پژوهشنامهٔ ادب حماسی، سال هفدهم، شمارهٔ دوم، پیاپی ۳۲، پاییز و زمستان ۱۴۰۰، صص ۱۰۳ - ۱۲۳

نقد کهن‌الگویی *شهریارنامه* براساس نظریهٔ یونگ

مژگان حسن‌پور*
دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، گرایش ادبیات حماسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران
ابوالقاسم قوام**
دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران (نویسندهٔ مسؤول)

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۲/۷
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۶/۲۷

چکیده

نقد کهن‌الگویی یکی از روی‌کردهای مهم نقد آثار ادبی است که به بررسی انواع کهن‌الگوها در متون ادبی می‌پردازد. منظومهٔ *شهریارنامه* در زمرهٔ متون حماسی پهلوانی پس از *شاهنامه* است که به سرنوشت شهریار فرزند برزو، اختصاص دارد. در پژوهش حاضر پس از مطالعهٔ دقیق *شهریارنامه*، به استخراج و تحلیل کهن‌الگوهای برجسته در آن براساس نظریهٔ یونگ پرداخته شده است. در این منظومه قهرمان برای رسیدن به فردیت باید موانعی را پشت سر گذارد. او در ابتدا با سایهٔ خویش مقابله می‌کند و قدم در راه سفری دشوار می‌نهد. در این مسیر، پیری خردمند که راه‌نمای او برای طی کردن مسیر پرمخاطره است، او را همراهی می کند. نیروهای اهریمنی ازجمله دیوان و اژدها که نمودی از سایه هستند در مسیر سفر او ظاهر می‌شوند و شهریار به مقابله با آن‌ها می‌پردازد. او هم‌چنین از مکان‌های جادویی و محیرالعقول با موفّقیت عبور می‌کند. معشوقه‌ای زیبا و فریبنده و نیز زنی جادوگر در این منظومه نمودی از کهن‌الگوی منفی مادینه‌روان در قهرمان هستند که شهریار به مقابله با آن‌ها می‌پردازد. در

* mozhganhasanpor@yahoo.com
** ghasem ghavam@yahoo.com

این منظومه، سیستان را می‌توان نمایندهٔ خودآگاهی روان دانست که حرکت شهریار از آن‌جا شروع می‌شود و او بعد از تجربه کردن فردیت و کمال در سرزمین ناخودآگاهی(هندوستان)، در انتها با پیوستن به خاندان خود به خودآگاهی بازمی‌گردد و به‌این‌ترتیب پایان دایرهٔ فردیت را به آغاز آن پیوند می‌دهد.

کلیدواژه: نقد کهن‌الگویی، *شهریارنامه*، سایه، پیر فرزانه، مادینه‌روان.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

مقدّمه

نقد کهن‌الگویی که یونگ پایه‌گذار آن است، نقدی پویا و ساختارمند است که به کشف و بررسی اقسام کهن‌الگوها در آثار ادبی می‌پردازد. کهن‌الگوها تصاویر یا الگوهایی هستند که مفهوم یک‌سانی را برای بیش‌تر افراد جوامع القا می‌کنند. تعدادی از کهن‌الگوها، مفاهیمی چون شیطان، عشق، وحدت، قدرت، آفرینش و نیز عناصر نمادینی مانند اعداد، رنگ‌ها، دریا، رودخانه، جانوران، آب، نور، خورشید، سایه، قهرمان، پیر خردمند، پدر آسمانی و مادر زمینی را به الگوهای ثابتی در محتوای فرهنگی جوامع تبدیل کرده‌اند (ساگ، ۱۳۸۷: ۸۷).

منظومهٔ *شهریارنامه* ازجمله منظومه‌های حماسی پهلوانی است که به تقلید از *شاهنامه* سروده شده است. طبق آن‌چه که مصحّح در مقدّمه به آن اشاره کرده است، از این منظومه دو روایت در دست است. بخشی از این منظومه که به‌صورت یک نسخهٔ خطّی بسیار ناقص بود و تنها یک‌سوم داستان را شامل می‌شد، برای اوّلین‌بار در سال ۱۳۷۷ به‌وسیلهٔ غلامحسین بیگدلی تصحیح و چاپ شد. نسخهٔ جدید این منظومه در سال ۱۳۹۷ به قلم رضا غفوری تصحیح شد و توسّط بنیاد موقوفات ایرج افشار به‌چاپ رسید. این منظومه شرح دلاوری‌های شهریار، یکی از نوادگان رستم، است. شاعر در این منظومه سفر او به سرزمین‌های گوناگون، مواجه شدن با حوادث و رویدادهای فراوان، نبرد با نیروهای اهریمنی و دیوان و تقابل پهلوان با خاندانش را به‌تصویر کشیده است. در این منظومه نیز مانند دیگر آثار حماسی، ازجمله مهم‌ترین حماسهٔ ملّی فارسی، *شاهنامه*، با شخصیت‌های گوناگونی از زنان روبه‌رو هستیم که ایفاگر نقش‌های گوناگونی هستند و گاه رویداد بزرگی را رقم می‌زنند. برخی از این زنان نیز نمود منفی آنیما در روان قهرمان هستند. با توجّه به ارتباط تنگاتنگی که بین برخی آثار حماسی و تناسب آن با کهن‌الگوهای مطرح‌شده از نظر یونگ وجود دارد، در پژوهش حاضر قصد بر این است تا کهن‌الگوهای مرتبط با قهرمان اصلی داستان و چگونگی رسیدن قهرمان به فردیت بررسی شود.

سؤالات پژوهش: ۱) کدام کهن‌الگوها در *شهریارنامه* در رسیدن شهریار به فردیت تأثیرگذار هستند؟

۲- ماندالای تکامل شخصیت شهریار چگونه ترسیم می‌شود؟

اهداف و ضرورت پژوهش: منظومهٔ مورد مطالعهٔ ما یک منظومهٔ حماسی پهلوانی است که قهرمان در آن نقش اساسی و محوری دارد. با توجه به این‌که در این‌گونه آثار معمولاً کهن‌الگوها نقش مهمی در رسیدن قهرمان به فردیت دارند، در این پژوهش نیز برآنیم تا به

بررسی کهن‌الگوهای برجسته و مرتبط با شخصیت قهرمان اصلی منظومه بپردازیم و ازطریق تحلیل این کهن‌الگوها، چگونگی رسیدن قهرمان را به فردیت نشان دهیم.

پیشینهٔ پژوهش: با توجه به این‌که نسخهٔ کامل‌تر *شهریارنامه* اخیراً تصحیح و چاپ شده است، تاکنون تعداد اندکی مقاله درمورد این منظومه نوشته شده است. رضا غفوری (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «نگرشی به *شهریارنامه* و دورهٔ سرایش آن» به بررسی مهم‌ترین تفاوت‌های چند دست‌نویس پرداخته است. از این نویسنده در همان سال، مقالهٔ دیگری با عنوان «چند روایت از *شهریارنامه* در ادبیات عامیانهٔ ایران» به چاپ رسیده و نویسنده در آن به بررسی *شهریارنامه* در برخی روایات نقّالی پرداخته است. هم‌چنین مقالهٔ دیگری به قلم این نویسنده در همان سال با عنوان «بررسی چند روایت از نبرد ایرانیان با دیوهای مازندران در متون پهلوانی پس از *شاهنامه*» انتشار یافته است و نویسنده در این مقاله نخست به بررسی برخی روایات در متون منظوم پهلوانی پس از *شاهنامه* پرداخته و مضامین مشترک این داستان‌ها را با روایات *شاهنامه* بررسی کرده است. تاکنون این منظومه از منظر نقد کهن‌الگویی بررسی نشده است. از میان مقالاتی که درزمینهٔ نقد کهن‌الگویی نوشته شده است، می‌توان به این موارد اشاره کرد: مقاله‌ای به قلم محمدرضا امینی (۱۳۸۱) با عنوان «تحلیل اسطورهٔ قهرمان در داستان ضحّاک و فریدون بر اساس نظریهٔ یونگ». در این مقاله براساس نظریهٔ یونگ، ضحّاک و فریدون به‌عنوان تجلّی‌های مختلف یک روان واحد و مراحل رشد آن به‌سمت فرایند فردیت تأویل شده‌اند. از ابراهیم اقبالی و هم‌کاران (۱۳۸۶) مقاله‌ای با عنوان «تحلیل داستان سیاوش برپایهٔ نظریات یونگ» به چاپ رسیده است. در این پژوهش، نویسندگان شخصیت‌های داستان سیاوش را براساس کهن‌الگوها تحلیل کرده و هرکدام از شخصیت‌ها را تبلور یک کهن‌الگو دانسته‌اند. از طیبه جعفری و هم‌کاران (۱۳۸۰) نیز مقاله‌ای با عنوان «تحلیل کارکرد کهن‌الگوها در بخشی از داستان بهرام چوبین» به چاپ رسیده است که در آن نویسندگان به تحلیل شخصیت بهرام در دیدار با کهن‌الگوی آنیمای پری‌پیکر در ناخودآگاه خویش پرداخته‌اند و تحوّل عظیم شخصیت او را در پی این ملاقات نشان داده‌اند.

در پژوهش حاضر، کهن‌الگوهایی که مرتبط با قهرمان اصلی داستان هستند، بررسی و تحلیل شده است. این کهن‌الگوها در سه بخش کهن‌الگوهای موقعیتیِ مکانی، کهن‌الگوهای عددی و کهن‌الگوهای انسانی بررسی شده‌اند.

کهن‌الگوهای موقعیتی مکانی: در اساطیر، مکان انعکاسی از صورت نوعی اساطیر است و تحقّق یافتن صورت‌های نوعی نیز در مکان‌ها و فضاهای مثالی و خیالی میسّر است.

مکان‌هایی که با رمز و راز تمثیلی خود، ظرف ظهور صورت‌های نوعی‌اند. ازاین‌رو، چنین مکان هایی محل تجمّع اضداد و نیروهای مخالف و مؤثر در حیات بشرند (واحددوست، ۱۳۸۷: ۳۸۲). مکان‌های فراوانی در متون حماسی وجود دارد که معمولاً مکان‌های جادویی محسوب می‌شوند. این مکان‌ها ویژگی‌های خاص دارند. بیش‌تر این مکان‌ها طلسم شده‌اند. شاعر این مکان‌ها را بسیار زیبا توصیف کرده است. این مکان‌ها معمولاً شامل کوه، بیشه، باغ، قصر، قلعه و ... هستند. یکی از ویژگی‌های برخی از این مکان‌ها این است که زمانی‌که قهرمان منظومه وارد آن‌جا می‌شود، راهی برای رهایی پیدا نمی‌کند و تنها ازطریق الواحی که در آن محیط قرار دارد، راه رهایی را می‌یابد. برخی از این مکان‌ها معمولاً مرتفع هستند و قهرمان در آن‌جا با وقایعی شگفت روبه‌رو می‌شود. ازجمله مکان‌هایی که شهریار از آن‌جا گذر می‌کند، بیشه است.

بیشه

مکـن گفـت زیـن بیشـه اندیشـه هـیچ کـه راهـی نـدارم جـز از بیشـه هـیچ
(مختاری، ۱۳۹۷، ۳۵۴: ۳۴۲۵)

بیشه در مفهوم مثبت خود، نشانهٔ خرد و علم فوق‌بشری است. در برخی آیین‌ها، هر خدا بیشهٔ مخصوص به خود را دارد (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵: ۲/ ۱۵۱). بیشه در *شهریارنامه* یکی از مکان‌های بسیار مهمی است که شهریار برای رسیدن به فردیت باید از آن‌جا عبور کند. در هر بیشه شهریار موردآزمایش قرار می‌گیرد. هریک از آن بیشه‌ها را می‌توان منزل‌گاه مخصوص یکی از نیروهای اهریمنی دانست که شهریار به مقابله با آن‌ها می‌پردازد و درنهایت پیروز می‌شود.

در این منظومه شهریار در سفر پُرماجرای خود از دو مکان دیگر، یعنی قلعهٔ عنبر و کوه آینه، گذر می‌کند و در هردوی این مکان‌ها، با حوادثی محیّرالعقول مواجه می‌شود. او در این مکان‌ها در شرایط بسیار دشواری قرار می‌گیرد، امّا درنهایت با موفّقیت از هر دو مکان عبور می‌کند. رسیدن به فردیت و کسب کمال برای قهرمانان روایات حماسی همواره با تحمّل رنج و دشواری سفرهای گوناگون و مخاطره‌آمیز همراه است. شهریار در قلعهٔ طلسم عنبر، چهل روز گرفتار می‌ماند. در چهلمین روز به خواب می‌رود و در خواب، راه رهایی او از طلسم به او الهام می‌شود. او پس از بیداری، از مسیر حفره‌ای زمینی که نمودی از ناخودآگاه هست، به راه خود ادامه می‌دهد و با نیروهای جادویی مبارزه می‌کند. آن‌ها را شکست می‌دهد و از قلعهٔ عنبر نجات می‌یابد. او در ادامهٔ مسیر پس از چندین ماجرای گوناگون، به کوه آینه می‌رسد. شهریار به راه‌نمایی پیر کُهبَد، دری را که در دامنهٔ کوه قرار داشت، می‌گشاید و وارد آن‌جا

می‌شود. او در آن‌جا لوحی را می‌بیند که بر روی آن طریقهٔ طی کردن آن مسیر و چگونگی رهایی یافتن او از شرّ موجودات شریری که در آن‌جا بودند، نوشته شده است. یونگ الواح را تجسّمی از کشش‌های یاری‌دهنده و ناخودآگاه می‌داند که گویی هرکسی آن‌ها را فقط در وجود خود احساس می‌کند و همان‌ها هستند که راه رهایی را به فرد نشان می‌دهند (یونگ، ۱۳۵۲: ۲۷۷). شهریار با خواندن این لوح، متوجّه می‌شود که نخست باید به مقابله با یک مار بپردازد. مار در برخی از فرهنگ‌ها به‌عنوان سمبل شفا در وجود اسکولاپ (خداوند سلامتی و بهبودی) نمایانده شده است. در قسمتی از معبد اسکولاپ، برای این موجود مراسمی برپا می‌کردند؛ زیرا مظهر و سمبل قدرت زندگی به‌شمار می‌رفته است (فاطمی، ۱۳۴۷: ۳۵۰). در روایت *شاهنامه* این موجود جنبه‌ای منفی دارد. چنان‌که در داستان پیدایش آتش، اهریمن مار را که هم‌ریشهٔ مرگ است، می‌آفریند و اهورامزدا برای مقابله با آن آتش را خلق می‌کند (فردوسی، ۱۳۹۳: ۱/ ۳). هم‌چنین در ماجرای ضحّاک نیز مارهایی که بر دوش او روییده‌اند، نمود منفی این موجود هستند. در برخی اشعار عرفانی فارسی نیز مار به‌این‌دلیل که در داستان حضرت آدم موجودی وسوسه‌گر است و نقشی ناستوده دارد، به‌عنوان دستیار دیو معرفی شده است (سنایی، ۱۳۸۸: ۱۸۸). در *شهریارنامه* نیز مار تجسّمی از روان تاریک و ظلمانی یا همان سایه است. شهریار که قهرمان این منظومه است، مار را نابود می‌کند. نابودی این مار نوعی تلاش درجهت زدودن تاریکی از روان قهرمان است. او هم‌چنین دیو کوچکی را که در میانهٔ راه قرار دارد، از بین می‌برد. پس از خروج از آن‌جا به چشمه می‌رسد. این چشمه برای او نویدبخش تولّدی دوباره و دریافت نیرویی معنوی است. از درون این چشمه، یک ماهی بیرون می‌آید که لوحی در دهان دارد. شهریار باید این ماهی را نابود کند تا بتواند به لوح رهایی‌بخش دست یابد. ماهی در این منظومه جنبه‌ای منفی دارد. در قلمروِ نمادشناسی، ماهی را مظهر حاصل‌خیزی و باروری دانسته‌اند (یاحقّی، ۱۳۸۶: ۷۴۹). در متون عرفانی فارسی نیز ماهی رمز سالک دانسته شده است (مولوی، ۱۳۹۵: ۶/ ۳۸۸). یونگ در یکی از آثار خود (یونگ، ۱۳۸۳: ۱۳۴) ماهی را تجسّم جنبهٔ شریر وجود می‌داند. در این منظومه نیز ماهی تجسّم جنبهٔ شریر وجود قهرمان است که شهریار آن را نابود می‌کند و طلسم رهایی‌بخش را به‌دست می‌آورد.

کهن‌الگوهای عددی برجسته

اعداد در اساطیر ملل کارکرد خاصی دارند و نقش آن‌ها به عنوان نماد، نمایشگر اشخاص، کمّیت، کیفیت و مناسبات زندگی انسان‌هاست. علم عدد، زبان رمزی خود را از متافیزیک زندگی دیانت‌های قدیم گرفته و به‌نوعی نشئت‌گرفته از عادات، رسوم، فلسفه و اخلاقیات است.

در تمدّن‌های قدیم، اعداد به‌عنوان رموزی برای نگارش سرّی مورداستفاده قرار می‌گرفته‌اند و این حاکی‌از رابطهٔ انسان با متافیزیک و به‌این‌جهت است که انسان در دوران باستان به رمز عدد و اهمیت دینی آن پی برده است (ذبیح‌نیا و قیومی‌زاده، ۱۳۹۶: ۲۵). در *شهریارنامه* نیز اعدادی به‌چشم می‌خورد که از منظر نمادشناشی، معنا و مفهوم خاصی را می‌رسانند.

عدد ۹ در نُه بیشه

چنین است نه بیشه در پیش راه که گفتم ابا پهلوان سپاه
(مختاری، ۱۳۹۷، ۳۳۴: ۳۰۲۴)

این عدد ارزش آیینی دارد و در اساطیر اقوام دیگر نیز موردتوجّه است. چنان‌که دِمتی به جست‌وجوی دخترش، پرسفونه، جهان را طی مدّت نُه روز درنوردید. لتو (مادر آپولو و آرتمیس) نُه روز و نُه شب درد زایمان کشید. نه موسا(سرپرست هنرها و الهامات شاعرانه، برخی آن‌ها را سه تن و هسیدوس نُه تن می‌داند) پس از نُه شب عشق‌بازی زئوس با منه موسونه(خدابانوی خاطره) متولّد می‌شوند. نُه، مقیاس جست‌وجوهای پربار و نماد افتخار پس از اهتمام و فرجام یک آفرینش است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵: ۵/ ۳۴۱). در *رساله‌الطیر* ابن‌سینا نیز به عبور از نُه کوه اشاره شده که مراحل مسیر عروج مرغان آزادشده از دام است و پس از گذر از این نُه کوه، نوعی رهایی را تجربه می‌کنند (پورنامداریان، ۱۳۹۳: ۳۵۲). در *شهریارنامه* نیز نُه عددی است که متعلّق به تعداد و مجموعهٔ بیشه‌هاست. گذر شهریار از این نُه بیشه درواقع رسیدن به مقصود پس از اهتمام فراوان و پرتافتن رنج‌های دشوار است. این عدد نماد کثرت است که به‌سوی وحدت رجوع می‌کند. در بسط معنی این عدد، باید گفت نماد هم‌بستگی و نجات دانسته شده است. در *شهریارنامه*، نجات دلارام نیز منوط به گذر از نُه بیشه است. نُه آخرین رقم از مجموعه ارقامی است که درآن‌ِواحد هم پایان و هم شروع دوباره را نوید می‌دهد، مانند نُه بیشهٔ شهریار که گذر از آن، پایانِ جستن و رسیدن به مقصود و آغازی برای ماجرای دیگر است. درواقع شهریار در این نُه بیشه رنج‌ها و تلاش‌های فراوانی را متحمّل می‌شود تا سرانجام به مقصود خود می‌رسد.

عدد ۴۰

که چون ماند در دست جادو اسیر چهل روز بودی در آن داروگیر
(مختاری، ۱۳۹۷، ۲۵۴: ۱۲۴۰)

چهل عدد انتظار، آزمایش، آمادگی و تنبیه است. عدد چهل نشانهٔ به پایان رسیدن یک دُور تاریخ است. دُوری که می‌باید نه‌فقط تکرار، بلکه به تغییر اساسی و گذر از نظام عملی از یک زندگی به زندگی دیگر منتهی شود (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵: ۲/ ۵۱۴). هم‌چنین برای عدد

چهل، قداست خاصّی قائل شده‌اند. چنان‌که در *قرآن* نیز خداوند سن کمال انسان را چهل‌سالگی می‌داند (احقاف، ۱۵). در این عدد، مفهوم کمال نیز نهفته است چنان‌که عرفا نیز به چلّه‌نشینی توجّه کرده‌اند که در این فاصله فرد به نوعی پختگی و کمال می‌رسد. در این منظومه، شهریار چهل روز در دست مرجانه اسیر است. او پس از این چهل روز اسارت، موفق به شکستن طلسم می‌شود. درواقع این چهل روز اسارت برای او نوعی آزمایش برای سنجیدن توانایی او محسوب می‌شود. او در فاصلهٔ این چهل روز، رنج‌های فراوانی را متحمّل می‌شود و در مقابل آن‌ها مقاومت می‌کند و درواقع به نوعی پختگی می‌رسد و درنهایت موفّق به شکستن طلسم می‌شود.

عدد ۲۱

سه هفته نگه‌دار بر پای جای بدان تا من آیم از این ره به جای
(مختاری، ۱۳۹۷، ۳۳۵: ۳۰۴۷)

شهریار در میدان جنگ متوجّه می‌شود که مضراب‌دیو، دلارام را ربوده است. او درحالی‌که مشغول مقابله با هماورد خود است، از او درخواست می‌کند تا ۲۱ روز به شهریار مهلت دهد. از منظر نمادشناسی، این عدد صفت عقل است و در آن فردیت دیده می‌شود. این عدد را عدد کمال نیزدانسته‌اند (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵: ۲/ ۶۳) و این ۲۱ روز درواقع مدّت‌زمانی است که شهریار از نُه بیشه عبور می‌کند و دلارام را نجات می‌دهد. این ۲۱ روز، مدّت زمان سنجش قدرت شهریار و رسیدن او به نوعی پختگی و کمال در گذر از نُه بیشه است. گذر از نُه بیشه که درطی ۲۱ روز زمان می‌برد، به‌نوعی اسباب رسیدن او را به مرتبهٔ فردیت فراهم می‌کند.

تحلیل کهن‌الگوهای انسانی تأثیرگذار در فردیت قهرمان در *شهریارنامه*

سایه

در روان‌شناسی یونگ، سایه قسمت تاریک و پست شخصیت انسان را شامل می‌شود و فرد آن را انکار می‌کند. معمولاً سایه بر آدمی می‌شورد و باید آن را به‌نوعی مهار کرد. مصداق سایه در دین و عرفان، نفس امارّه است و مجموع اخلاق زشت و ناشایست را دربرمی‌گیرد که باعث بدکاری انسان می‌شود. صفاتی که یونگ برای سایه برمی‌شمرد، به صفات نفس شبیه است، مانند کبر و خودخواهی، حسد و خودبینی، حرص و طمع. یونگ معتقد است برای رسیدن به آرامش، باید سایه را شناخت و آن را کنترل و مهار کرد و این همان تهذیب نفس در عرفان اسلامی است. سایه مسألهٔ اخلاقی است که کلّ شخصیت من را به مبارزه می‌طلبد؛ زیرا هیچ‌کس نمی‌تواند بدون تلاش بسیار به سایه هوشیار شود. بررسی دقیق‌تر این ویژگی‌های

تاریک نشان می‌دهد که این‌ها طبیعتی هیجانی دارند، نوعی خودمختاری، و بنابراین دارای کیفیتی وسواسی و یا به‌عبارت‌دیگر تسخیری هستند. ضمناً هیجان، عملی از جانب فرد نیست، بلکه چیزی است که بر او رخ می‌دهد (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۵).

آگاه شدن از سایه و انتقال از ناخودآگاه به خودآگاه که البته دیگر سایه نیست، مانند اعتراف به گناه است. انسان از مواجهه با جنبهٔ تاریک وجود خود، تجربه‌ای ناخوشایند و شکننده پیدا می‌کند، امّا دیگر این امر پنهان نیست و چیزی واقعی و آشکار است. دربارهٔ ریشهٔ حیوانی سایه هم، یونگ معتقد است چون انسان نتیجهٔ تطوّر و تکامل حیوان است، سایهٔ وجود او همان بخش فرومایهٔ حیوانی اوست و به‌همین‌سبب وجه تاریخی دارد و جای‌گاه آن ضمیر ناخودآگاه جمعی است (مورنو، ۱۳۷۶: ۵۴).

از همان ابتدای منظومه، تلاش شهریار برای خروج از خاندان خود نوعی مقاومت در مقابل ترس ناشی از جدا شدن از خاندان سام است. جدایی او از خاندان خویش و قدم نهادن در سرزمین بیگانه، قطعاً برای او وقایع و حوادثی را به‌دنبال خواهد داشت. این جدایی درواقع اوّلین نقطهٔ تلاش برای رسیدن به فردیت است. شهریار در تب‌وتاب ماندن و ترس از جدایی از خاندان، سرانجام بر ترس خود غلبه می‌کند و قدم در راه می‌گذارد.

شکار نیز نوعی خویشکاری برای رسیدن به فردیت است. از منظر نمادشناسی، می‌توان شکار را به‌منزلهٔ پلی برای وارد شدن به ساحت ناخودآگاه انسان دانست. شکار وسیله‌ای برای نابود کردن جهل و گرایش‌های پلید است (شوالیه و گربران، ۱۳۸۸: ۷۲/۴). در این منظومه شهریار برای دست‌یافتن به فردیت لازم است تا وجود خود را از صفات ناپسندی که نمودی از کهن‌الگوی سایه هستند، بپیراید. این امر مقدّمه‌ای برای رسیدن به خودشناسی است. در برخی از بخش‌های این منظومه، شهریار با شکار کردن به نبرد با نیروهای پلید می‌رود تا خودآگاهی کسب کند. درواقع، برخی حیوانات را می‌توان نمودی از وجه تاریک نیروهای شر در روان دانست که قهرمان با کشتن آن‌ها بر تمایلات نفسانی چیره می‌شود.

به‌دنبال نخجیر در تاختند — به ناگه به گوری کمین ساختند
چو سام فرامرز و چون شهریار — فگندند بر گور تیری سه‌چار
(مختاری، ۱۳۹۷، ۱۹۷: ۵۲-۵۱)

هم‌چنین در بخش‌های دیگر منظومه نیز به شکار رفتن شهریار اشاره شده است:

پس آن‌گه به نخچیر کردند روی — هژبران چو شیران نخچیرجوی
شکار آمد از کوه زانگونه زیر — که باران ببارد ز بالا به زیر

هژبـــران بـــه نخچیـــر درتاختنـــد بـــه نخچیـــر چـــون شـــیر نـــر تاختنـــد
(مختاری، ۱۳۹۷، ۵۰۶: ۶۴۸۴-۶۴۸۱)

نیروهـای اهریمنـی وجـه دیگـری از سـایه هسـتند کـه تقابـل بـا آن‌هـا، نمـودی از تـلاش قهرمـان در زدودن سـایه اسـت. ازجملـهٔ ایـن نیروهـای اهریمنـی می‌تـوان بـه اژدهـا اشـاره کـرد. نبـرد بـا ایـن نیـروی اهریمنـی را می‌تـوان شـکل فعّـال از اسـطورهٔ قهرمـان دانسـت کـه در آن قهرمـان در راه رسـیدن بـه خویشـتن خـویش، در کشـمکش بـین نیروهـای ناخودآگـاه و خودآگـاه خـویش قـرار دارد. شـکل فعّـال اسـطورهٔ قهرمـان، تقابل او با اژدهاسـت و ایـن امکـان را فـراهم می‌کنـد تـا مفهـوم کهن‌الگـوی پیـروزی مـن بـر گرایش‌هـای واپس‌گرایانـه آشـکارتر شـود. ازنظـر یونـگ، اسـطورهٔ جهـانی قهرمـان، تصـویرگر قـدرت انسـانی اسـت کـه تـلاش می‌کنـد تـا بـدی‌ها را در قالب‌هـایی ماننـد اژدهـا، شـیطان، مارهـای بـزرگ، هیولاهـا، دیـوان و هـر دشـمنی کـه تهدیدکننـدهٔ جـانِ مردم است، شکسـت دهـد تـا در زمـان بازگشـت بـه اصـل، بـه پیـروزی حقیقـی و کمـال جـوهرهٔ وجـودی دسـت یابـد (قـائمی، ۱۳۹۸: ۲). اژدهاکشـی ازجملـه کنش‌هـایی اسـت کـه قهرمـان نـاگزیر از انجـام آن اسـت. کشـتن اژدهـا بـه‌عنوان نمـادی از بـدی و شـر از مهم‌تـرین مراحـل تکامـل قهرمـان اسـت کـه نمودهـایی از آن را در داسـتان‌های *شـاهنامه* مـی‌بینیم. در منظومـهٔ *شـهریارنامه*، اژدهـا در یکـی از بیشـه‌های معـروف در نُـه بیشـه قـرار دارد و رویـارویی شـهریار بـا آن و شکسـت دادن آن، مقدّمـه‌ای بـرای ورود بـه مرحلـهٔ جدیـد یـا بیشـهٔ دیگـر اسـت. در اسـطورهٔ قهرمـان، اژدهـا موجـودی اسـت کـه کشتن آن فقط ازسوی قهرمان امکان‌پذیر است.

اژدها در ساختی درونی و روان‌کاوانه، نمادی از نیمهٔ تاریک وجودی انسان است. جنگ میان قهرمان و اژدها مفهومی کهن‌الگویی دارد و به‌معنی پیروزی من بر گرایش‌های قهقرایی است. در اساطیر برخی ملل نیز اژدها یکی از رمزآلودترین نمادهای بشری است که مبارزه و نابود کردن آن مرحله‌ای از تکامل قهرمان و پهلوانان حماسی و حتّی برخی ایزدان محسوب می‌شود. بن‌مایهٔ اژدها در ادبیات و باورهای دینی نیز حضور چشمگیر دارد. در برخی فرهنگ‌های دینیِ اسطوره‌زدایی‌شده، بی‌نظمیِ آغازین خلقت در قالب هیولایی ترسناک مانند اژدها فرافکنی شده است که فروپاشی به‌دست خدای یگانه مبنای نظم بخشیدن به جهان می‌شود (همان: ۶).

شهریار در گذر از نُه بیشه در نمودی روان‌کاوانه با نیمهٔ تاریک وجود خود روبه‌رو می‌شود. او در این مرحله باید اژدهایی را شکست دهد که پیش از او هیچ‌کس قادر به کشتن آن نبوده

است و پس از کشتن او قدرتی را که به اژدها تعلّق داشته، به‌عنوان غلبه بر سایهٔ درون از آنِ خود کند تا بتواند پا به مرحلهٔ دیگری بگذارد.

چو آمد بر افراز آن کوهسار / یکی اژدها دید چون کوه نار
دمش کرده آن بیشه را جمله خشک / سیه از دم او زمین هم‌چو مشک
ز جنبنده آن بیشه پرداخته / به غار اندرون جای‌گه ساخته
چو دیدش سپهدار در پیش غار / یکی نعره زد همچو ابر بهار
برآورد سر اژدهای دمان / ز دم آتش‌افشان شد اندر زمان
بیامد چو سیل از بر کوه شیب / چو جمهور دیدش بشد در نهیب
سپهبد بنالید بر دادگر / که ای دادفرمای فیروزگر
مکن آن‌که پیش نیاکان خویش / ز بس شرم سر اندر آرم به پیش
بگفت و کمان بر زه آورد تفت / بر اژدهای دمان تیز رفت
یکی تیر زد بر گلوگاه اوی / شدش از گلو خون روان هم‌چو جوی
فرو دوخت راه دم و دود او / زیان شد سراسر همه سود او
ز درد اژدها برپیچید دم / خروشید مانند رویینه‌خم
بیفگند بر یل دم ان اژدها / سپهبد بجست از بر بادپا

(مختاری، ۱۳۹۷، ۳۵۹: ۲۵۳۵-۲۵۱۴)

نبرد شهریار و مضراب‌دیو

در این منظومه نیز مانند برخی منظومه‌های حماسی دیگر، قهرمان با دیو اهریمنی به مبارزه می‌پردازد. همان‌گونه که گفته شد، نبرد قهرمان با دیو و نیروهای اهریمنی، نمودی از تقابل قهرمان با سایه است. در این منظومه زمانی‌که مضراب‌دیو معشوق شهریار را می‌دزدد، شهریار برای نجات او باید از نُه بیشه عبور کند. او پس از نجات معشوق خود، در نبردی دشوار، دیو را شکست می‌دهد. این شکست، پیروزی قهرمان بر سایه است.

به نزدیک شیر آمد آن اهرمن / جهان‌جوی بفراخت گرز گشن
چنان بر سرش کوفت آن گرز گرد / که شد شاخ آن دیو واژونه خورد
بیازید دست و میانش گرفت / سپهدار از آن دیو بد در شگفت
کمربند واژونه دیو دمند / گرفتش به نیرو یل زورمند
میان‌شان یکی فتنه و جنگ خاست / بر چرخ چهارم از آن هور کاست
سپهدار یالش به چنگ آورید / به نیرو قدش خم چو چنگ آورید
خم آورد پشتش به نیروی چنگ / میانش همان‌گاه بگرفت تنگ
کشیدش به روی و بزد بر زمین / نشست از بر سینهٔ او به کین

کمنـــدش گشـــود و دو دســـتش ببســـت به رنجان ســپردش کــه دارش بــه دســت
(مختاری، ۱۳۹۷، ۳۸۵: ۴۰۴۵-۴۰۳۷)

پیر خردمند

کهن‌الگوی پیر خردمند یا پیر فرزانه در روان‌شناسی یونگ با پیر طریقت در عرفان شرقی قابل‌انطباق است. ارتباط پیر فرزانه با ضمیر ناخودآگاه فردی یا جمعی کاملاً مشخّص نیست و نمی‌دانیم این کهن‌الگو انگارهٔ عمومی پدر است یا خدای اسطوره‌ای (بیلسکر، ۱۳۸۸: ۷۰) امّا کارکردهای مشترک او در ادبیّات، اسطوره و فرهنگ مذهبی ملل قابل‌بازشناسی است.

در عرفان شرقی، پیر طریقت امر هدایت را برعهده دارد. از دیدگاه یونگ، پیر خردمند (من) را به‌سوی خدا هدایت می‌کند و در رساندن فرد به فردیت او یاری‌رسان است. در عرفان نیز پیر طریقت در حکم مرشد و راه‌نمای سالک است تا او را از وادی سلوک ایمن به مقصد برساند. در عرفان شیعی یا مذهب تشیّع، نبی و امام، مؤمنان را از ظلمت به‌سوی نور و روشنایی دعوت و هدایت می‌کنند. شخصیت‌هایی که نماد این کهن‌الگو به‌شمار می‌روند، وزیران و مشاوران پادشاهان هستند. مشاور و راه‌نمای چندین پادشاه، پیران، مشاور افراسیاب، جاماسب، وزیر گشتاسب، و مانند آن که همیشه خردورزی و چاره‌جویی آن‌ها در همهٔ مشکلات راه‌گشاست، تجلّی و نمادی از این کهن‌الگو در ادبیات فارسی هستند. «جادوگر پیر کالریج، دکتر فاوست گوته، *هزارویک شب* و بسیاری از آثار عرفانی دارندهٔ پیر خردمند هستند» (اقبالی، ۱۳۸۶: ۶۹).

پیر دانا دارای منشی روحانی و پاره‌ای صفات اخلاقی است، مانند خرد و دانایی، بصیرت و تیزبینی، برخورداری از نیّت خیر و آمادگی جهت یاری‌رسانی. این کهن‌الگو نیز دارای دو جنبهٔ منفی و مثبت است و بسته به انتخاب فرد می‌تواند او را درجهت خیر یا شر پیش برد. برای مثال «در مقام مظهر شر، این سرنمون در خواب‌هایمان به هیأت جادوگر خبیثی پدیدار می‌شود که اغلب سیاه پوشیده و از فرط خودخواهی محض، به‌خاطر نفس بدی می‌کند و در افسانه‌های خیالی نیز در هیأت حیوانی نظیر گرگ و خرس و شیر مجسّم می‌شود» (مورنو، ۱۳۷۶: ۷۴).

در این منظومه، یکی از بخش‌های مهم و سرنوشت‌ساز داستان، گذر شهریار از نُه بیشه است. معمولاً در بیش‌تر داستان‌های حماسی، همواره پهلوان در گذر از خان‌ها یا مسیرهای دشوار، حضور پیر فرزانه را در کنار خود دارد و از راه‌نمایی‌های او برای گذر از آن مسیر دشوار برخوردار می‌شود. در شخصیت جمهورشاه می‌توان این کهن‌الگو را مشاهده کرد. زمانی‌که مضراب‌دیو دلارام(معشوق شهریار) را می‌دزدد، شهریار از او یاری می‌خواهد و جمهورشاه مانند

پیری راه‌نما او را در مسیر رفتن به جای‌گاه مضراب هدایت می‌کند. در تمام مسیر گذر از نُه بیشه می‌توان حضور و راه‌نمایی جمهور را دید. او قبل از ورود شهریار به هر بیشه، او را از خطرات و ماجراهای بیشهٔ بعدی آگاه می‌کند:

کنون راه بگشا و شو راه‌بر — مرا بر سر دیو بدخواه بر
بدو گفت جمهور کای نام‌دار — دو راه است ایدر به مغرب دیار
یکی از ره ژرف‌دریا بوَد — یکی دیگر ازسوی صحرا بوَد
ز دریا توان بر بریدن دو ماه — به شش ماه صحرای را است راه
بدین راه رو کانت نیکوتر است — از این دو کدامت ببین درخور است
بدو گفت جمهور ای پاک‌زاد — یکی راه نزدیک دارم به‌یاد
ولیکن مر آن راه دارد خطر — ز عفریت و از شیر و غولان نر
همه پشته پرمار و پرجادوان — همه‌جای دیوان بدکار دان
ایا نامور گرد گیتی‌فروز — توان رفت زین راه هر شب و روز
همه بیشه یک‌سر پر از گرگ و پیل — ز هر بیشه تا بیشه‌ای بیست میل
چنین است نُه بیشه در پیش راه — که گفتم با پهلوان سپاه

(مختاری، ۱۳۹۷، ۲۳۴: ۳۰۲۲-۳۰۱۲)

در این منظومه ما با پیر خردمند دیگری نیز روبه‌رو هستیم. شهریار در مسیر سفر خود به کوه آینه می‌رسد. این مکان یک مکان شگفت‌انگیز است که گذر از آن بسیار دشوار است. در مسیر ورود به این کوه، پیرمردی به‌نام پیر کُهبَد سکونت دارد. او شهریار را از وجود خطرات دشواری که در کوه آینه وجود دارد، باخبر می‌کند:

نخست از شگفت ای یل نام‌دار — ز سنگ است طاقی در این کوهسار
به بالای برتر ز پیچان کمند — نیابد کسی ره به طاق بلند
یکی سهمگین‌زنگی دیوچهر — چو کیوان که باشد به طاق سپهر
به‌دست سیه در یکی جام زر — چو در دست کیوان نماید قمر
هر آن‌کس که آید به نزدیک او — که بیند یکی روی تاریک او
بر آن جام زر چون زند آن سیاه — که بانگش بر آید به خورشید و ماه
شود هوش از آن مرد و افتد به‌جای — چو آمد به هوشش برآید ز جای

(مختاری، ۱۳۹۷، ۴۹۰: ۶۱۲۷-۶۱۲۱)

کهن‌الگوی آنیما

از منظر یونگ، هر مردی در ناخودآگاه جمعی خود تصویری از زن دارد که به‌صورت کنش‌های زنانه در مرد بروز می‌کند که به آن آنیمای مرد می‌گویند. آنیما جنبهٔ زنانهٔ روان

مردان است و آنیموس جنبهٔ مردانهٔ روان زن است که به‌مثابه یک کهن‌الگو، تجسّم تمایلات زنانه و مردانه هستند و در رفتار مردان به‌صورت خلق‌وخوهای مبهم، احساسات وابسته به طبیعت، مکاشفه‌های پیام‌برگونه و... تجلّی می‌یابد. این دو کهن‌الگو سرشتی دوقطبی دارند و به‌صورت منفی یا مثبت نمایان می‌شوند. اگر محتوای مثبت کهن‌الگوها به‌طور ناخودآگاه آشکار نشوند و درنتیجه سرکوب شوند، انرژی آن‌ها به جنبه‌های منفی کهن‌الگو منتقل می‌شوند (اوداینیک، ۱۳۷۹: ۱۴۳). درنتیجه به صورت‌های منفی نمود پیدا می‌کنند و زندگی شخص را تحت‌تأثیر قرار می‌دهند. یکی از نمودهای منفی آنیما به‌صورت معشوقی جلوه‌گر می‌شود که خواهان نابودی قهرمان است. این چهره از آنیما به‌صورت زنی بسیار زیبا و دست‌نیافتنی فرافکنی می‌شود که قهرمان را مفتون خود می‌سازد و هدفش از این شیفته‌ساختن، مرگ و نابودی قهرمان است. این نوع از نمود منفی آنیما را در *شهریارنامه* در شخصیت فرانک می‌توان دید. فرانک در پی نقشه‌ای نیرنگ‌آمیز، در نامه‌ای که به شهریار می‌نویسد، از زیبایی‌های خود در مقایسه با معشوق دیگر شهریار، دلارام، سخن می‌گوید و شهریار را فریب می‌دهد و به‌جانب خود می‌کشد تا او را نابود کند. شهریار نیز پس از دریافت نامهٔ فرانک، به دربار او می‌رود و گرفتار می‌شود و درنهایت نجات می‌یابد.

یونگ جادوگر مؤنث را نیز تجسّم آنیمای مذکر می‌داند. یعنی جنبهٔ مؤنث اوّلیه‌ای که در ناخودآگاه انسان باقی مانده است. جادوگران مؤنث این سایهٔ کینه‌کش را جسمیت می‌بخشند و نمی‌توانند خود را از آن رها بخشند و از وجود این سایه، قدرت پیدا می‌کنند. تجسّم جادوگر زن به عنوان آنیمای مذکّر درواقع حضور پنهان طبیعت اساطیری اوست. وقتی‌که این نیروهای تاریک ناخودآگاه در پرتوِ آگاهی، احساسات و عمل ظاهر نشوند، او به زندگی درون قهرمان ادامه می‌دهد. جادوگر زن نتیجهٔ سرکوفتگی‌ها، هوس‌ها، ترس‌ها و دیگر کنش‌های روان است که یا به‌خاطر اغراق‌های کودکانه و یا به‌دلیل دیگر، با من تطابق نمی‌پذیرد. یونگ عقیده دارد که آنیما اغلب به‌شکل یک کاهنه یا جادوگر زن مجسّم می‌شود؛ زیرا زنان ارتباط قوی‌تری با نیروهای پنهان و ارواح دارند (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵: ۳/ ۴۶۱).

مرجانهٔ جادو را در این منظومه و در ارتباط با شهریار می‌توان نمودی از آنیما دانست. مرجانه در ابتدای داستان شهریار را گرفتار و تمام تلاش خود را می‌کند تا بتواند از او کام گیرد، امّا شهریار در مقابل او مقاومت می‌کند و از چنگ او نجات می‌یابد:

کنون با من امروز دلشاد شو — بیا جفت من باش و داماد شو
رهایی اگر بایدت زین حصار — بده کام من ای یل نامدار
بگفت و این و بگرفت دستش به دست — ببردش از این‌جا به جای نشست

نخستین خورش برد جادو برش چو بد گرسنه خورد یل زان خورش
پس آن‌گه بیامد بر شهریار بگفتا که کام دلم را برآر
بیا و بکن دست بر گردنم بچین خوشهٔ کام از خرمنم
(مختاری، ۱۳۹۷، ۲۴۵: ۱۰۷۰-۱۰۶۷)

شهریار در مقابل نقشه‌های نافرجام مرجانه که نمودی منفی از آنیمای روان قهرمان هست، مقاومت می‌کند و پیروز می‌شود.

نمود مثبت آنیما

از جنبه‌های مثبت عنصر مادینه یا روح زنانهٔ مردان می‌توان به برخی توانمندی‌هایی اشاره کرد که در مردان احیا می‌شود، مانند قدرت تشخیص همسر مناسب خود یا تشخیص کنش‌های پنهان ناخودآگاه خود و توان سازگاری با واقعیت درونی و ژرف‌ترین بخش‌های وجود (یونگ، ۱۳۸۳: ۲۷۸). گاهی آنیما به‌صورت معشوقی جلوه می‌کند که اگر باعث حرکت به‌سوی تشرّف و فردیت شود، آنیمای مثبت لقب می‌گیرد. «معشوق و محبوبی که در نظر مرد تمثال نجیب الله را دارد، نهایت کمال و خوبی و مهربانی است، امّا این‌که وجود این تصویر آرمانی از زن یا آنیما در روان مرد علّت و مبنای جذب به معشوق است، بیانگر سرچشمه‌های همانند و عمیق اسطوره‌ای است» (ستّاری، ۱۳۶۸: ۹۶). در این منظومه، دلارام را می‌توان نمودی از آنیمای مثبت در روان شهریار دانست. او معشوق حقیقی شهریار است که پس از دزدیده‌شدن، شهریار برای نجات او قدم در مسیر دشوار آزمون‌ها می‌گذارد.

یکی دختری دید چون آفتاب که گردد نمایان ز زیر نقاب
لبش پستهٔ شور در جان فکند چنان چون نمکدان نمک آن فگند
به کین ترک چشمش پی شیر داشت کمان ز ابروان دو مژه تیر داشت
جهان‌جوی را دل برون شد ز دست سرش از پی عشق او گشت مست
(مختاری، ۱۳۹۷، ۳۲۲: ۲۷۷۸-۲۷۷۵)

در بخش دیگر داستان نیز زمانی‌که شهریار فریب فرانک را می‌خورد و در دام او گرفتار می‌شود، دلارام در پوشش تاجری به‌همراه یک کاروان تجاری به دیدار فرانک می‌رود و او را با زیرکی در بند می‌کند و به‌این‌ترتیب زمینهٔ نجات شهریار را فراهم می‌کند:

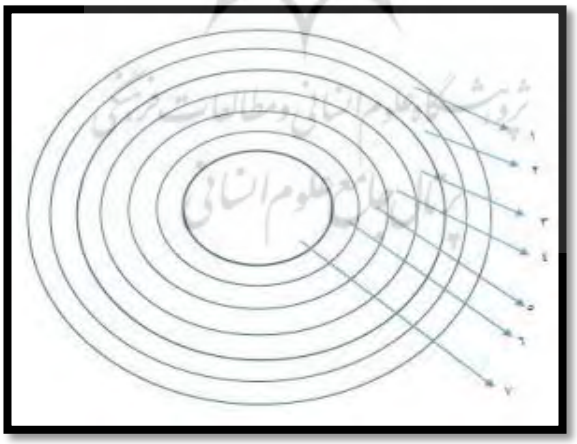
فرانک به دست دلارام ماند بدین حیله آن مرغ در دام ماند
چنان بسته بردش سوی بارگاه بدو گفت ای بدرگ کینه‌خواه
جهان‌جوی را در کمند افکنی به چاره و در چاه و بند افکنی
بدان چاره کردیش در چاه بند بدین چاره هم من گشادم کمند
(مختاری، ۱۳۹۷، ۴۶۲: ۵۵۴۹-۵۵۴۶)

ترسیم ماندالای تکامل شخصیت شهریار

ماندالا یکی از دیرینه‌ترین تصاویر ذهنی و بازماندهٔ اجداد بشری است که دارای مفاهیم گوناگون اعمّ از تکامل و فردیت است. دایره یکی از نمودهای ماندالاست که نمادی از فردیت محسوب می‌شود.

«ماندالا واژه‌ای به زبان سانسکریت و به‌معنای دایره است. این واژه در پژوهش‌های مربوط به اَعمال دینی و نیز در روان‌شناسی به‌معنای تصاویر مدوّر است. این الگوهای مدوّر هم‌چنین به‌صورت تندیس‌های رقص در خانقاه‌های دراویش دیده می‌شوند. ماندالا در موارد بسیار مکرّری، نوعی چهارگانگی یا مضرب چهار را شامل می‌شود. برای مثال، به‌شکل صلیب، ستاره، مربع، هشت‌ضلعی و غیره. در کیمیاگری همین مضمون‌های مکرّر به‌صورت دایرهٔ محاط در مربع ظاهر می‌شود» (بیلسکر، ۱۳۸۸: ۱۴۷). یونگ نیز ماندالا را نماد تمامیت و نظم می‌داند.

شهریارنامه نیز از ژرف‌ساخت ماندالایی برخوردار است. شهریار پس از طی مراحل رسیدن به کمال و فردیت، موفّق می‌شود به تکامل شخصیت دست یابد. می‌توان فرایند تکامل شخصیت او را در نگاره‌های ماندالا نمایش داد؛ زیرا دایره نماد تمامیت و نیز نمادی از الوهیت است (یونگ، ۱۳۷۰: ۱۰۵). دایره‌های متّحدالمرکز را می‌توان نمادی از کمال خود دانست که در آن شخص به یگانگی و تمامیت دست می‌یابد. الگوی ماندالایی تکامل شخصیت شهریار را می‌توان این‌گونه ترسیم کرد:



۱- غلبه بر سایه، آغاز فرایند فردیت یافتن

اوّلین ماندالای تکامل شخصیت شهریار، غلبه بر سایه است. شهریار با مقاومت کردن در مقابل سایهٔ ترس ناشی از جدایی از خاندان، اوّلین حرکت را برای تکامل شخصیت خود و رسیدن به فردیت آغاز می‌کند.

۲- شکار، نابود کردن غرایز نفسانی

دومین ماندالا، شکار است. شکار حیوانات نمادی از وجهٔ تاریک نیروهای شر در وجود شهریار است و او با کشتن آن‌ها، بر تمایلات پست نفسانی چیره می‌شود.

۳- سفر به مکان‌های محیّرالعقول، قدم نهادن در قلمروِ ناخودآگاهی

سفرهای قهرمانی نماد عبور از دریای زندگی و غلبه بر مشکلات آن و دست‌یابی به کمال هستند. سفر هم‌چنین نماد استحاله، مواجهه با آزمون‌های دشوار و خطرناک، عبور از تاریکی به روشنایی، از مرگ به زندگی و... است (کوپر، ۱۳۷۹: ۱۹۸). سفر شهریار درواقع سفر از قلمروِ خودآگاه به قلمروِ ناخودآگاهی است. می‌توان مقصد سفر شهریار را اتّحاد بین خودآگاه و ناخودآگاه دانست که طی کردن آن، قهرمان را به فردیت و کمال نزدیک می‌کند.

۴- نبرد با نیروهای خیر و شر

چهارمین ماندالای تکامل شخصیت شهریار، نبرد با نیروهای خیر و شر است. این نبردها زمینهٔ ثبات شخصیت او را فراهم می‌کند و نیز تلاشی درجهت خویشتن‌یابی محسوب می‌شود.

۵- هشدارهای مشفقانه، حضور پیر دانا در لحظه‌های دشوار درجهت دستیابی به فردیت

در ماندالای پنجم هشدارهای مشفقانهٔ جمهور و پیر کُهبَد در قالب کهن‌الگوی پیر خردمند ظاهر می‌شود و یاری‌گر شهریار در مراحل بحرانی است. با یاری این دو در دو بخش مختلف داستان، شهریار بر موانع دشوار سفر غلبه می‌یابد و به سرمنزل مقصود می‌رسد.

۶- ازدواج با دلارام

شهریار در ماندالای ششم با ازدواج کردن، در مسیر رسیدن به تمامیت و تکامل نفسانی گام می‌نهد.

۷- پیوستن به خاندان، تولّد معنوی، دست‌یافتن به خود و غنای شخصیت

شهریار در هفتمین ماندالا به تولّد دوباره و به خود که غایت فرایند فردیت محسوب می‌شود، دست پیدا می‌کند.

در سراسر جهان نیز خود در نگاره‌های ماندالایی عرضه می‌شود. درواقع این دوایر متّحدالمرکز، نمادی از کمال خود است که در آن فرد به تمامیت دست می‌یابد. هم‌چنین در برخی آیین‌ها، دایره و اشکال مُدوّر نماد حرکت پیوسته هستند (هوهنه‌گر، ۱۳۷۶: ۳۱). این دوایر

که ماندالای شخصیت شهریار را به‌تصویر می‌کشد، به‌نوعی بیان‌گر حرکت پیوستهٔ او درجهت تکامل شخصیت محسوب می‌شود.

نتیجه‌گیری

بارزترین کهن‌الگوهای انسانی که در این منظومه در رسیدن قهرمان به فرایند فردیت تأثیرگذارند، کهن‌الگوی سایه، کهن‌الگوی آنیما و کهن‌الگوی پیر خردمند هستند. قدم نهادن در مسیر رسیدن به فردیت و کمال که همراه با رنجی معنوی است، سبب ایجاد تحوّل درونی در شهریار می‌شود. این فرایند او را وادار می‌کند تا در مسیر سرنوشت قرار بگیرد و با تلاش خود از موانع مختلف، پیروز و سربلند بیرون آید و به غایت کمال دست یابد. او برای رسیدن به فردیت، لازم است تا سایه‌ها و صفات مذموم خویش را بزداید. کهن‌الگوی سایه در این منظومه به‌صورت سایهٔ ترس در وجود قهرمان و تقابل با نیروهای اهریمن ازجمله دیو و اژدها نمود پیدا می‌کند که شهریار در صدد تقابل با آن‌ها برمی‌آید و ابتدا با غلبه بر سایهٔ ترس، قدم در راه سفر می‌گذارد و سپس با نیروهای اهریمنی و دیوان به مقابله می‌پردازد. او برای عبور از خطرات و دشواری‌های سفر، به پیر دانایی نیازمند است تا همواره یاری‌گر او باشد. این پیر را می‌توان برای قهرمان سرنمون خرد و دانایی دانست که حضورش در این داستان نیز برجسته است. پهلوان در تقابل با نیروهای اهریمنی نیز از حضور پیر خردمند بهره می‌گیرد و از راه‌نمایی او برای تقابل با آن‌ها استفاده می‌کند. وجود آنیمای منفی را در این داستان می‌توان در وجود فرانک، به‌عنوان معشوقی عشوه‌گر و نیز مرجانهٔ جادو مشاهده کرد. تلاش‌های هردوی آن‌ها در مغلوب کردن قهرمان و کام‌گرفتن از او بی‌بهره می‌ماند. ماندالا از نمادهای برجسته در روان‌شناسی یونگ است و در آن می‌توان به عمیق‌ترین لایهٔ ناآگاه روان، یعنی خویشتن دست یافت. فرایند فردیت شهریار را می‌توان در هفت ماندالا ترسیم کرد. درواقع در این منظومه، سیستان را می‌توان نمایندهٔ خودآگاه روان قهرمان دانست که حرکت قهرمان از آن جا آغاز می‌شود. هندوستان را می‌توان نمودی از ناخودآگاهی دانست که شهریار پس از تجربهٔ فردیت در آن‌جا، درنهایت با پیوستن به خاندان خود در انتهای داستان، به خودآگاهی بازمی‌گردد و به‌گونه‌ای نقطهٔ پایان دایرهٔ فردیت را به آغاز آن پیوند می‌دهد.

فهرست منابع

- **قرآن کریم**، ترجمهٔ محمدمهدی فولادوند، قم: اسلامی.
- امینی، محمدرضا. (۱۳۸۱). «تحلیل اسطورهٔ قهرمان در داستان ضحّاک و فریدون براساس نظر یونگ»، ***نشریهٔ علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز***، دورهٔ هفدهم، شمارهٔ دوم، صص ۵۳-۶۴.
- اقبالی، ابراهیم و هم‌کاران. (۱۳۸۶). «تحلیل داستان سیاوش برپایهٔ نظر یونگ»، ***پژوهش زبان و ادبیات فارسی***، دورهٔ پنجم، شمارهٔ هشتم، صص ۲۱-۳۵.
- امامی، نصرالله. (۱۳۷۷). ***مبانی و روش‌های نقد ادبی***، تهران: جامی.
- اوداینیک، ولودیمر والتر. (۱۳۷۹). ***یونگ و سیاست***، ترجمهٔ علیرضا طیب، تهران: نی.
- بیلکسر، ریچارد. (۱۳۸۸). ***اندیشهٔ یونگ***، ترجمهٔ حسین پاینده، تهران: آشتیان.
- پورنامداریان، تقی. (۱۳۹۳). ***رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی***، تهران: علمی و فرهنگی.
- جعفری، طیبه و جوقادی، زینب. (۱۳۸۰). «تحلیل کارکرد کهن‌الگوها در بخشی از داستان بهرام چوبین»، ***متن‌شناسی ادب فارسی***، شمارهٔ نهم، صص ۱۲۳-۱۳۴.
- دلاشو، م. لوفر. (۱۳۶۴). ***زبان رمزی افسانه‌ها***، ترجمهٔ جلال ستّاری، تهران: توس.
- ذبیح‌نیا، آسیه و قیومی‌زاده، فریبا. (۱۳۹۶). «بررسی اعداد یک تا پنج در افسانه‌های مکتوب ایرانی»، ***پژوهش‌های ادبی و بلاغی***، شمارهٔ نوزدهم، صص ۲۴-۳۶.
- سنایی غزنوی، مجدودبن‌آدم. (۱۳۸۸). ***دیوان***، **تصحیح مدرّس رضوی**، تهران: سنایی.
- شوالیه، ژان و گربران، آلن. (۱۳۸۵). ***فرهنگ نمادها***، ترجمهٔ سودابه فضایلی، تهران: جیحون.
- غفوری، رضا. (۱۳۹۶). «بررسی چند روایت از نبرد ایرانیان با دیوهای مازندران در متون پهلوانی پس از شاهنامه»، ***مجلهٔ زبان و ادبیات فارسی***، سال بیست‌وپنجم، شمارهٔ ۲۸، صص ۲۰۹-۲۳۰.
- غفوری، رضا. «چند روایت از شهریارنامه در ادبیات عامیانهٔ ایران»، ***نشریهٔ فرهنگ و ادب عامه***، سال پنجم، شمارهٔ هفدهم، صص ۱۱۸-۱۳۷.
- غفوری، رضا. «نگرشی به شهریارنامه و دورهٔ سرایش آن»، ***بوستان ادب***، سال نهم، شمارهٔ چهارم، صص ۱۱۹-۱۴۲.

- فاطمی، سعید. (۱۳۴۷). ***اساطیر یونان و روم***، تهران: دانشگاه.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۹۳). ***شاهنامه***، تصحصح جلال خالقی‌مطلق، تهران: سخن.
- فوردهام، فریدا. (۱۳۷۴). ***مقدّمه‌ای بر روان شنا سی یونگ***، ترجمهٔ حسین یعقوبی‌پور، تهران: اوجا.
- قائمی، فرزاد. (۱۳۸۹). «تفسیر انسان‌شناختی اسطورهٔ اژدها و بن‌مایهٔ تکرارشوندهٔ اژدهاکشی در اساطیر»، ***مجلهٔ جستارهای ادبی***، سال چهل‌وسوم، شمارهٔ چهارم، صص ۱-۲۶.
- کمپبل، جوزف. (۱۳۸۹). ***قهرمان هزارچهره***، ترجمهٔ شادی خسروپناه، مشهد: گل‌آفتاب.
- مورنو، آنتونیو. (۱۳۷۶). ***یونگ، خدا یان و انسان مدرن***، ترجمهٔ داریوش مهرجویی، تهران: مرکز.
- مولوی، جلال‌الدین. (۱۳۹۵). ***مثنوی***، شرح کریم زمانی، تهران: اطّلاعات.
- مهاریشی، ماهش یوگی. (۱۳۷۱). ***عرفان کهن***، ترجمهٔ رضا جمالیان، تهران: مترجم.
- واحددوست، مهوش. (۱۳۸۷). ***نهادینه‌های ا ساطیری در شاهنامهٔ فردو سی***، تهران: سروش.
- هال، جیمز. (۱۳۸۰). ***فرهنگ‌نگاره‌ای نماد ها در هنر شرق و غرب***، ترجمهٔ رقیه بهزادی، تهران: فرهنگ معاصر.
- هوهنه، آلفرد. (۱۳۷۶). ***نمادها و ن شانه‌ها***، ترجمهٔ علی صلح‌جو، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- یاحقّی، محمّدجعفر. (۱۳۸۶). ***فرهنگ ا ساطیر و دا ستان‌واره‌ها در ادبیات فار سی***، تهران: فرهنگ معاصر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۵۲). ***روان‌شناسی و کیمیاگری***، ترجمهٔ پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۹۰). ***ان سان و سمبل‌هایش***، ترجمهٔ حسن اکبریان طبری، تهران: دایره.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۳). ***آیون***، ترجمهٔ فریدون فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی.

- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۰). ***چهار صورت مثالی***، ترجمهٔ جلال ستاری، مشهد: آستان قدس رضوی.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی