همان نقطه اتصال این دو قطب می‌شکند و آنجاست که نقطه مرکزی هستی‌اش تحقق می‌یابد و بر اساس این نقطه مرکزی، دایره وجود و اعمالش سازمان می‌یابد، زیرا آنجایی که مبدأ و

۸۸ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴
 علم به مبدأ یکی گردند، همان نقطه مرکزی وجود است» (شایگان، ۱۳۵۵: ۱۱۱). این زاهد در واقع واسطه‌ای است که علاوه بر راهنمایی قهرمان، اتصال او را با نقطه آغازین هستی و مبدأ وجود حفظ می‌کند. یونگ این نقطه مرکزی را همان «ماندالا» می‌داند که باعث تمرکز فکری و سامان یافتن روان آدمی می‌شود.

بلیناس دانا، پیر خرد دیگری است که در سفرها اسکندر را همراهی کرد. او برخلاف سه حکیمی (ارسطو، افلاطون و سقراط) که همراه اسکندر نبودند، در بسیاری از ماجراها، در کنار اسکندر بود و علاوه بر راهنمایی، از طلسم‌های خود برای گشودن گره‌ها و معماها استفاده می‌کرد. او که در قرن اول میلادی می‌زیسته است، نامش صورت‌هایی از نام یونانی آپولونیوس است. شهرت وی بیشتر به خاطر کتاب‌هایی است که در طلسمات نوشته بود (احمدنژاد، ۱۳۶۹: ۹۳). هنگامی که اسکندر و همراهانش به آتشکده‌ای وارد شدند تا آن را ویران کنند، دختری در آنجا خود را به هیئت اژدهایی درآورد. بلیناس هم که در جادوگری دست داشت، به وسیله سداب، طلسم را باطل کرد.

دیدار با آنیما

در اسکندرنامه دو نوع آنیما داریم:

۱. آنیمای مثبت: در جریان سفرهای اسکندر، نوشابه - ملکه بردع - با صفات نیکویی همچون دانا و روشن دل و... ظاهر می‌شود. دومین نمود آنیمای مثبت، کنیزک چینی است که در جنگ اسکندر با روس، در بین لشکریان اسکندر علیه دشمن به جنگ می‌پردازد.
۲. آنیمای منفی: در اسکندرنامه در قالب دختر - اژدهای معبد و پریان دریایی نمود پیدا کرده است.

طی فرایند فردیت، اسکندر نیز همچون دیگر قهرمانان اسطوره‌ای، با آنیمای خود دیدار دارد. آنیما در اسکندرنامه به شکل‌های مثبت و منفی ظهور می‌کند. اوج ظهور آنیما در سفرهای اسکندر در قالب ملکه بردع، نوشابه تجسم می‌یابد که درباره او چنین آمده است:

1. Mandala

_____ تحلیل فرایند فردیت از نظرگاه یونگ در «اسکندرنامه» نظامی / ۸۹

زنی حاکمه بود نوشابه نام همه سال با عشرت و نوش جام
 قوی‌رای و روشن‌دل و نغزگوی فرشته منش بلکه فرزانه‌خوی
 (نظامی، ۱۳۸۸: ب: ۲۷۷)

اسکندر به نزدیکی بردع که رسید، دو هفته‌ای در مرغزارهای مجاور گذراند. پس از آن، به جای آنکه کسی را به نزد نوشابه بفرستد، خودش در هیئت پیام‌رسان به درگاه او رفت و از نوشابه به دلیل کوتاهی‌ای که در خدمت کرده بود شکایت کرد. چون نوشابه از قبل به استاد نقاش دستور داده بود تا تصویر شاهان را نقاشی کند و بیاورد، اسکندر را شناخت و به او هشدار داد کاری که کردی ممکن بود به قیمت جانت تمام شود، اما من تو را فرمان‌پذیرم. اسکندر را راهی کرد و به دنبال او دستور داد تا هدیه‌هایی سمت بنگاهش برند. در بزمی هم که اسکندر ترتیب داد، نوشابه با نزدیکان خویش رفت و با نزل‌های گران بازگشت.

نوشابه در این داستان با صفاتی چون باعشرت، قوی‌رای، روشن‌دل، نغزگوی و فرزانه‌خوی معرفی می‌شود که در شهر بردع بر زنان حکمرانی می‌کند. این زنان جنگجو در واقع همان آموزن‌هایی هستند که در اساطیر یونان و روم از آنان یاد شده است. نوشابه یا همان حاکمه بردع در واقع همان آنیمای مثبت روان اسکندر است که شاه مقدونی در جریان سفرهای خود با او دیدار دارد. آنیمای مثبت به قهرمان قدرت عمل مثبت را می‌دهد، بر شجاعت و دلیری‌اش می‌افزاید و ارتباطی منطقی و معقولانه‌ای بین من و خود برقرار می‌کند. آموزن‌ها، زنانی بودند که مردان را به میان خود راه نمی‌دادند و برای تسهیل در تیراندازی، یکی از پستان‌های خود را می‌بریدند.

سفر قهرمان بدون دیدار با آنیما کامل نیست و قهرمان به تمامیت و یکپارچگی روان نمی‌رسد. نوشابه، نیمه گمشده اسکندر و آنیمای روان اوست که در هیئت بانویی فرمانروا ظاهر شده است. می‌توان گفت بزمی که اسکندر با حضور نوشابه برگزار می‌کند، در واقع جشن رسیدن به آنیما و یگانه‌شدن با اوست.

جدال با اژدها

در بیشتر داستان‌های اسطوره‌ای، قهرمان داستان برای به دست آوردن گنج یا شاهزاده‌خانم محبوس خود به قلعه یا معبدی می‌رسد که معمولاً اژدهایی محافظ آن است. با توجه به اینکه اژدها در اساطیر ملل مختلف مفهومی متفاوت دارد، معمولاً در اغلب آنها، شکست اژدها به دست قهرمان به معنای غلبه بر نیروهای تاریک و پلید نفس است که پس از آن شاهزاده یا قهرمان به دختری زیبا یا گنجی دست می‌یابد که پاداش این پیروزی و غلبه است.

در مرتبه خودآگاهی چنین می‌نماید که خوف و وحشت از جانوران بزرگ‌جثه ماقبل تاریخ و سپس خزندگان و ماران درشت‌پیکر، در قوه متخیله مردم، تصویر هراس‌انگیز اژدها را رقم زده است. اما در مرتبه ناخودآگاهی، اژدهای افسانه‌ها، رمز تشویش‌ها و دل‌نگرانی‌های اقوام به شمار می‌رود و از همین رو شگفت‌انگیزترین خصوصیات اندام‌های جانوران را به آنها نسبت کرده‌اند، تا دهشتناک بنمایند (دل‌اشو، ۱۳۸۶: ۲۳۶). پس اژدها که گاه ترکیبی از موجودات عجیب و دهشتناک است، ساخته و پرداخته ذهن انسان‌های گذشته است که تمام ترس‌ها و وحشت‌های خود از طبیعت را در قالب اژدها تجسم بخشیده‌اند.

بیشتر قهرمانان اسطوره‌ای در سفرهای خود با اژدهایی روبه‌رو می‌شوند. در حماسه‌های ایرانی نیز رستم، اسفندیار و گرشاسپ هر کدام در طی سفرها و خان‌های خود به نبرد با اژدهایی پرداخته‌اند. در داستان اسفندیار، جادو، نخست در هیبت زنی زیبا، شیر و سپس اژدها نمایان شد که در آخر به دست اسفندیار کشته شد. در اسطوره‌های دیگر ملل نیز قهرمانانی چون آپولون، کادموس، پرسوس و زیگفرید نیز به جنگ با اژدها پرداخته‌اند.

کلمه اژدها خود از دو جزء ترکیب یافته: اژی یا اهی، هم در سنسکریت و هم در اوستا، به معنی مار است. در اوستا معمولاً اژی (مار) با دهاک آمده است که آن نیز یک مخلوق اهریمنی دیوسیرت است. در فرهنگ نمادها در ذیل اژدها چنین آمده: «پژوهش‌های ریخت‌شناسی در زمینه اژدها در افسانه‌ها بدین نتیجه انجامیده که این جانور، آمیزه‌ای از حیوانات گوناگون است که به طور خاصی مهاجم و خطرناکند، مانند مار، نهنگ، شیر و نیز حیواناتی که به پیش از تاریخ تعلق دارند» (سرلو، ۱۳۸۸: ۱۳۵).

در این داستان شاهد پیکرگردانی دختر زیباروی به اژدها و اژدها به دختر هستیم. اژدها به تنهایی در داستان‌های اسطوره‌ای، نمادی از جنبه‌های منفی شخصیت است که قهرمان بر آن پیروز می‌شود؛ اما در این داستان دختر زیبارویی که به اژدها تغییر ماهیت داده، در واقع همان آنیمای منفی روان اسکندر است که در قالب اژدهایی ظاهر شده است. معمولاً در اینگونه داستان‌ها به یک طلسم و راهنما نیاز است تا به وسیله آن بتوان بر این موجود غلبه کرد. در داستان اسکندر، بلیناس دانا که خود در نقش پیر خرد ظاهر شده، به وسیله سداب، طلسم را باطل می‌کند. اژدها دوباره به همان دختر زیبارو تبدیل می‌شود که قهرمان، این آنیمای منفی و سرکش را رام می‌کند.

غلبه بر اژدها در این داستان نمادی است از غلبه بر نیروهای اهریمنی و نفس سرکش و لجام‌گسیخته که قهرمان در نهایت بر او غالب می‌شود. در کلام عرفا، اژدها رمزی از خودخواهی و افزون‌طلبی و حرص است. یونگ نیز اژدها را از صورت‌های منفی مادر نفس می‌داند که لیبیدو در آن تجسم می‌یابد. حرص، شهوت و غرایز افسارگسیخته از صفات آنیمای منفی هستند. با توجه به اینکه شباهت‌های زیادی بین مار و اژدها وجود دارد، در بسیاری از داستان‌های رمزی نیز «مار بهشت غالباً به سیمای زن تصویر و تصور می‌شود. یعنی زن اصل و مبدأ اغواگری است و مار بهشت، بدین‌گونه مظهر گناه جسم و مثل اعلای فسق و فجور می‌گردد. این چنین تصویر مار با تصویر حوای بزه‌کار خلط یا بر آن منطبق می‌شود» (دوبوکور، ۱۳۹۱: ۶۲).

پس در حقیقت اسکندر با غلبه بر آنیمای منفی روان خود، مرحله‌ای را با موفقیت پشت سر گذاشت و به مرحله بعد قدم نهاد. سفر آیینی او بدون دیدار با آنیمای منفی روان یا همان سایه کامل نبود؛ اما اسکندر توانست با راهنمایی بلیناس دانا یا همان پیر خرد بر آنیمای منفی روان خود که در قالب اژدهایی ظاهر شده بود غلبه یابد.

در شعر شاعران پارسی‌گو نیز اژدها و مار نمادی از شیطان درون آدمی و نمادی از نفس اماره‌اند که هر قهرمان و سالکی در مسیر تعالی و تکامل روانی و شخصیتی خود با آن به جدال می‌پردازد. نبرد با اژدها، یکی از مهم‌ترین مراحل سفر قهرمانی است که قهرمان با اژدها (نماد سایه یا نفس سرکش) به مقابله می‌پردازد. «اژدها نمادی از پیچیدگی حالت پیش از تعیین‌پذیری گیتی و رمزی است از «واحد» نامقسوم ازلی قبل از

۹۲ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴
 آفرینش که «تازه‌واردین» و «فاتحین» و کسانی که باید نواحی نو گشوده را شکل دهند، باید با آن به نبرد بپردازند» (الیاده، ۱۳۶۵: ۲۲۵-۲۲۶).

«هفت پیکر» نیز داستان گذر بهرام گور از هفت گنبد یا هفت مرحله سفر آیینی و دیدار با جنبه‌های مختلف آنیماست. پیش از اینکه بهرام سفر خود را به درون این هفت گنبد آغاز کند، به دنبال بچه گور به غاری رسید که اژدهایی بر در آن نگهبان بود. پس از کشتن اژدها، توانست به غار وارد شود و بچه گور را نجات دهد. غار در اینجا نمادی از قلمرو مرموز و ناشناخته ناخودآگاهی است که قهرمان با وارد شدن به آن، گوربچه را که سمبلی از نیروی زندگی است، بیرون می‌آورد و به گونه‌ای دوباره متولد می‌شود؛ حیات روانی جدیدی که هر قهرمانی آن را تجربه می‌کند. اژدهایی که بر در غار نشسته است، می‌تواند نمادی باشد از هر مانعی که قهرمان را از رسیدن به هدفش دور می‌سازد. «نبرد با اژدها، درگیر شدن با ارزش‌های درونی‌شده جامعه و در بازپسین تحلیل شکست دادن مادر، بریدن از بند ناف کودکی و رهیدن از همه زنجیرهایی است که کودکی بر پای آدمی می‌نهد و راه را بر بزرگ‌شدن و استقلال از دیگران می‌بندد» (یاوری، ۱۳۸۷: ۱۳۲).

اسکندر پس از ازدواج، روشنگ را به روم فرستاد تا به جهانگیری خود ادامه دهد. در اسکندرنامه شاهد نمود آنیما به شکل‌های دیگر نیز هستیم. علاوه بر دختری که در آتشکده به اژدها تبدیل شد و با طلسم به حالت اول برگشت و نمادی از آنیمای منفی بود، شاهد دیدار اسکندر با موجودات مادینه دیگری نیز هستیم. شاه جوان پس از سفر هند و رسیدن به چین، با خاقان چین به دیدار عروسان آبی‌ای می‌رود که شب‌ها در دریا، نواهای دلفریبی می‌سرایند.

عروسان آبی چو خورشید و ماه همه شب برآیند از آن فرضه‌گاه
 برین ساحل آرام سازی کنند غناها سرآیند و بازی کنند
 (نظامی، ۱۳۸۸ الف: ۲۰۵)

در بیشتر داستان‌های اسطوره‌ای، پریان موجوداتی زیبا هستند که بر سر راه قهرمانان قرار می‌گیرند و با زیبایی مسحورکننده و آواز دلنشینشان قهرمانان را می‌ربایند تا از آنان بار بگیرند. آنیمای منفی باعث پیدایش صفاتی چون: ناتوانی، تردید و خشم در

مردان می‌شود. اما اسکندر با غلبه بر آنیمای منفی روان خود توانست این مرحله از فرایند فردیت را با موفقیت پشت سر بگذارد.

پریان در ابتدا ایزدبانوانی بوده‌اند که وظیفه‌شان رساندن باران و جاری کردن آبها بود (ارتباط پری و آب)، اما به دلیل تغییرات مذهبی و فرهنگی، در ادبیات زردشتی و اوستایی از پریان در کنار جادوان و دیوان یاد شده که هدفشان فریب‌دادن یلان بوده است. در ایران دوره اسلامی و ادبیات عامه، پریان مظهر زیبایی و فریبندگی بوده‌اند که به دلیل یاری‌رسانی به شخصیت‌های داستان، در مقابل دیوان و جادوان قرار می‌گرفته‌اند. با توجه به اینکه در این داستان، اسکندر با خاقان چین به دیدار پریان می‌رود، اتفاقی نیست که نام دختر پادشاه چین که زن سام می‌شود پریدخت است؛ بازمانده سنت کهنی است که گرشاسپ با پری درآمیخته بود و این مضمون در ادبیات داستانی ما تکرار می‌شود (سرکاراتی، ۱۳۵۰: ۱۳). پریان دریایی یا سیرن‌ها هم نمود آنیمای منفی و لایه‌های پست روان هستند که با آواز خوششان (مادیات یا علایق زودگذر) انسان‌ها را از مسیرها و اهداف اصلی دور و به سمت مقاصد فرومایه می‌کشاند.

دیدار با خود^۱

در مکتب روان‌شناسی یونگ، انسان کامل، انسانی است که فرایند فردیت را با موفقیت پشت سر گذاشته و به جنبه‌های ناخودآگاه روان خود آگاهی یافته و تمام تضادهای درونی خود را حل کرده و پس از آگاهی از وجود سایه، آنیما و دیدار با پیر دانا، خویشتن خویش را دریافته باشد. اگر در آخر سفر، یکپارچگی روان به دست نیاید، بی‌شک این سفر، سفری بیهوده بوده است. اسکندر در پایان سفرهای خود در اقبالنامه به آرمانشهری می‌رسد که جایگاه انسان‌های کامل یا اوتاد است. کهن‌الگوی آرمانشهر یا شهر پردیسی، تصویری است که انسان از بهشت اولیه برای خود مجسم کرده است و سعی در بازسازی آن مکان انتزاعی در دنیایی مادی و محسوس دارد. این کهن‌الگو در فرهنگ‌های بشری در قالب بهشت زمینی، آرمانشهر، باغ عدن و سرزمین‌های پریان نمود پیدا کرده است.

1. Self

۹۴ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴
 پدیدار شد شهری آراسته چو فردوسی از نعمت و خواسته
 (نظامی، ۱۳۸۸ الف: ۲۲۷)

این آرمانشهرها نمادی از تمامیت و کمال هستند. معمولاً در آخرین مرحله سفر قهرمان ظاهر می‌شوند؛ قهرمان آگاهانه و یا ناآگاهانه به آن وارد می‌شود. اسکندر نیز در پایان سفرهای خود به شهری می‌رسد که بر در باغ‌ها و خانه‌ها قفل و بندی نیست و گله‌ها، بی‌چوپان رها شده‌اند. این شهر آرمانی مقصد سفرهای اسکندر است که قهرمان پس از طی سفرهای دشوار در دریا و بیابان به این نقطه می‌رسد؛ شهری که ساکنان آن، انسان‌های کاملی هستند که ذره‌ای از راستی نمی‌گذرند، دروغ نمی‌گویند و در کارها یکدیگر را یاری می‌دهند.

گروهی ضعیفان دین‌پروریم سر مویی از راستی نگذیریم
 نداریم بر پرده کج بسیج به جز راست‌بازی ندانیم هیچ
 در کج روی بر جهان بسته‌ایم ز دنیا بدین راستی رسته‌ایم
 (نظامی، ۱۳۸۸ الف: ۲۲۸)

از اینان با عنوان اوتاد یاد شده و اسکندر خود اعتراف می‌کند که مقصودش از این سفرها، گذشتن از این شهر و رسیدن به مردمان این دیار بوده است.

بدیشان گرفته‌ست عالم شکوه که اوتاد عالم شدند این گروه
 فرستادن ما به دریا و دشت بدان بود تا باید اینجا گذشت
 (همان: ۲۳۱-۲۳۲)

آخرین مرحله از مراحل هشتگانه سلوک عرفا نیز توحید است که در حقیقت یکی شدن با خدا، ذات کامل باری تعالی است. اوتاد و اولیاءالله، کسانی هستند که به توحید و غایت سیر و سلوک خود رسیده‌اند. همان‌طور که پیشتر اشاره شد، یونگ بین خود و خدا تشابهاتی قائل می‌شود، اما آنها را یکی نمی‌داند. این اوتاد یا انسان‌های کامل که اسکندر در پایان سفرهای خود با آنان دیدار می‌کند، در واقع نمادی از خود هستند. پس سفرهای اسکندر با رسیدن به این جایگاه پایان می‌یابد؛ جایگاهی که قهرمان به محتویات ناخودآگاهش آگاهی یافته و تمامی تضادهای درونی خود را حل کرده و به بالاترین سطح از آگاهی رسیده است.

نتیجه‌گیری

اسکندرنامه نظامی، شرح سفرها و ماجراجویی‌های اسکندر مقدونی است. در شرفنامه، قهرمان در قالب شاهی جهانجو ظاهر می‌شود و به سیر در آفاق می‌پردازد. در بخش دوم سفرها یعنی در اقبالنامه، اسکندر به دنبال دعوت پیک ناخودآگاهی به عنوان پیامبری مصلح، قدم در وادی ناخودآگاهی می‌گذارد و به سیر و سلوک می‌پردازد. از دیدگاه یونگ، انسانی به فردیت می‌رسد که نسبت به چهار کهن‌الگوی سایه، آنیما، پیر خرد و خود، آگاهی یابد. در جریان این سفرها و سلوک درونی، اسکندر با عناصر ناخودآگاهی همچون: ۱- سایه (زنگیان، بیابانیان آدمی‌خوار و...) ۲- آنیما (نوشابه، دختر- اژدهای معبد، کنیزک چینی) ۳- پیر خرد (خضر، بلیناس و...) ۴- خود (اوتاد) دیدار می‌کند. هر یک از این منظومه‌ها در واقع نمادی از دو دوره رشد روانی انسان هستند که روند تکامل روان اسکندر را به خوبی نشان می‌دهند: دوره جوانی (شرفنامه) و دوره میانسالی و پختگی و عقل‌مآل‌اندیش (اقبالنامه) که یونگ از آن با عنوان «فردیت‌یابی» یاد می‌کند. در پایان شرفنامه، به دلیل اینکه قهرمان هنوز از رشد روانی کاملی برخوردار نشده، از آب حیات بی‌بهره می‌ماند. اما ادامه فرایند رشد او را در اقبالنامه شاهد هستیم. در پایان این منظومه، اسکندر به آرمانشهری می‌رسد که مکان انسان‌های کامل یا به قول نظامی، اوتاد است. این انسان‌های کامل در واقع نمادی از خود یا «Self» هستند که قهرمان با آنها یکی می‌شود. در واقع می‌توان گفت اسکندر در سیر تحول خود، آزمون‌ها را با موفقیت پشت سر گذاشته و پس از آگاهی بر جنبه‌های مختلف روان ناخودآگاه خود، آنان را به حیطة آگاهی آورده و به روانی یکپارچه و بدون تضاد و تعارض دست یافته است.

پی‌نوشت

۱. در فرهنگ اساطیر یونان و روم، ذیل کلمه آمازون این چنین آمده: «آمازون‌ها ملتی بودند که همه افراد آنها از زنان تشکیل می‌شد و از اعقاب آرس، خدای جنگ و یکی از نمف‌ها به نام هارمونی بودند و کشور آنها در شمال، یعنی در دامنه‌های قفقاز یا در تراس و یا سیتی جنوبی (در جلگه‌های ساحل چپ دانوب) قرار داشت» و «بنا بر روایتی، آنها اولاد

۹۶ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و هشتم، پاییز ۱۳۹۴

خود را هنگام ولادت - در صورتی که پسر بود - کور یا لنگ می‌کردند و به روایت دیگر آنها را می‌کشتند و ضمناً برای آنکه نسل آنها از بین نرود، در فصل معینی با مردان آمیزش می‌کردند و فقط دخترانی که از این وصلت‌ها به وجود می‌آمد نگاه می‌داشتند و یکی از پستان‌های آنها را می‌بریدند تا هنگام استفاده از تیر و کمان یا نیزه، زحمتی نداشته باشند و به همین مناسبت بر این مردم، نام آمازون (یعنی کسانی که پستان دارند) گذاشته‌اند» (گریمال، ۱۳۳۹: ۴۹).

۲. در شرح اصطلاحات تصوف ذیل اوتاد این‌چنین آمده: به فتح اول در لغت جمع وتد است به فتح واو و تاء یعنی میخ‌ها. و در اصطلاح صوفیان، چهار مردی هستند که منزل آنان بر چهار منزل ارکان عالم است یعنی مشرق و مغرب و شمال و جنوب (گوهرین، ۱۳۶۸: ۱۴۳).

منابع

- احمدنژاد، کامل (۱۳۶۹) تحلیل آثار نظامی گنجوی، تهران، علمی.
- الیاده، میرچا (۱۳۶۵) اسطوره بازگشت جاودانه، ترجمه بهمن سرکاراتی، تبریز، نیما.
- دلشوی، م. لوفلر (۱۳۸۶) زبان رمزی قصه‌های پریوار، ترجمه جلال ستاری، تهران، توس.
- دوبوکور، مونیک (۱۳۹۱) رمزهای زنده جان، ترجمه جلال ستاری، تهران، مرکز.
- سرکاراتی، بهمن (۱۳۵۰) «پری، تحقیقی در حاشیه اسطوره‌شناسی تطبیقی»، نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی تبریز، شماره ۱-۴، صص ۱-۳۲.
- سرلو، خوان ادواردو (۱۳۸۸) فرهنگ نمادها، مهرانگیز اوحدی، تهران، دستان.
- شایگان، داریوش (۱۳۵۵) بت‌های ذهنی و خاطره‌های ازلی، تهران، امیرکبیر.
- شوالیه، ژان و آلن گبران (۱۳۷۸) فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فضایی، جلد ۱، تهران، جیحون.
- کمپبل، جوزف (۱۳۷۷) قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، تهران، مرکز.
- گریمال، پی‌یر (۱۳۳۹) فرهنگ اساطیر یونان و رم، ترجمه دکتر احمد بهمنش، جلد ۱، تهران، دانشگاه تهران.
- گوهرین، سید صادق (۱۳۶۸) شرح اصطلاحات تصوف، جلد ۱، تهران، زوآر.
- مورنو، آنتونیو (۱۳۷۶) یونگ، خدایان، انسان مدرن، ترجمه داریوش مهرجویی، تهران، مرکز.
- مهدوی دامغانی، احمد (۱۳۹۰) دانشنامه جهان اسلام، تهران، بنیاد دایره‌المعارف اسلامی.
- نظامی گنجه‌ای، الیاس بن محمد (۱۳۸۸ الف) اقبالنامه، به کوشش سعید حمیدیان، تهران، قطره.
- (۱۳۸۸ ب) شرفنامه، به کوشش سعید حمیدیان، تهران، قطره
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۷) سفر نویسنده، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران، مینوی خرد.
- یاوری، حورا (۱۳۸۷) روان‌کاوی و ادبیات، تهران، سخن.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷) انسان و سمبل‌هایش، ترجمه محمود سلطانی، تهران، جام.
- (۱۳۶۸) چهار صورت مثالی: مادر، ولادت مجدد، روح، کار، ترجمه پروین فرامرزی، تهران، آستان قدس رضوی.