

## بررسی همانندی‌های قهرمانان اساطیری

مريم باقري نسامي\*

**چکیده:** اسطوره قهرمان و کهن‌الگوی آن (شخصیت سمبلیک قهرمان)، در طول تاریخ در ناخودآگاه انسان‌ها وجود داشته و نشان می‌دهد که نوع بشر متعلق به هر دوره و هر تمدنی که باشد، همواره آرمان‌ها و آرزوهای مشابهی را طلب می‌کند. اگرچه قهرمانان در قالب‌ها و اشکال گوناگونی بروز می‌کنند، اما به جرأت می‌توان بیان کرد که سرگذشت مشابهی دارند و مراحل مشابهی را پشت سر می‌گذارند. مقاله حاضر درصدد توجیه و کشف این مشابهت‌هاست و در این راستا از نظریات یونگ در باب کهن‌الگو و ایده‌ی جوزف کمبل در خصوص الگوی «سفر قهرمان» استفاده شده است. برای تأکید بر این نکته که زمان و مکان در ماجرای قهرمانان و سفر کهن‌الگویی آنان بی‌تأثیر است، قهرمانان مورد بررسی از تمدن‌های مختلف بدون در نظر گرفتن تقارن یا عدم تقارن زمانی انتخاب شده‌اند. علاوه بر این، انسان امروز نیز بی‌نیاز از اسطوره و قهرمان نیست و خواهیم دید که چگونه قهرمانان دنیای معاصر، مرحله‌ی مشابه با قهرمانان کهن را سپری می‌کنند.

**واژگان کلیدی:** کهن‌الگو، قهرمان، سفر قهرمان

### مقدمه

قهرمان می‌شنویم، و شواهدی که حکایت از نیروی فوق بشری در کودکی، رشد سریع در قدرت گرفتن و والا شدن، مبارزه پیروزمندانه علیه نیروهای اهریمنی، گرفتار غرور شدن و افول بر اثر خیانت، یا فداکاری قهرمانانه‌ای که به مرگ وی انجامیده، دارند (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۶۲). و اینجاست که اساطیر و روایات مختلف در قالب یک الگوی کهن و تقریباً ثابت قابل بررسی می‌شوند و آنگاه مشاهده می‌کنیم اساطیری که در جزئیات تفاوت‌های بسیاری دارند، در نگاه کلی از نظر شکل و ساختار، مشابهند. هر مکتبی (از اوهمریسم گرفته تا پدیدارشناسان و زبان‌شناسان و ...) تعریف خاص خود را از اسطوره دارد. اما در میان نظریات مختلف تفسیر اسطوره، شیوه روانشناختی - به ویژه آراء یونگ در باب کهن‌الگو و ناخودآگاه جمعی جهت ورود به مبحث «قهرمان» مناسب‌تر به نظر می‌رسد.

### یونگ و کهن‌الگو

کارل گوستاو یونگ در واکنش به نظریات فروید<sup>۲</sup> در خصوص تفسیر روانشناختی اسطوره، حرکتی بنیادی‌تر را آغاز کرد. یونگ سه نوع ناخودآگاه را معرفی می‌کند.

اسطوره قهرمان، رایج‌ترین و شناخته شده‌ترین اسطوره در جهان است. قهرمانان تجسم آرمان‌های بشری‌اند. در طول تاریخ انسان‌ها همواره طالب الگو بوده‌اند؛ الگویی تمام و کمال. کسی که قادر باشد بر محدودیت‌های شخصی و بومی‌اش فایق آید و از آن‌ها عبور کند. کسی که از راه‌های شناخته شده و امن زندگی، کناره بگیرد و به ندایی خاص و نه چندان رسا پاسخ گوید و از خوان‌ها و مشکلات پیروز بیرون بیاید. بنابراین انسان‌ها در مسیر زندگی و در رویارویی با موانع و سختی‌ها، تنها نیستند چرا که قهرمانان اساطیریشان پیش از آن‌ها این راه را پیموده‌اند. غالباً آنچه در اسطوره‌ها روایت می‌شود بسیار با شکوه‌تر و قهرمانانه‌تر از آن است که این افراد بتوانند انجامشان دهند. اسطوره‌ای کردن افراد تاریخی و تبدیل آنان به پهلوانان منظومه‌های حماسی بر اساس ساختاری مشابه انجام می‌شود. یک واقعه تاریخی برای آنکه در حافظه جمعی ثبت شود باید در قالب مقولات کلی به جای حوادث جزئی، و نمونه‌های ازلی به جای اشخاص تاریخی ارائه شود. ما همواره داستان‌های مشابهی درباره تولد معجزه‌آسای

\* دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر دانشگاه هنر.

۱- ناخودآگاه فردی

۲- ناخودآگاه جمعی

۳- ناخودآگاه تباری

به‌طور کلی کهن‌الگو یعنی الگوی اصلی که با وجود جزئیات متفاوت، ماندگار است. کهن‌الگوها پدید آورندهٔ اسطوره‌ها، ادیان و فلسفه‌هایی هستند که بر ملت‌ها و تمامی ادوار تاریخ تأثیر می‌گذارند. به عبارتی دیگر، اساطیر ایزاری هستند که به مدد آن‌ها کهن‌الگوها، که اساساً صورت‌های ناخودآگاه‌اند، بر ضمیر خودآگاه، آشکار می‌شوند. به واقع عرصهٔ اساطیر، امکان برانزده‌ترین بیان را برای کهن‌الگوها فراهم می‌آورند (ثینی، ۱۳۸۷، ۱۵).

روش کهن‌الگویی یونگ برخلاف روش فروید - که اسطوره، هنر، ادبیات و... را محصول امیال سرکوب شدهٔ جنسی می‌داند اسطوره را تجلی نیروهای حیات‌بخش و وحدت‌بخشی می‌داند که از اعماق روان جمعی نوع بشر سرچشمه می‌گیرد. بنابراین، اگر اسطوره چنین است، پس به روح، قوت و انرژی می‌بخشد و درمانگر نیز هست؛ درمانی روانی علیه دردها و دغدغه‌های بشری همچون گرسنگی، جنگ، بیماری و مرگ. مثلاً اسطورهٔ جهانی قهرمان همواره به مردی بسیار نیرومند و یا نیمه‌خدایی اشاره دارد که بر بدی‌ها در قالب اژدها، مار، دیو، ابلیس و... پیروز می‌شود و مردم خود را از تباهی و مرگ می‌رهاند (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۱۲).

#### ◆ اسطوره و کهن‌الگوی قهرمان

اسطورهٔ قهرمان رایج‌ترین و مأنوس‌ترین اسطوره در جهان است و ما آن را در اساطیر قدیم یونان و روم، در قرون وسطا، در خاور دور،... و در میان قبایل بدوی کنونی نیز می‌یابیم (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۶۲).

از نظر یونگ، کار اصلی کهن‌الگوی قهرمان کشف خودآگاه خویشتن فرد است. یعنی آگاهی به ضعف‌ها و توانایی‌های خودش به گونه‌ای که بتواند با مشکلات زندگی روبرو شود. به محض اینکه فرد توانست آزمایش اولیه را پشت سر بگذارد و وارد مرحلهٔ پختگی شود اسطورهٔ قهرمان مناسب خود را از دست می‌دهد. گویی مرگ نمادین قهرمان سرآغاز دوران پختگی اوست. ستیز برای دست‌یافتن به خودآگاهی به صورت نبرد میان قهرمان کهن‌الگویی با قدرت‌های شرور آسمانی که به هیبت اژدها و دیگر اهریمنان نمود پیدا می‌کنند بیان می‌شود (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۶۴).

نبرد میان قهرمان و اژدها اجازه می‌دهد مضمون کهن‌الگویی پیروزی من خویشتن بر گرایش‌های واپس‌گرایانه آشکارتر شود. در بیشتر مردم طرف تیره و منفی شخصیت یا سایه<sup>۴</sup> در ناخودآگاه می‌ماند؛ اما قهرمان درست به عکس می‌بایست متوجه وجود سایه باشد تا بتواند از آن نیرو بگیرد و اگر بخواهد به اندازه‌ی نیرومند شود تا بتواند بر اژدها پیروز شود، باید با نیروهای ویرانگر

ناخودآگاه فردی بخشی است که ذهن هرآنچه در زمان به آن احتیاج ندارد و یا آن را برای خود ناخوشایند می‌داند، به آن می‌راند. ناخودآگاه جمعی بنیادی‌ترین یافتهٔ یونگ است. این‌گونه ناخودآگاهی به فرد باز نمی‌گردد، بلکه همگانی و جهانی است. آنچه در طول زمان بر تبار انسانی گذشته، آنچه پدران و مادران بشر یکی پس از دیگری، در زندگی آموخته‌اند- از ابتدایی‌ترین غرایز حیاتی تا عالی‌ترین و ماندگارترین تمایلات مذهبی و باطنی - در اعماق تاریخ نهاد بشر برهم انباشته شده است. برجسته‌ترین ویژگی ناخودآگاه جمعی گنجینهٔ نمادها و نگاره‌هایی است شگفت و جهانی، که یونگ آن‌ها را «آرکی‌تایپ»<sup>۳</sup> نامیده است. آرکی‌تایپ یا نمونهٔ کهن را «صورت نوعی»، «صورت ازلی» و «کهن‌الگو» نیز ترجمه کرده‌اند (کزازی، ۱۳۷۶، ۷۲). این نمادها، از طریق اساطیر، رؤیاها، هنر و ادبیات بروز می‌کنند. کهن‌الگوهایی چون نفس مادینه (آنیما) و نفس نرینه (آنیموس)، پیر خرد، جادوگر، دایره، چهارگوشه، و... ناخودآگاهی تباری در میان دو گونهٔ دیگر ناخودآگاهی قرار گرفته است و عبارتست از آنچه تبار یا گروهی از مردم یک سرزمین با فرهنگی ویژه در خاطرهٔ جمعی‌شان اندوخته‌اند (کزازی، ۱۳۷۶، ۷۶). نظریهٔ یونگ به این سوالات پاسخ می‌دهد که چگونه جوامعی که به لحاظ زمانی و مکانی از هم دورند، ممکن است داستان‌ها و اساطیری همانند بیافرینند.

#### ◆ اسطوره و کهن‌الگو

هرچند هر ملتی اساطیر خاص خود را دارد که در افسانه‌ها و فولکلور و ایدئولوژی‌اش منعکس شده است، مایه‌ها و مضمون‌هایی وجود دارند که در میان اساطیر متعدد و متفاوت مشابهند، و همچنین تصاویری خاص که در اسطوره‌های مللی تکرار شده که از لحاظ زمانی و مکانی فاصلهٔ بسیار داشته‌اند. این مایه‌ها و تصاویر معمولاً معنا و نقش فرهنگی مشابهی دارند و همان طور که پیش‌تر به آن‌ها اشاره شد، یونگ آن‌ها را کهن‌الگو نامیده است. این نمادهای جهانی کهن، بعضاً تصاویر عینی هستند، شامل برخی رنگ‌ها (سبز، سرخ و...)، اشکال (دایره، چهارگوشه و...)، عناصر طبیعی (آب، خورشید و...)، اعداد (سه، هفت و...)، زن (مادر زمین، ساحره و...)، باغ (بهشت)، درخت و بیابان؛ اما گاهی هم کهن‌الگوها شامل برخی مایه‌ها و مفاهیم نیز می‌شوند. مثل مفهوم خلقت، جاودانگی، قهرمان و... (گرین و دیگران، ۱۳۸۳، ۱۶۶).

۱- جدایی که قهرمان بر اساس ندایی که او را فرا خوانده، از حد عادی و زندگی معمول خود به محدودهای فراتر گام بر می‌دارد.

۲- تشریف یا آشنایی که در این مرحله با نیروهای فراطبیعی رو به رو می‌شود و اقدامات قابل توجهی انجام می‌دهد.

۳- بازگشت که سفر قهرمان به پایان رسیده و برای او و یا مردمش تحولی را در بر داشته است.

#### مرحله جدایی شامل

۱- دعوت به آغاز سفر

۲- رد دعوت

۳- نمایان شدن امدادهای غیبی

۴- عبور از نخستین آستان

۵- شکم نهنگ یا عبور از قلمرو شب،

مرحله عبور از آزمون‌های تشریف شامل

۱- جاده آزمون‌ها

۲- ملاقات با خدایان

۳- ظهور زن به عنوان وسوسه‌گر و یادکر تجربه عذاب ادیب

۴- آشتی با پدر

۵- خدایگون شدن

۶- برکت نهایی، و مرحله آخر،

بازگشت و پذیرفته شدن در جامعه است که مراحل

۱- امتناع از بازگشت

۲- نجات از خارج

۳- فرار جادویی

۴- عبور از آستان بازگشت

۵- ارباب دو جهان

۶- آزاد و رها، را شامل می‌شود (Campbell, 2004).

طبق گفته کمبل، آغاز ماجرای قهرمان کهن‌الگویی با یک ندای فراخوان آغاز می‌شود؛ ندایی که چنان با نیرویی شگرف و تأثیرگذار بر قهرمان ظاهر می‌شود تا جایی که دیگر نتواند آن را انکار کند. روزی آرتور شاه به همراه شوالیه‌هایش برای شکار وارد جنگل شد. ناگهان گوزن نری را در مقابل خود دید. از جماعت همراهش جدا شد و مسافتی طولانی به دنبال گوزن تاخت. آنقدر تاخت که اسبش از نفس افتاد و مرد، بنابراین در کنار چشمه‌ای نشست و در تنهایی عمیقاً به فکر فرو رفت. ناگهان صدای مهیبی شنید. در آن لحظه جانوری عجیب دید که تا آن زمان مانند آن را هرگز ندیده بود. جانور از چشمه آب نوشید و با همان صدای مهیب محل را ترک گفت و آرتور شاه را بهت زده همان جا رها کرد.

خود کنار بیاید. به بیانی دیگر، من خویشتن تا ابتدا سایه را مقهور خود نسازد و با خود همراهش نکند پیروز نخواهد شد (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۷۶).

به گفته یونگ نمادهای قهرمانی، زمانی بروز می‌کنند که من خویشتن نیاز به تقویت بیشتر داشته باشد. یعنی هنگامی که خودآگاه برای کاری که خود به تنهایی یا بدون یاری منابع نیرویی که در ناخودآگاه است (و به دست فراموشی سپرده شده) نمی‌تواند انجام دهد، به ناخودآگاه نیاز پیدا می‌کند (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۸۱).

#### ◆ جوزف کمبل و «سفر قهرمان»

جوزف جان کمبل (۱۹۸۷-۱۹۰۴)، اسطوره‌شناس برجسته‌ی آمریکایی‌ست که در زمینه ادیان و اسطوره‌شناسی تطبیقی از شهرت بسیاری برخوردار است. محور اصلی آثار او، یافتن اشتراکات در مضمون اساطیر جهان است. روش او به تفسیر "روانشناختی اسطوره" معروف است. کمبل نیز همچون یونگ اساطیر را رؤیاهای جهانی و همگانی بشر می‌داند که با مسائل اساسی و مشترک انسانی سر و کار دارند. بسیاری او را مورد انتقاد قرار می‌دهند که وی نقش اسطوره را تنها به کارکردی ایدئولوژیک و درمانی محدود کرده است (کمبل، ۱۳۷۷، ۱۲). اما برای نگارنده این مقاله، که فارغ از هر نوع تفاوت فرهنگی، در جستجوی شباهت‌ها می‌باشد، آراء او حکم چارچوب اصلی ساختار این اثر را دارد.

کمبل در مطالعات اسطوره‌شناسی خود به این نتیجه رسید که نوعی جستار منحصر به فرد انسانی، نوعی الگوی معیار آرزو و اندیشه بشری برای کل بشر چیزی را پدید می‌آورد که در همه ما مشترک است؛ خواه یک میلیون سال قبل زندگی کرده باشیم، خواه هزارسال قبل. این چیزی است که او در اولین کتابش، قهرمان هزار چهره (The Hero With a Thousand Faces) - که برای اولین بار در سال ۱۹۴۹ به چاپ رسید - ارائه داده است: همه اسطوره‌شناسی‌های مختلف، جستجوی اساساً واحدی را برای ما مطرح می‌کنند. فرد جهانی را که در آن است ترک می‌کند و به اعماق زمین یا آسمان یا فاصله‌ای دور می‌رود. در آنجا به چیزی می‌رسد که در دنیای قبلی و شناخته شده، در آگاهی‌اش گم شده بود. سپس این مسئله پیش می‌آید که آن راز را با خود نگه دارد و بگذارد جهان همچنان در خواب بماند، و با آن باز گردد (کمبل، ۱۳۷۷، ۱۹۶). او «سفر قهرمان» را استعاره‌ای فراگیر می‌داند که اشاره به تحولی عمیق دارد. تحولی که وجه مشترک قهرمانان در همه اعصار و مکان‌هاست.

سفر قهرمان بنا بر قول کمبل در کتاب قهرمان هزار چهره به طور خلاصه در الگویی سه قسمتی معرفی می‌شود:

نمونه این رخداد را در اساطیر و داستان‌های گوشه‌هایی دیگر از دنیا نیز می‌توان یافت. این رخداد به خوبی نشان می‌دهد که روان آرتور شاه آماده پذیرش چیزی است که سایرین توانایی درک آن را ندارند. این ندای فراخوان، قهرمان را از حد عادی و روزمره زندگی جدا کرده و به سوی قلمرویی ناشناخته رهنمون می‌شود؛ این قلمرو می‌تواند جنگلی تاریک، اعماق آب‌ها، زیر زمین، فراز قله کوهی بلند، و یا فراسوی آسمان باشد (Campbell, 2004, 49).

گاهی ممکن است افراد نتوانند از سنت‌ها و ایده‌آل‌های گذشته و خویش‌تن کودکانه‌شان فاصله بگیرند و به ندای فراخوان پاسخ مثبت دهند و دچار تردید و ترس شوند. اما آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند و قدم در مسیری ناشناخته گذاشته‌اند، در اولین مرحله سفر با موجودی حمایت‌گر رو به رو می‌شوند که در این مسیر به آنان یاری می‌رساند و محافظ‌تشان می‌کند. پس از این، قهرمان قدم در جاده سفر می‌گذارد. مناطق ناشناخته (صحرا، جنگل، دریا، سیاهی‌ها و تاریکی‌ها و...) به‌واقع، حوزه‌های ناشناخته ناخودآگاهند. این حوزه‌ها گاه قهرمان را به درون خود می‌بلعند که کمبل از آن به عنوان مرحله شکم‌نهنگ (رحم جهان) یاد می‌کند. شکم مکان تاریکی است که عمل هضم غذا در آن اتفاق می‌افتد و انرژی تازه تولید می‌شود و از نظر روانشناختی، نهنگ نماینده قدرت زندگی است که در ناخودآگاه اسیر شده است (کمبل، ۱۳۷۷، ۲۲۲). این مرحله بر این نکته تأکید دارد که عبور از آستان، نوعی فنای خویش‌تن و رویارویی مستقیم با ناشناخته‌ها و خطرهایست. قهرمان باید با رویدادی روبه‌رو شود که او را مجبور به ورود به دنیای ویژه می‌کند و راه‌گیزی از آن نیست. در این مرحله قهرمان با بزرگترین ترس خود رو به رو می‌شود و با مرگ دست و پنجه نرم می‌کند. حضرت یوسف در چاه، یونس در دل نهنگ، حضرت عیسی در تابوت، و حتی ورود به دالان معابد، همگی مبین همین مرحله هستند؛ پس از عبور از آن، قهرمان گویا دوباره با نیرویی تازه، متولد شده است.

پس از عبور از آستان و یا تولد دوباره و یا بازشناختن برخی از نیروهای درونی، قهرمان یک سلسله‌آزمون را پشت سر می‌گذارد؛ مرحله‌ای که بلافاصله هفت خوان رستم و دوازده خوان هرکول و ... را یادآور می‌شود. این آزمون‌ها، با وظایف خطیر و مشکل، معمولاً در جهت رسیدن به هدفی انجام می‌پذیرند. طی این آزمون‌ها قهرمان بر ترس خود چیره می‌شود، اژدها را می‌کشد یا بحران عاطفی را تاب می‌آورد. پس از پشت سر گذاشتن تمام موانع و دیوها و... حال زمان ملاقات با بانویی است که نمادی از ملکه جهان یا مادر زمین است. این بانو که اغلب زیباترین و بهترین بانوی زمان

است، معمولاً به ازدواج قهرمان درمی‌آید و قهرمان مالک او می‌شود. زن به واقع راهنمای قهرمان به سوی اوج متعالی از زندگی خاکی است. بنا بر گفته کمبل در کتاب مذکور (قهرمان هزار چهره) و تفسیر فروید از عقده ادیپ، در این مرحله، یعنی ازدواج قهرمان با ملکه، زمان یکی‌شدن قهرمان با پدر است. به این معنی که او در جای پدر نشسته و با ملکه، عروس تقدیر، خدایانو و مادر جهان ازدواج می‌کند. اما لذت معصومانه ادیپ، هنگامی که ملکه را تصرف می‌کند، پس از پی بردن به هویت زن، تبدیل به رنج و عذاب می‌شود و چون هملت او هم از زیبایی‌های جهان دست می‌شویید و در جستجوی جهانی برتر و والا تر به جستجوی تاریکی‌ها می‌رود. در این مسیر والا، کسی کامیاب می‌شود که از زن و وسوسه‌هایش دست بشویید و از مسیر اصلی هدف منحرف نشود (Campbell, 2004, 103). حال که قهرمان بالغ شده و از سینه امن مادر ملکه - خدایانو، جدا شده و قدم در مسیر بزرگان گذاشته است، از لحاظ روحی وارد حیطة پدر می‌شود. حیطة‌ای که در آن قهرمان از تمام انرژی‌های احساسی کودکانه و نابه‌جا، پاک شده است. دیگر می‌تواند با عدالت و بدون غرض‌ورزی از قدرت بهره بگیرد و حاضر به سوءاستفاده از قدرت نیست. اکنون دیگر آنقدر بالغ شده که خود می‌تواند نقش یک پدر و یا راهنما را بر عهده بگیرد و آن چه را که مسئول انجام آن است، به رسمیت بشناسد (Campbell, 2004, 123).

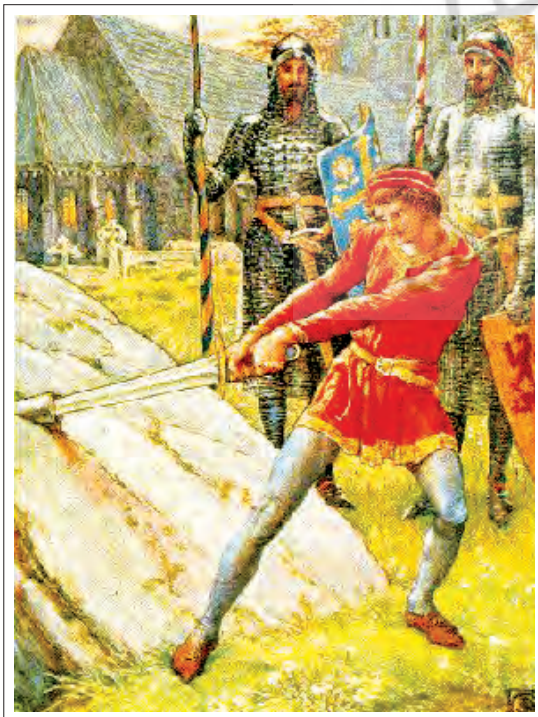
برای قهرمان پس از گذشتن از آخرین هراس‌ها و دلواپسی‌های ناشی از جهل، و کنار رفتن حجاب آگاهی، دیگر وحشتی نیست و می‌تواند به آن سوی تغییر و تحول برسد. این تغییر در آگاهی، قهرمان را در حد و مقام خدایان و در جایگاه آنان می‌نشانند. اما انرژی و ماده معجزه آسای جاودانگی که در اختیار آن‌هاست چیزی است که تنها نصیب کسانی می‌شود که همه آزمون‌ها را پشت سر گذاشته‌اند. بزرگترین داستان درباره جستجوی جاودانگی، داستان گیلگمش، پادشاه افسانه‌ای شهر اروک است. آن چشمه زندگی، چیزی است که هر فرد در درون خود می‌تواند آن را پیدا کند. البته اگر بتواند حجاب‌ها را کنار بزند.

پس از تحول در آگاهی قهرمان و رسیدن به سرمنشاء جاودانگی، جستجو و سفر قهرمان به پایان می‌رسد. اکنون وی با آنچه نصیصش شده باید به میان مردمش بازگردد و با این برکت باعث تجدید حیات قوم، ملت و حتی جهان شود. اکسیر می‌تواند گنجی بزرگ یا معجونی جادویی باشد؛ می‌تواند عشق، دانایی یا فقط تجربه جان به در بردن از دنیایی مخاطره آمیز باشد؛ حتی پایان تراژیک سفریک قهرمان می‌تواند گران‌بهارترین اکسیر ممکن را به دست



اساطیر مصر که مذهب نقش اساسی را در همهٔ شئون جامعه ایفا می‌کند. قهرمان اغلب یک روحانی معجزه‌گر است. برخی از قهرمانان اساطیری کاملاً ساختگی و برخی نیز شخصیت‌های تاریخی هستند که در اثر دخالت تخیلات عامه و بنابر نیازهای جامعه تا حد افسانه پیش رفته‌اند. برخی از قهرمانان در دستهٔ جنگجوها و شوالیه‌ها می‌گنجند؛ همچون آشیل یونانی و بیولف، قهرمان آنگلو ساکسونی. قهرمانان ملی، غالباً اسطوره‌های تاریخی هستند و پایه‌گذار شهر و یا منشاء هویت مردمانی بوده‌اند و تمدنی را به مردم هدیه داده‌اند. از جمله این قهرمانان پرومته است که آتش را برای انسان به ارمغان آورد؛ و یا آرتور شاه، شاه - قهرمانی که باعث وحدت دو قوم آنگلو و ساکسون شد و بریتانیای امروز خود را مدیون او می‌داند. «تصویر ۱»

بنابر آنچه به عنوان سفر کهن الگویی قهرمان معرفی شد، و مفهومی که برای هر مرحله از این سفر تعریف کردیم، می‌توان جدولی ترتیب داد و داستان چند قهرمان را جزء به جزء تحلیل کرد. در این میان هفت قهرمان از تمدن‌ها و ادوار مختلف انتخاب شده‌اند و ماجرای آن‌ها در جدول بر اساس الگوی کمبل قرار گرفته است. این قهرمانان عبارتند از: رستم (هفت خوان)، بتمن (بتمن می‌آغازد)، هراکلس (۱۲ خوان)، آرتور شاه، نیو (ماتریکس)، گیلگمش، لوک اسکای واکر (جنگ ستارگان). توصیه نگارنده این است که پیش از خواندن تحلیل‌ها، داستان قهرمانان خوانده شود و یا فیلم آنان دیده شود. «تصاویر ۲ تا ۷»



تصویر ۱: آرتور شاه

دهد؛ ممکن است قهرمان تأثیر سودمند اکسیر را نشان دهد و از آن برای التیام یک زخم جسمی یا عاطفی استفاده کند. اگر قهرمان غنیمتی را به چنگ آورد که خدایان و دیوان و صاحبان آن راضی نباشند، آن‌گاه زمان فرار جادویی است؛ فراری که با کمک امداد رسان غیبی و یا حقه و حيلة قهرمان به انجام می‌رسد. اما گاه آنچه نصیب قهرمان شده، تا حدی ثقیل است که وی در چگونگی انتقال آن به مردمش دچار ضعف و مشکل می‌شود؛ یعنی تردید دارد که مردم او را درک کنند. بنابراین از بازگشت امتناع می‌کند. بازگشت قهرمان از قلمروی عارفانه به زندگی عادی، امری بسیار دشوار است. او باید دوباره وارد فضایی شود که مدت‌ها فراموش کرده بود. یعنی جایی که انسان‌ها که اجزای ناچیز هستی‌اند خود را کل و محور هستی می‌شمارند. در این حال قهرمان باید با اکسیر خود که نابودکنندهٔ من خویشتن است، با جامعه رو به رو شود. آسان‌ترین راه، رها کردن جامعه به حال خودش و برگشتن به همان ملکوت برتر است. بنابراین بازگشت قهرمان به زندگی عادی، خود آستانی است که باید پشت سر گذاشته شود (Campbell, 2004, 179). پس از بازگشت، دیگر قهرمان تنها متعلق به قلمروی محدود این جهانی نیست، بلکه به گفتهٔ کمبل، ارباب هر دو جهان است و می‌تواند به آزادی در هر دو قلمرو، رفت و آمد کند. او دیگر از لحاظ روانی چنان به نظم و تعادل رسیده و از تمام محدودیت‌های فردی، واکنش‌های احساسی، وحشت‌ها و آرزوها رها شده است که دیگر از فنای خویشتن خود هراسی ندارد. هرآنچه بر او آید، در کمال آرامش می‌پذیرد و هر نام و نشانی را با رضایت کامل از دست می‌دهد و از هیچ نمی‌هراسد. لباسی که او اکنون به تن کرده، نه فرسوده می‌شود، نه خیس می‌شود و نه آتش می‌گیرد. یک آزادهٔ کامل، رها و فارغ‌البال است. آخرین عمل قهرمان که در زندگی نامه‌اش می‌آید، مرگ یا عزیمت اوست. قهرمان مرگ را به راحتی می‌پذیرد و گویی با آن مأنوس است.

#### ◆ همانندی‌های ماجرای قهرمانان

قهرمانان نقش اول بسیاری از داستان‌ها هستند. آن‌ها دارای قدرت مطلق و عمر جاودانه نیستند؛ بلکه با همهٔ محدودیت‌های انسانی، بهترین موقعیت را برای رسیدن به هدف فراهم می‌کنند، بهترین راه را در بهترین زمان برمی‌گزینند و شجاعت، خردورزی، آگاهی، ایثار و از جان گذشتگی را به نمایش می‌گذارند. همهٔ قهرمانان، همهٔ این ویژگی‌ها را ندارند. آن‌ها در طی قرن‌ها بنابر ویژگی‌های فرهنگی، فضایل متعددی را عرضه کرده‌اند. در فرهنگ یونان باستان، قهرمانان مبارز و قوی ستایش شده‌اند. در

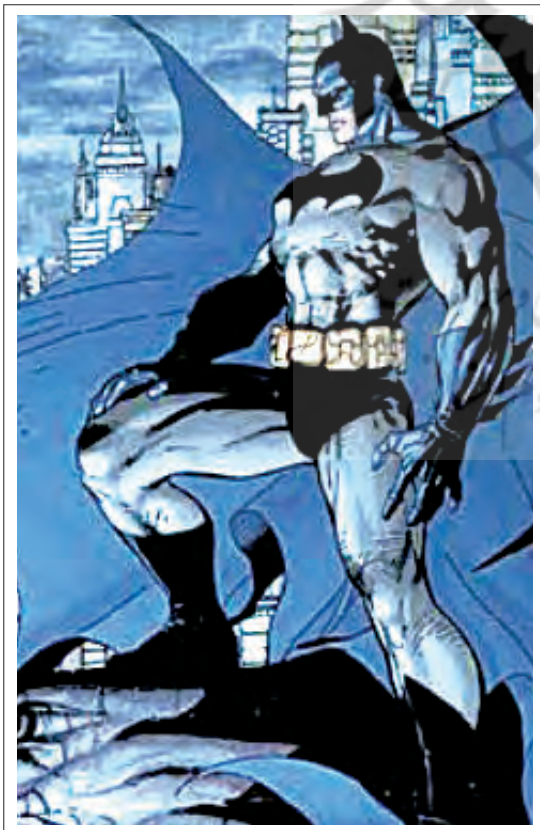




تصویر ۳: هراکلس.



تصویر ۲: رستم در حال جنگ با اسفندیار.



تصویر ۵: بتمن.



تصویر ۴: گیلگمش.



تصویر ۷: لوک اسکای‌واکر.



تصویر ۶: نیو.

جدول (۱) صورت تجزیه شده ماجرای قهرمانان در مرحله جدایی

| جدایی                | رستم   | بتمن   | آرتور شاه  | هراکلس  | لوک اسکای‌واکر                                   | گیلگمش  | نیو   |
|----------------------|--|--|--|---|--|---|---|
| ندای فراخوان به دعوت | زال از رستم می‌خواهد تا برای رهایی کاووس برود    | دوکارد از بروس می‌خواهد که عضو «انجمن سایه‌ها» شود | هرکس شمشیر را از دل سنگ بیرون بکشد پادشاه است                              | هراکلس دارای نیروی بدنی شگرف است و در کودکی دوام سمی را کشت | پیغام شاهزاده لیا                                | حضور انکیدو به عنوان رقیب                     | «خرگوش سفید را دنبال کن»  |
| رد دعوت              | سفر به مازندران برخلاف رستم است                  | بروس انکار می‌کند که نیازمند راه است               | آرتور به راحتی شمشیر را بیرون می‌کشد اما قبول ندارد که پادشاه بریتانیا است | او استاد جنگ خود را می‌کشد                                  | لوک حاضر نمی‌شود به سیاره آلدران برود            | نبرد گیلگمش با انکیدو                         | نیو حاضر نمی‌شود از پنجره برج اداره اش به بیرون بیرون/نیو باور ندارد که «یگانه» است |
| امداد رسانان غیبی    | کمک رخش در خون اول و خون سوم                     | دوکارد بروس را از زندان آزاد می‌کند                | حضور و توصیه‌های مرلین درهمه لحظات دشوار                                   | الهه آتنا / هادس / زئوس / هلیوس و سایر خدایان المپ          | اوبی - وان لوک را نجات می‌دهد                    | کمک خدایان در گذر از جنگل سدر                 | تربیتی میکروفون مخفی را از شکم نیو بیرون می‌کشد                                     |
| عبور از نخستین آستان | کشتن شیر / خون اول                               | عبور از مسیر صعب العبور کوهستان                    | متقاعد کردن نجای مخالف   | شاه تسپیا از هراکلس می‌خواهد تا مردم را از شر شیر نجات دهد  | فرار از تتویین و گریختن از دست مأموران امپراطوری | شکست حومبیا                                   | نیو برای نخستین بار توسط مورفیوس، از ماتریکس بیرون کشیده می‌شود                     |
| شکم نهنگ             | بلعیده شدن توسط ببر بیان / عبور از سرزمین تاریکی | درون چاه در میان هزاران خفاش                       | رفتن بر فراز کوه سنت مایکل و رسیدن به سرزمین تاریک دیو                     | هراکلس با گریزی شیر وحشی را کشت                             | دستگاه فشرده کننده زباله                         | عبور از سرزمین تاریکی تحت مراقبت کژدم - مردها | اطاق شکنجه  |



جدول (۲) صورت تجزیه شده ماجرای قهرمانان در مرحله تشریف

| تشریف                                 | رستم                                | بتمن  | آرتور شاه   | هراکلس   | لوک اسکای واکر                                     | گیلگمش   | نیو  |
|---------------------------------------|-------------------------------------|---|---|--|--|--|--|
| جادهٔ آزمون‌ها                        | گذر از هفت خوان برای نجات کاووس شاه | تمرینات برای غلبه بر ترس و تردید            | از پا در آوردن دیو/ شکست امپراطوری روم                      | گذر از ۱۲ خوان   | مبارزه با افراد ایستگاه «ستاره مرگ»                | گذر از دریای مرگ / گذر از کوه کزدم - مردها/ گذر از سرزمین تاریکی | همگام شدن با مورفیوس در نبرد بر علیه ماتریکس                     |
| ملاقات با خدا بانو                    | ملاقات رستم با تهمینه               | راشل  | ملاقات با بانوی دریاچه و گرفتن شمشیر اکسکالیبور             | ازدواج با مگارا  | پرنسس لیا  | ملاقات با سیدوری   | اوراکل / ترینیتی   |
| زن به عنوان وسوسه گر / انحراف از مسیر | زن جادوگر در خوان چهارم             | دوکار: مهربانی باعث شکست توست               | همیستر شدن آرتور با ناخواهری اش و نکوهش شدن توسط مرلین      | هراکلس توسط هرا مجنون می شود و او زن و فرزندان خود را می کشد | هان سعی دارد باورهای کنوی و لوک را بیهوده جلوه دهد | به خواب رفتن گیلگمش و شکست خوردن در آزمون اونتاپیش تیم           | سایفر، قصد فریب نیو را دارد؛ که هیچ چیز واقعی تر از ماتریکس نیست |
| آشتی با پدر                           | نجات کاووس                          | بروس قاتل والدینش را قصاص نمی کند           | آرتور پس از کسب افتخارات و پیروزی‌ها به بریتانیا بازمی‌گردد | پشیمانی و توبه نزد پیشگوی دلف                                | لوک به گفته‌های کنوی ایمان می‌آورد                 | اونتاپیش تیم یکی از رازهای خدایان را به گیلگمش می‌دهد            | نیو، مورفیوس را نجات می‌دهد و باور می‌کند که یگانه‌است           |
| خدایگون شدن                           | کشتن دیو سپید                       | بروس تبدیل به «بتمن» می‌شود                 | یافتن جام مقدس / گرفتن شمشیر از بانوی دریاچه /              | هراکلس از پس هر ۱۲ خوان بر می‌آید.                           | لوک به شورشیان می‌پیوندد                           | گیلگمش گوهری دارد که تنها متعلق به خدایان است                    | نیو «منجی-یگانه» می‌شود  |
| برکت نهایی                            | خون جگر دیو سپید و بینایی کاووس     | بتمن قادر است جنایتکاران را به وحشت بیندازد | اتحاد شوالیه‌های میزگرد                                     | هراکلس از تعهدات به ائوروستئوس آزاد می‌شود                   | برنامه‌ریزی برای نابودی امپراطوری                  | گیلگمش با گیاه جاودانگی عزم اُروک می‌شود                         | رستگاری انسان‌ها نزدیک است                                       |



جدول (۳) صورت تجزیه شده ماجرای قهرمانان در مرحله بازگشت

| بازگشت               | رستم   | بتمن   | آرتور شاه   | هراکلس  | لوک اسکای واکر                               | گیلگمش   | نیو  |
|----------------------|--|--|---|---|--|--|--|
| امتناع از بازگشت     | رستم از شاه مازندران خواست تا تابعیت خود را به شاه ایران اعلام کند | بتمن برای متوقف ساختن دوکار به شهر باز می‌گردد | آرتور شایعانی که در مورد لانسلوت است را نمی‌پذیرد           | هراکلس کین خواهی از کسانی را آغاز می‌کند که روزی به او اهانت کرده بودند | لوک می خواهد بماند تا انتقام کنوی را بگیرد   | گیلگمش سرخوش در میان راه به آب تنی مشغول می‌شود                    | نیو به جای فرار، در صحنه باقی می‌ماند و با مأمور اسمیت می‌جنگد |
| فرار جادویی          | رستم شاه مازندران را تهدید می کند که جادویش را باطل می‌کند.        | بتمن خود را از ترن بیرون می‌اندازد             | خواهر زاده لانسلوت برای حفظ آبروی آرتور از ملکه دفاع می‌کند | باد تندى که هرا فرستاده بود کشتی هراکلس را به ساحل سرزمین غولان فرستاد  | لوک خود را از دست نیروهای امپراطوری می‌رهاند | ماری گیاه گیلگمش را می‌رباید                                       | نیو در آخرین لحظه از ریل قطار بیرون می‌پرد و فرار می‌کند       |
| نجات از خارج         | شاه مازندران از ترس رستم خود را آشکار می‌کند                       | بازرس گوردون ریل را منفجر و به بتمن می‌کند     | حضور لانسلوت با چهرهٔ مدبل و دفاع از ملکه                   | آتنا در جنگ با غولان به کمک هراکلس آمد                                  | الهامات کنوی و کمک هان سولو در نبرد آخر لوک  | اورشه نبی گیلگمش گریان و افسرده را به اوروک باز می‌گرداند          | ترینیتی نیو را که ظاهراً مرده است به زندگی باز می‌گرداند       |
| عبور از آستان بازگشت | پیروزی نهایی سپاه ایران بر مازندران                                | بتمن دوکار را شکست می‌دهد                      | جنگ میان موردرد و آرتور                                     | کشتن خاندان ائوروستئوس  | لوک «ستاره مرگ» را نابود می‌کند              | گیلگمش غمگین به اُروک باز می‌گردد                                  | نیو مأمور اسمیت را شکست می‌دهد                                 |
| ارباب هر دو جهان     | رستم مورد ستایش ایرانیان و کاووس شاه قرار می‌گیرد                  | بتمن پیروز بر آسمان شب پرواز می‌کند            | آرتور، شمشیر را به بانوی دریاچه باز می‌گرداند               | هراکلس، مراسم سپاسگزاری از زئوس را برگزار می‌کند                        | جشن پیروزی                                   | نام گیلگمش بخاطر ساختن دیوار اُروک تا ابد جاودانه است              | نیو در تماس تلفنی ادعای پیروزی بر ماشین را دارد                |
| آزاد و رها           | صلح و آرامش با دلاوری‌های رستم، به ایران باز می‌گردد               | جنایتکاران از «بتمن» سمبل عدالت، وحشت دارند    | آرتور به سرزمین اوالون برای همیشه عزیمت می‌کند              | هراکلس می‌سوزد و به جایگاه خدایان عروج می‌کند                           | پیروزی شورشیان بر امپراطوری                  | گیلگمش فارغ از اندیشهٔ مرگ اجتناب ناپذیر به زندگی خود ادامه می‌دهد | انسان‌ها بر ماشین‌ها پیروز می‌شوند                             |



## ◆ نتیجه‌گیری

قهرمان متعلق به هر مکان و زمانی که باشد، توالی اعمال او از الگوی معینی تبعیت می‌کند که می‌توان آن را از داستان‌های سراسر جهان و دوره‌های گوناگون تاریخی استخراج کرد. حتی می‌توان گفت یک قهرمان اسطوره‌ای کهن‌الگویی وجود دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون، و طی ادوار مختلف در قالب‌های متنوعی ظهور می‌کند؛ به همین دلیل هم هست که جوزف کمبل، کهن‌الگوی قهرمان را دارای هزار چهره می‌داند.

به طور کلی «سفر قهرمان» مدلی انعطاف‌پذیر و قابل انعطاف است و بسته به نیازهای یک داستان، می‌توان مراحل سفر را حذف، تکرار و یا جا به جا کرد. هر خواننده‌ای می‌تواند بنا بر تشخیص خود مراحل کهن‌الگویی سفر قهرمان را شناسایی و تفسیر کند. ممکن است خواننده‌ای با تجزیه عناصر داستان‌ها به شیوه انجام‌گرفته در این پژوهش موافق باشد اما خواننده‌ای دیگر، داستان را به گونه‌ای دیگر در جدول تجزیه عناصر قرار دهد. هیچ منبعی دال بر اینکه تحلیل ماجرای قهرمان - این‌گونه که در این مقاله انجام شد - درست است یا خیر وجود ندارد. معنای اسطوره‌ای داستان‌ها در هر فرهنگ و دوره‌ای و برای انسان‌هایی با دیدگاه‌های مختلف، فرق دارد.

اسطوره آرزوی جهان است، آرزویی که باید باشد و ساده‌تر اینکه اسطوره آرزوی انسان آرمانگرا است از دنیایی که واقعیت‌هایی دیگر دارد، دنیایی که دوست داشتیم چنین یا چنان باشد. البته دلیل ایجاد اساطیر کهنه و نو یکسان نیست، هرچند که هر دو از یک چیز نشأت می‌گیرند و آن نیاز بشر است. انسان امروز با وجود ابزارهای پیشرفته و امکانات وسیع باز هم بی‌نیاز از اسطوره‌ها نیست و هنوز نیازمند ابرمردی است تا در قالب مصلح، انقلابی، شهید، رئیس‌حذب و ...، ضعف‌ها و ترس‌های ما را جبران کند. در دنیای امروز، غالباً این رسانه‌ها هستند که عرصه را برای بروز اسطوره‌های نوین فراهم می‌کنند. یکی از این رسانه‌ها سینماست؛ که بارها و بارها مورد تحلیل و پژوهش اسطوره‌شناسان قرار گرفته است. امروز نیازها و آرزوها، رؤیاهای و ترس‌های ما در فیلم‌ها به تصویر کشیده می‌شوند. اسطوره و اسطوره‌سازی هنگامی موضوعیت پیدا می‌کنند که یک فرهنگ (یا طبقات غالب بر یک فرهنگ) برای حل تضادها، گره‌ها و کمبودهایی که با آن روبرو است از انگاره‌های رسانه‌ای (مثلاً فیلم) به مثابه اسطوره‌های نوین استفاده کند. اما چنین اسطوره‌هایی ابدی نیستند؛ این اسطوره‌ها تاریخ مصرف دارند و به سبب انگیزش خاصی به وجود می‌آیند و تغییر می‌کنند و از هم می‌پاشند و درنهایت

به طور کامل از میان می‌روند. تفاوت این اساطیر با امثال رستم و هراکلس و ... در همین است. اسطوره‌ای که پیشینه تاریخی کهن ندارد و بنابر اقتضای زمانه خلق می‌شود، محکوم به فناست و تاریخ مصرفش تا زمانی است که نیاز برطرف شود. اما آنچه که باقی می‌ماند و از بین نمی‌رود، همان است که در طی قرن‌ها تکرار می‌شود؛ همان که در همه تمدن‌ها مشترک است؛ همان که به گفته یونگ از طریق ناخودآگاه جمعی نسل به نسل منتقل می‌شود. انسان خواه متعلق به میلیون‌ها سال قبل باشد خواه امروز، به حکم انسان بودنش مفاهیم ثابتی را در ذهن جمعی‌اش به همراه دارد. امروز رسانه‌ها از طرفی با کمک گرفتن از میراث بشری خود (ناخودآگاه جمعی) و از طرف دیگر با به کار بستن قالب‌ها و فرم‌های امروزی (که مطابق با نیازهای انسان امروز است از دموکراسی، صلح، نظم، خانواده و قانون گرفته تا مد، ستاره‌های سینما و ...) دست به اسطوره‌سازی می‌زند. بنابر گفته کمبل امروز ما به اسطوره‌هایی نیازمندیم که فرد را نه با گروه بومی او، بلکه با کل جهان یگانه کند (کمبل، ۱۳۷۷، ۵۱).

## ◆ پی‌نوشت

۱- در قرن سوم پیش از میلاد مکتب اوهمر شکل گرفت. به باور اوهمریسم (Euhemerism) که کهن‌ترین مکتب اسطوره‌شناسی است، ایزدان همان شهریاران باستانی بودند که شکل ایزدی یافتند. و این گونه روش تاریخی شناخت اساطیر تا مدت‌ها ادامه یافت و منشاء ایزدان را به شخصیت‌های واقعی و تاریخی منتسب می‌کردند (وازیر، ۱۳۸۶، ۱۵).

۲- فریود اولین اسطوره پژوه روانکاو - روان را به دو بخش خودآگاه و ناخودآگاه تقسیم می‌کند و ناخودآگاه انسان را نهانخانه‌ای می‌پندارد که رؤیاهای جنسی در آن ذخیره می‌گردند که خودآگاه از آن بی‌خبر است. او معتقد بود اساطیر، بیان نمادین کشاکش‌های ناخودآگاه و به ویژه کشاکش‌هایی است که مضمون مرکزیشان عقده ادیپی است (گرین و دیگران، ۱۳۸۳، ۱۳۳). به نظر فریود، این پدیده در رؤیاهای اساطیر، داستان پریان و ... پدیدار می‌شود. وی همچنین در کتاب دیگرش به نام توتنم و تابو (۱۹۱۳) اسطوره را در واقع آرزوهای تغییر شکل یافته مردم می‌داند (روتون، ۱۳۷۸، ۲۶).

۳- Archetype

۴- یونگ نشان داد سایه بازتاب یافته‌از ذهن خودآگاه فرد، شامل جنبه‌های پنهان، واپس نهاده شده و نامطبوع (ناپسند) شخصیت است. اما سایه همواره تنها وارونه من خودآگاه نیست. و همانقدر که من خودآگاه شامل جنبه‌های مخرب و زاینبار است، به همان اندازه سایه کیفیت‌های خوبی همچون

۵- کمبل، جوزف. **قدرت اسطوره**. ترجمه عباس مخبر. تهران: نشر مرکز. ۱۳۷۷.

۶- گرین، ویلفرد و دیگران. **مبانی نقد ادبی**. ترجمه: فرزانه طاهری. تهران: انتشارات نیلوفر. ۱۳۸۳.

۷- وارنر، رنس. **دانشنامه اساطیر جهان**. ترجمه: ابوالقاسم اسماعیل پور. تهران: نشر اسطوره. ۱۳۸۵.

۸- ویلموت، باکستون، ای.ام. **رستم نامه**. ترجمه: اسماعیل فصیح. تهران: البرز. ۱۳۷۳.

۹- یونگ، کارل گوستاو. **انسان و سمبل هایش**. ترجمه: محمود سلطانیه. تهران: جامی. ۱۳۸۶.

10- Campbell, Joseph. 2004. **The Hero with A Thousand Faces**. New Jersey: Princeton University Press.

#### ◆ منابع سمعی بصری

- 1- Batman begins, movie, Warner Brothers, USA & Britain, Producer Emma Thomas, Director/ Screenplay Christopher Nolan, 2005.
- 2- Star Wars (episode 4: A new hope), movie, Lucasfilm, USA, Director/Producer George Lucas, 1977.
- 3- The MATRIX, movie, Groucho II Film Partnership, USA & Australia, Director/ writers Andy Wachowski & Lana Wachowski, 1999.

غرایز طبیعی و انگیزه‌های خلاق دارد. اگرچه من خویشتن و سایه از یکدیگر متمایزند، اما در عین حال همانند اندیشه و احساس به یکدیگر وابسته‌اند (یونگ، ۱۳۸۶، ۱۷۵). تبهکاران و دشمنان قهرمان اغلب نقاب سایه را به چهره می‌زنند (مثل «دارت ویدر» در جنگ ستارگان).

۵- «بتمن می‌آغازد» (Batman Begins) ساخته کریستوفر نولان و محصول سال ۲۰۰۵

۶- MTRIX (۱۹۹۹) ساخته برادران واچوفسکی

۷- STAR WARS / episode ۴: A new hope (۱۹۷۷) ساخته جورج لوکاس

#### ◆ فهرست منابع

۱- ثمینی، نغمه. **تماشاخانه اساطیر (اسطوره و کهن نمونه در ادبیات نمایشی ایران)**. تهران: نشر نی، ۱۳۸۷.

۲- روتون، ک. ک. **اسطوره**. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور. تهران: نشر مرکز. ۱۳۷۸.

۳- روزنبرگ، دونار. **اساطیر جهان: داستان‌ها و حماسه‌ها**. ترجمه: عبدالحسین شریفیان. تهران: اساطیر. ۱۳۷۹.

۴- کزازی، جلال الدین. **رؤیا، حماسه، اسطوره**. تهران: نشر مرکز. ۱۳۷۶.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی