

بررسی مؤلفه‌های کهن‌الگوی سفر قهرمان در نقاشی «عبور و اشنگتن از دلاور»

سید محمد برومند دانش*

۱. کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد، مشهد، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۷/۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۱۰/۱۳

صفحه ۸۰-۹۵

چکیده:

بیان مسئله: اسطوره و قهرمان از عناصری هستند که در هنر برای مخاطب جذابیت زیادی دارند. مخاطب می‌تواند آرزوها، ناتوانی‌ها و حتی انگیزه برای زندگی را از قهرمان بگیرد. اسطوره‌ها برای هر کشوری قسمتی از هویت آن محسوب می‌شوند. یافتن مؤلفه‌های یک قهرمان در هنر از یک سو به هنرمند و از سوی دیگر به مخاطب در خلق و کشف آن کمک می‌کند.

هدف پژوهش: مؤلفه‌های قهرمان در هنر نقاشی به صورت علمی تبیین نشده است، لذا این پژوهش بر آن است تا با کمک گرفتن از مبانی نظری هنرهای دیگری چون داستان‌نویسی، سینما و...، قهرمان و اسطوره را در نقاشی تشخیص دهد و با بررسی گزاره‌های یافته شده در نقاشی «عبور و اشنگتن از دلاور»، دریابد که قهرمان و اسطوره در هنر نقاشی چه ویژگی‌هایی دارند.

فرضیه پژوهش: به همین منظور فرض پژوهش بر این استوار است که احتمالاً نمود ویژگی‌های قهرمان و اسطوره در تمام هنرها یکسان باشد.

سؤال پژوهش: برای بررسی این فرض سؤالی که مطرح می‌شود این است که چه مؤلفه‌هایی از کهن‌الگوی سفر قهرمان در نقاشی وجود دارد؟

روش پژوهش: روش پژوهش حاضر توصیفی - تحلیلی است و اطلاعات با مراجعه به منابع کتابخانه‌ای - اسنادی گردآوری شده‌اند.

نتیجه‌گیری: در پایان پژوهش این نتیجه حاصل شد که خصوصیات شخصیت قهرمان و اسطوره در تمام هنرها ثابت است؛ تفاوت در چگونگی خلق قهرمان و محدودیت‌هایی همچون زمان در سینما، تصویر در ادبیات، بُعد در نقاشی است که هر قالب هنری ایجاد می‌کند.

واژگان کلیدی: نقاشی، امانوئل لوتز، قهرمان، اسطوره.



Examining the archetypal components of the hero's journey in the painting "Washington's Crossing the Delaware"

Seyed Mohammad Boroumand Danesh *¹

1. Assistant Professor, Department of Architecture, Ferdows Institute of Higher Education, Mashhad,

Received: 30/09/2022

Accepted: 03/01/2022

Page 81-95

Abstract

Problem Statement: Myths and heroes are elements that are very attractive to the audience in art. The audience can take the hero's wishes, disabilities and even motivation for life. Myths are part of the identity of any country. Finding the components of a hero in art helps the artist on one hand and the audience on the other hand in creating and discovering it. Since the past, myth has been very important for humans. The construction of statues of gods, paintings of caves and actions of this kind were done with the purpose of creating myths.

This matter gradually became a social function that formed its collective identity in every society. Artists also started creating myths in different artistic formats. By examining the works of artists, you can discover the spirit of that era. Over time, myths became national or ethnic heroes that the people of every society felt proud by seeing them or hearing their stories. Therefore, the problem of knowing the myth and then the hero in works of art can lead to knowing the identity of a society.

Objectives: The components of the hero in the art of painting have not been scientifically explained, so this research aims to recognize the hero and the myth in the painting by taking the help of the theoretical foundations of other arts such as story writing, cinema, etc. and by examining the proposition found in the painting "Washington's Crossing Delaware", find out what characteristics the hero and legend have in the art of painting.

Research Method: For this purpose and based on the purpose of the research, the research method is applied. The research has been done by referring to library sources and using the descriptive-analytical method. One of the types of descriptive research is content analysis descriptive research. This research is done in order to objectively and qualitatively describe the content of concepts, texts, phenomena and spaces in a systematic way. In fact, the scope of this type of research consists of written, oral, visual and spatial texts about a specific topic, such as books, newspapers, magazines, tapes and films, lectures, exam papers and the like. Gives. Also, in content analysis, the desired elements and materials

are collected and classified and analyzed. Content analysis methods are used in fields such as the study of artistic cultural productions such as film, music, theater and painting and their use. In this method, there is a special emphasis on analyzing the characteristics of hidden messages in the texts, and today the scope of this method has expanded.

Research Question: For this reason, the assumption of the research is based on the fact that the characteristics of heroes and legends are probably the same in all arts. To investigate this assumption, the question that is raised is, what are the components of the hero's journey archetype in the painting?

Conclusion: At the end of the research and by finding the components of hero and myth in the fields of literature, cinema, as well as mythology and their analysis in Emmanuel Lutz's painting, we find out that this work, although it may be compared to known works, is not considered one of the masterpieces of art history; But it contains most of the components of a hero and even a legend, and this makes it valuable to the American people and creates a sense of national pride.

The tight composition especially in the boat, the fortitude of General Washington, the effort to preserve the flag and the bright light spread along the general's gaze and the boat's path, when juxtaposed with its historical background - the true story of General George Washington's division. creates a mythical hero for the people of the United States. This work awakens the sense of patriotism, courage and unity in the audience, which are important statements in the United States. Also, the way of selecting the people present in the boat and the purpose of this expedition makes a collective hero for the audience. It can be said that this heroism, which has become an American myth, provides justification and motivation for the campaigns of American statesmen.

A hero in any art form has the same characteristics. The difference between the hero of painting and other fields of art is not in the features, but in how it is presented. Literature can create the moral characteristics of a hero in the mind of the audience, cinema can objectify the hero. But in the painting canvas, the same features should be depicted in a moment and mentally. How General Washington stands and his focus on the goal, his

opponents and enemies, which are the ice and atmospheric conditions, on the other hand, the effort of his companions to reach that goal, creates nothing but the image of a hero and the creation of a myth in the mind of the audience. slow The union of the United States of America, which was realized after the hard wars, is one of the national issues of this country, and one of the essentials of this union is to unite the different races and thoughts that entered that country over the years. This union was

Keywords: Painting, Emanuel Leutze, hero, myth
References

Abdulzadeh Barzo, Rahela & Reyhani, Mohammad, 2019, Comparative criticism of the inner hero's journey in the stories "Jonathan the Seagull" and "The Little Prince" based on Pearson's theory, Journal of Language and translation studies, No3, 75-100.

Algouneh Jouneghani, Masoud, 2018, What is the Dianoia of Myth? An Investigation into a Neglected Dimension of Northrop Frye's Mythological Theory, Assistant Professor of Persian Language and Literature, University of Isfahan. No3, 8-32
Aminian, Bahadur & Mashhadhi, Sara, 2013, The role of myths in national identity and nation-building: the case of Iran, The Journal of Resistance Literature, No 6, 27-46

Asghari, Zahra and Sattari, Reza. 1401. Criticism of the mythical journey of the hero in the poem Samnameh based on Campbell's model. Text of literary research, 26(94), 67-92.

Azizi, MohammadReza, 2022, Mythological analysis of A Requiem for Fereydoun written by Peyman Ghadimi and composed by Hossein Alizadeh, Journal of Ferdows-e-honar, No 4, 84-103.

Bazin, Andre, 2015, What is cinema?, (Translated by Mohammad Shahba), Tehran: Hermes Publishing

Boroumand danesh, seyed mohammad, 2022, Review of the adaptation of the play "Sohrab and the Beginning of the Wolf" from the story of Rostam and Sohrab, Research in arts and humanities, No6, 41-48.

Campbell, joseph, 2004, The Hero with a Thousand Faces. Commemorative Edition, Princeton: Bollingen.

Ebrahimi, Mukhtar. 1400. Cognitive myth of how and why the hero's journey in Ardeshir Babakan's

- work. *Mystical literature and cognitive mythology* (Persian language and literature), 17(64), 41-67.
- Fatuhi ,Mahmoud, 2020, *The procedure for writing a scientific-research article*, Tehran: sokhan Publishing.
- Fischer, David Hackett, 2004, *Washington's Crossing Washington's Crossing (Pivotal Moments in American History)*, Oxford University Publishing.
- Hafez Nia ,Mohammadreza ,*An introduction to research methods in humanities*. Tehran: samt Publishing.
- Howat , John K, 1968, *Washington Crossing the Delaware*, *The Metropolitan Museum of Art Publishing* Vol. 26, No. 7 (Mar., 1968), pp. 289-299.
- Inglis, David & Hughson, John, 2018, *The Sociology of Art: Ways of Seeing*, (Translated by Jamal Mohammadi), Tehran: Ni Publishing.
- Kiely, Alexandra, 2022, *The Origin Of The World's Art: Prehistoric Cave Painting*. <https://headstuff.org/culture/history/origin-worlds-art-prehistoric-cave-painting/>
- Lance, Mayer and Gay, Myers, 2011, *Emanuel Leutze's Washington Crossing the Delaware through Conservators' Eyes*.
- Majdzade, Zahra & ravadrad, azam & Taher, Zohreh, 2019, *The Mythological Hero in the Cinema of Masoud Kimiai*, *Journal of cultural and communication studies*, No 55, 81-106.
- Majdzadeh, Zahra, Ravodrad, Azam and Taher, Zahra; 2018, *a mythical hero in the cinema of Masoud Kimiaei*, *cultural studies and summer communication - number 55*.
- Mckee, Robert, 2017, *story: Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*, (Translated by Mohammad Ghazrabadi), Tehran: Hermes Publishing
- Meghni, Nadia, Sheikh Mehdi, Ali, and Qobadi, Hossein Ali. 2013. *A comparative study of the hero's journey archetype in literary and cinematic content*. *Comparative Art Studies*, 287-99 ,(3) .
- Musavi Rokni, S M H, *Critique of Frank Sibley's Aesthetic Objectivity*, *Journal of Kimiya-ye-Honar*, No 14, 61-53.
- Tāheri, Mohammad & Aghājāni, Hamid, 2013, *Journal of Mystical literature and cognitive mythology*, No 9.
- Truby ,John, 2016, *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*, (Translated by Mohammad Ghazrabadi) , Tehran: saghi Publishing
- Vogler, Christopher, 2011, *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*, (Translated by Abbas Akbari), Tehran: Nilofar Publishing.
- Voytilla, Stuart, 2010, *Myth & the Movies: Discovering the Myth Structure of 50 Unforgettable Films*, (Translated by Mohammad Ghazrabadi), tehtan: Hermes Publishing.
- Wilkinson, Philip & Philip ,Neil, 2014, *Eyewitness Companions: Mythology (EYEWITNESS COMPANION GUIDES)*, (Translated by Rahim Sorah), Tehran: Sabzan Publishing.

مقدمه و بیان مسئله

از گذشته اسطوره برای انسان اهمیت بسیاری داشته است. برخی معتقدند که ساخت مجسمه خدایان، نقاشی‌های غارها و اقداماتی از این قبیل باهدف اسطوره‌سازی انجام می‌شد (Kiely, 2022). این امر به مرور دارای کارکردی اجتماعی شد که در هر جامعه هویت جمعی آن را شکل می‌داد. هنرمندان نیز به طبع همین امر دست به خلق اسطوره‌ها در قالب‌های مختلف هنری می‌زدند. با بررسی آثار هنرمندان می‌توان روح زمانه آن دوران را کشف کرد. باگذشت زمان اسطوره‌ها تبدیل به قهرمانان ملی یا قومی شدند که مردم هر جامعه با دیدن آن‌ها یا شنیدن داستان‌های آنان احساس غرور پیدا می‌کردند؛ بنابراین مسئله شناخت اسطوره و به دنبال آن قهرمان در آثار هنری می‌تواند شناخت هویت یک جامعه را به دنبال داشته باشد.

در این پژوهش جهت شناخت قهرمان در هنر نقاشی، نظرات جوزف کمبل و کارل پیرسن مورد استفاده قرار گرفته است. نظراتی که الگوهایی برای کهن‌الگوی سفر قهرمان تبیین کرده‌اند. این نظرات در حوزه‌های ادبیات و سینما بسیار مورد استفاده قرار گرفته است. پژوهش حاضر سعی دارد تا با بهره از این دو الگو، به هدف خود که بررسی مؤلفه‌های کهن‌الگوی سفر قهرمان در نقاشی است دست یابد. ضرورت رسیدن به این هدف زمانی مشخص می‌شود که هنرهایی مانند نقاشی به واسطه ظهور قالب‌های هنری فراگیری؛ مانند سینما، مهجور مانده‌اند. مخاطب باید با هنر ارتباط برقرار کند و حتی زمینه برای حمایت مالی از سوی دولت‌ها فراهم شود. این مهم زمانی محقق می‌شود که نقاشی بتواند احساس مخاطب را برانگیزاند و قهرمان یکی از مؤثرترین مؤلفه‌ها برای این امر است.

پژوهش پیشرو با این پرسش که چه مؤلفه‌هایی از کهن‌الگوی سفر قهرمان در نقاشی وجود دارد؟ سعی دارد تا با بهره از منابع کتابخانه‌ای در قالب‌های مختلف هنری، مؤلفه‌های قهرمان و اسطوره در یک اثر نقاشی یافت شود؛ چیزی که تا پیش از این و در پژوهش‌های ایرانی به صورت نظری تبیین نشده است. به همین منظور از مؤلفه‌هایی که در هنر سینما و نیز سایر هنرها برای خلق و تشخیص قهرمان تبیین شده استفاده خواهد شد تا به صورت موردی در نقاشی («عبور و اشنگتن از دلاور» قهرمان و ویژگی‌های آن یافت شود.

روش پژوهش

بر اساس هدف پژوهش، روش تحقیق کاربردی است. در این روش بر اساس یک نظریه بنیادی به تولید مواد، شناخت یا تحلیل پدیده‌ها می‌پردازند. پژوهش کاربردی با امور عینی و موقعیت‌های واقعی سروکار دارد نه با نظریه‌ها و ایده‌های ذهنی و انتزاعی بنابراین نتایج چنین تحقیقی حسی و کاربردی خواهد بود. (فتوحی، ۱۳۹۹).

پژوهش توصیفی، تصویر دقیق و روشنی از ویژگی‌ها و صفات یک شخص، موقعیت، یا گروه فراهم می‌کند. این تحقیق وضع موجود پدیده، شیء یا مطلب را بررسی می‌کند تا گزارش منظم و معناداری از ویژگی‌ها و صفات آن ارائه کند و ارتباط بین متغیرها را نشان دهد. (همان، ۱۴۷). یکی از انواع تحقیقات توصیفی، تحقیق توصیفی تحلیل محتوا است. این تحقیق به منظور توصیف عینی و کیفی محتوای مفاهیم، متن‌ها، پدیده‌ها و فضاها به صورت نظام‌دار انجام می‌شود. در واقع، قلمرو این نوع تحقیق رامت‌های مکتوب، شفاهی، تصویری و فضایی درباره موضوعی خاص همچون، کتاب‌ها، روزنامه‌ها، مجله‌ها، مطالب نوار و فیلم، سخنرانی‌ها، اوراق امتحانی و امثال این موارد تشکیل

می‌دهد. (برومند دانش، ۱۴۰۰، ۴۲).

پیشینه پژوهش

در خصوص موضوع کهن‌الگو و سفر قهرمان مطالعات بسیاری انجام شده است؛ اما برای تطبیق و شناخت این موضوع در قالب نقاشی پژوهشی مناسب یافت نشده است. تمام پژوهش‌های یافت شده، کهن‌الگوی سفر قهرمان و اسطوره‌ها را در قالب‌های ادبی و سینمایی مورد بررسی قرار داده بودند. به همین دلیل جهت سهولت مطالعه پژوهش‌های مرتبط با موضوع و متغیرهای تحقیق در قالب جدول بیان شده است.

اصغری و ستاری (۱۴۰۱)، در مقاله‌ای به نام «نقد اسطوره‌ای سفر قهرمان در منظومه سام نامه بر اساس الگوی کمپبل» به این نتیجه رسیده است که هرچند ترتیب کلی الگو در منظومه سام نامه دیده نمی‌شود و همه مراحل نیز به طور کامل در آن تحقق نیافته است، اما سفر قهرمان با اندک تفاوت‌هایی با الگوی کمپبل تطابق دارد. همچنین مختار ابراهیمی (۱۴۰۰)، در مقاله «اسطوره‌شناختی چگونگی و چرایی سفر قهرمان در کارنامه اردشیر بابکان» بیان می‌کند که هر یک از شخصیت‌های کارنامه به گونه‌ای نقش خود را در راه بازگرداندن ایران‌شهر به یگانگی ملی بازی می‌کنند و یادآور نقش‌رهایی دهندگان اسطوره‌ای در اساطیر ایرانی می‌شوند. محمدطاهری و آقاجانی (۱۳۹۲)، با استفاده از مبانی روانشناسان در مقاله خود با عنوان «تبیین کهن‌الگوی «سفر قهرمان» بر اساس آرای یونگ و کمپبل در هفت‌خوان رستم» نتیجه می‌گیرد در شاهنامه فردوسی، پی‌رنگ داستان هفت‌خوان رستم با نظریه کمپبل قابل تبیین است.

در سینما نیز زهرا مجدزی‌زاده و همکاران (۱۳۹۷)، در مقاله «قهرمان اسطوره‌ای در سینمای مسعود کیمیایی» به این نتیجه رسیده است که بازتاب شرایط اجتماعی هر دوره، منجر به خلق دو گونه متفاوت از قهرمان در سینمای کیمیایی شده است. همچنین نادیا معقولی (۱۳۹۰)، در مقاله «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی» با به دست آوردن شباهت‌های مابین الگوی سفر قهرمان و دو اثر حماسه گیل‌گمش و فیلم گوزن‌ها، بیان می‌کند که انطباق الگوی کمپبل بر تمام متون ادبی و نمایشی اثبات می‌شود. اما در آثار سینمایی شباهت بیشتری وجود دارد.

در کتاب «زبان و اسطوره» از ارنست کاسیرر (۱۳۹۸)، کاسیرر به صورت‌ها و مفاهیم عقلی به عنوان پدیده‌ای تاریخی آن‌ها را در بستر زمان و به یاری داده‌های عینی قوم‌شناسی، زبان‌شناسی و علوم اجتماعی دیگر به بررسی کشیده است و فیلیپ ویلکینسون در کتاب «نگاهی نو به اسطوره‌شناسی» به بررسی اساطیر بر مبنای جغرافیای آن‌ها می‌پردازد، همراه با فصل‌هایی در مورد اسطوره‌شناسی قاره‌ها، و در فصلی دیگر شخصیت‌های اساطیری را معرفی می‌کند.

قهرمان

واژه قهرمان ریشه در زبان یونانی دارد و معنی آن محافظت و خدمت است. قهرمان شخصی است که تمایل به فداکردن نیازهای شخصی خود به نفع دیگران دارد. او از محدودیت‌ها و توهّمات خود فراتر می‌رود. قهرمان در جستجوی «خود» برای پیدا کردن هویت و کمال است (وگلر، ۱۳۹۰، ۱۶). این تعریفی است که به صورت عملیاتی می‌توان از قهرمان دانست. وجود چنین عنصری در هنر، مخاطب را دچار هم‌ذات‌پنداری می‌کند؛ چراکه هویت و کمال ذاتی است که هر انسانی به دنبال آن هست. از همین رو می‌توان گفت که در تمام هنرها، مخاطب بر اساس دو عنصر باشخصیت هم‌ذات‌پنداری می‌کند: آرزوی شخصیت و مسئله اخلاقی که با آن روبروست (تروبی، ۱۳۹۴، ۷۲) و این دورا در نقاشی نیز می‌توان خلق کرد و یا یافتن. از طرف دیگر مخاطب باید با قهرمان نیز همدلی کند، به این معنی که به او اهمیت بدهد و درکش کند (تروبی، ۱۳۹۴). این آرزوی شخصیت که به طریق اولی در قهرمان نیز وجود دارد، خودآگاهانه است (مک‌کی، ۱۳۹۵). این خودآگاهی را می‌توان در چهره، رفتار و روش مواجهه با موانع، به وضوح مشاهده کرد؛ اراده قهرمان است که او را به سوی یک آرزوی معلوم و شناخته شده سوق می‌دهد. این نیز برآمده از یک نیاز یا هدف است که خود از آن اطلاع دارد (مک‌کی، ۱۳۹۵). غالباً شخصیتی که دارای وجوه قهرمانانه است می‌تواند شخصیت‌های دیگری را نیز با خود همراه کند. دیگران ممکن است مصمم و راسخ یا حتی انعطاف‌ناپذیر باشند؛ اما قهرمان موجودی است به ویژه با اراده و خودرأی (مک‌کی، ۱۳۹۵).

در قالب داستان‌نویسی، قهرمان شخصیتی است که کل داستان را پیش می‌برد (تروبی، ۱۳۹۴، ۷۱) و این خصوصیت

را در نقاشی هم می‌توان دید. تابلوی آزادی هدایتگر که قهرمان آن در مرکز تصویر، داستان را به پیش می‌برد و دیگر شخصیت‌ها با حالاتی مختلف با او همراه هستند، نمونه‌ای از کنش فعال است. گاه قهرمان می‌تواند فعال باشد و گاه منفعل، قهرمان فعال، در طلب مقصود، در برخورد مستقیم با مردم و دنیای پیرامون خود دست به عمل می‌زند (مک‌کی، ۱۳۹۵، ۳۵). قهرمان در حالت انفعال، قدرت تأثیر در دنیای پیرامون خود را دارد؛ اما خودخواسته تصمیم به عدم دخالت می‌گیرد که این بنا به نوع روایت صورت می‌گیرد. علاوه بر قهرمان منفعل و فعال، قهرمان جمعی و فردی نیز وجود دارد و برای اینکه دو یا چند شخصیت یک قهرمان جمعی را تشکیل دهند دو شرط لازم است: نخست اینکه تمام افراد گروه هدف مشترکی داشته باشند و ثانیاً در راه رسیدن به این هدف، به اتفاق رنج بکشند و به اتفاق پیروز شوند. به عبارت دیگر، اگر یکی از آن‌ها به موفقیتی دست‌یافت همه از آن بهره‌مند شوند و اگر یکی شکست خورد همه از آن رنج ببرند. در یک قهرمان جمعی، انگیزه، کنش و نتیجه یکسان و مشترک است (مک‌کی، ۱۳۹۵، ۹۶).

زمانی که سخن از قهرمان هست لاجرم یک حریف، دشمن و چیزی که مانعی باشد در راه شخصیت خلق خواهد شد. از همین جهت برای پیدا کردن و خلق یک قهرمان باید حریف و رابطه قهرمان با حریف اصلی را پیدا کنیم. این حریف می‌تواند چهره انسانی داشته باشد یا حیوان و یا حتی یک شیء (تروبی، ۱۳۹۴، ۸۳). هر کدام از این خصوصیات را می‌تواند در تمام قالب‌های هنری یافت که کم‌وکیف آن متناسب با فن‌ها و ابزارهای هنری متفاوت خواهد بود.

کهن‌الگو

در فرهنگ اقوام و ملل، اسطوره‌ها و افسانه‌های بی‌شماری وجود دارند که شباهت‌های اساسی آن‌ها را می‌توان در برخی آثار هنری جستجو کرد (عزیزی، ۱۴۰۰، ۸۸). همچنین اسطوره‌ها دارای کارکرد اجتماعی هستند و با شکل‌دهی به هویت جمعی، به انسجام و یکپارچه‌سازی ملت کمک می‌کند (امینیان و مشهدی، ۱۳۹۱، ۲۷). کمبل معتقد است که هنرمندان در هر جامعه، افرادی هستند که اسطوره‌ها را به دوره و زمانه خود منتقل می‌کنند (کمبل، نقل شده در ویتیل، ۱۳۸۹، ۵). همچنین بنا به نظر یونگ «هنرمند، مفسر رازهای روح زمانه خویش است، بدون آنکه خودش بخواید».

هنرمند تصور می‌کند از عمق وجود سخن می‌گوید، اما در واقع روح زمان از طریق دهانش سخن می‌گوید» (یونگ، به نقل از طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲، ۱۰۴). این امر نشان می‌دهد که اسطوره‌ها با ویژگی‌های هر جامعه و شرایط تاریخی و اجتماعی آن، هماهنگ شده‌اند (مجدی‌زاده و همکاران، ۱۳۹۷، ۸۲).

از دیرباز اسطوره و قهرمان برای انسان اهمیت داشته به طوری که این اهمیت را می‌توان در آثار گذشتگان همچون مجسمه خدایان و پیکره‌های قهرمانان اساطیری مشاهده کرد. هر یک از جوامع انسانی، اساطیر خاص خود را دارد؛ مجموعه‌ای از داستان‌های مقدس درباره خدایان و آنچه به مفهوم هستی مربوط می‌شود، از آغاز آفرینش تا آنچه پس از مرگ روی می‌دهد (ویلیکینسون، ۱۳۹۳). از طرف دیگر نقاشی و پیکر سازی بر عقده مومیایی شدن استوارند (بازن، ۱۳۹۳، ۱۱). که همین امر باعث شده تا نقاشی در گذشته و هنرهای مدرن همچون عکاسی و سینما در عصر حاضر اهمیت پیدا کنند. تاجایی که سیاستمداران برای تحکیم ایدئولوژی‌های خود از آن بهره می‌گیرند. برخلاف گذشتگان، امروز دیگر مسئله بقای پس از مرگ در میان نیست، بلکه مفهومی گسترده‌تر مطرح است، و آن آفرینش جهانی آرمانی همانند جهان واقعی روزمره است با تعیین زمان خاص خودش (بازن، ۱۳۹۳، ۱۱). هنرمندان در قالب‌های مختلف هنری نیز با بهره‌گرفتن از قهرمان و قهرمان پردازی سعی داشته‌اند تا مردم را با گذشته و هویت ملی آشنا کنند، یک هویت آرمانی و اسطوره‌ای. این مهم در عصر حاضر ظهور و بروز بیشتری یافته با این تفاوت که از مجسمه و پیکره‌های ایستا و یا داستان‌های اسطوره‌ای، به تحرک رسیده و خود را در قالب سینما بروز داده است و حتی در تئوری و نظریه نیز مؤلفه‌هایی برای خلق قهرمان تعریف شده است.

اسطوره‌ها و کهن‌الگوها معمولاً در کنار قهرمان ظهور می‌کنند. این ظهور گاهی به دلایل استراتژیک و ملی‌گرایانه هستند تا برای مخاطب بومی خود حس غرور و انگیزه ایجاد کنند. اسطوره‌ها داستان‌هایی مقدس درباره دو موضوع بزرگ و مهم، یعنی زندگی و مرگ هستند. اما با ساختار اجتماعی و ارزش‌های یک جامعه، از جمله انگاره‌های آن در زمینه خانواده، روابط جنسی، قانون و نظام، پخت‌وپز، شکار و کشاورزی در ارتباط هستند. در اساطیر دو نوع قهرمان وجود دارد؛ اول، مردمانی که به خاطر کردارهای بزرگ خود

است در این میان ردوبدل تاریخ و اسطوره نیز مدنظر است، بنابراین همان‌طور که اسطوره‌گاهی به‌ظاهر تاریخ درمی‌آید، تاریخ نیز گاهی به سطح اسطوره فرا کشیده می‌شود (آلگونه جونقانی، ۱۳۹۶، ۲۷).

در نقد کهن‌الگویی که آن را نقد اسطوره‌ای هم خوانده‌اند، مطالعه و بررسی کهن‌الگوهای اثر انجام می‌شود و نشان می‌دهد که چگونه ذهن شاعر و نویسنده، این تصاویر اساطیری را که محصول تجربه‌های تکرار شده بشر است و در ناخودآگاه جمعی وی به امانت گذاشته شده است، جذب می‌کند و آن‌ها را به روشی نمادین نشان می‌دهد. در این شیوه از نقد، فرض بر این است که شاعران و نویسندگان برای خلق و آفرینش آثار هنری، از تصاویر ذهنی و عناصری کمک می‌گیرند که ریشه در ناخودآگاه جمعی همه افراد بشر دارد. این عناصر در ذهن شاعر و نویسنده به لایه‌های خودآگاه ذهن می‌رسند و در آفرینش‌های ادبی به‌صورت نماد، ظهور و بروز می‌یابند (طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲).

برای نخستین بار جوزف کمبل، به توضیح کهن‌الگوی قهرمان پرداخته است. در مهم‌ترین نظریه خود پیرامون اسطوره که نظریه «تک اسطوره» نام دارد و آن را در کتاب «قهرمانی با هزار چهره» مطرح کرده است، کهن‌الگوی سفر قهرمان و مراحل آن را شرح می‌دهد. بر همین اساس، قهرمان اسطوره‌ای در سفر خود، دوازده مرحله را طی می‌کند که به ترتیب عبارت‌اند از: دنیای عادی، دعوت به ماجراجاری، دعوت، ملاقات با مرشد، عبور از آستان اول، جاده آزمون‌ها، درونی‌ترین غار، آزمایش سخت، برکت نهایی، بازگشت، تجدید حیات و اکسیر نهایی (مجددی‌زاده و همکاران: ۱۳۹۷، ۸۴).

در نخستین مرحله که همان دنیای عادی است قهرمان شناخته می‌شود تا مخاطب بتواند پیش از آغاز سفر با او هم‌ذات‌پنداری کند. همچنین در این مرحله، مخاطب با ویژگی‌های منحصر به فرد قهرمان آشنا می‌شود (ویتیللا، ۱۳۸۹، ۱۱). دعوت به آغاز ماجراجاری، آرامش دنیای عادی قهرمان را برهم می‌زند و چالش یا جستجویی را پیش می‌کشد که باید برعهده گرفته شود. در تمامی اسطوره‌ها و داستان‌های عامیانه جهان، امتناع از پذیرش دعوت، اساساً امتناع از چیزی است که فرد به آن علاقه دارد (Campbell, 2004, 51). شاید یک قهرمان مشتاق یا ماجراجو وارد این مرحله نشود (ویتیللا، ۱۳۸۹، ۱۱). ملاقات با مرشد،

معروف‌اند، از قبیل هرکول و دوم، شخصیت‌هایی که برای نوع انسان هدایایی فرهنگی آورده‌اند، از قبیل محصولات روینده و بالنده، ساختن ظروف یا رشتن و بافتن پارچه. در سرتاسر دنیا از گذشته مردم پیش از آنکه به جنگ بروند، دعا می‌کردند و از خدایان خودیاری می‌خواستند و این خدایان از قدرت الهام برخوردار بودند (ویلکینسون، ۱۳۹۴). رولان بارت^۲ در اسطوره‌شناسی‌ها، یکی از متون مبنایی مطالعات فرهنگی نشانه‌شناختی، چنین استدلال می‌کند که تفکر اسطوره‌ای زمانی شکل می‌گیرد که گفتمان خاصی که در اصل محصول مقتضیات مجموعه‌ای از شرایط اجتماعی - تاریخی است، خود را در مقام عقل سلیم، یعنی به‌مثابه طرز فکری طبیعی و اجتناب‌ناپذیر (و نه به‌مثابه یک گفتمان در میان گفتمان‌های دیگر) جا بزند (انگلیس و هاگسون، ۱۳۹۶، ۲۹).

کهن‌الگو گزاره دیگری است که در اسطوره‌شناسی حضور دارد. یک الگوی روان‌شناختی بنیادی درون فرد را می‌توان کهن‌الگو دانست. نقش‌هایی هستند که یک فرد ممکن است در جامعه بازی کند، یعنی راه‌های اساسی تعامل با دیگران. کهن‌الگوها برای تمام انسان‌ها نقش بنیادی دارند و لذا از مرزهای فرهنگی عبور می‌کنند و از جاذبه‌های جهانی برخوردارند. استفاده از کهن‌الگوها به‌عنوان مبنایی برای شخصیت‌ها می‌تواند به‌سرعت به حضور آن‌ها وزن و اعتبار ببخشد؛ زیرا هر کهن‌الگو درون فرد و همچنین از طریق تعامل با جامعه بزرگ‌تر، انعکاس می‌یابد. کهن‌الگوها همواره تأثیر عمیقی بر مخاطب دارند و احساسات قدرتمندی در وی برمی‌انگیزند (تروبی، ۱۳۹۴، ۶۳).

وقتی از اسطوره سخن گفته شود، ممکن است این تصور پیش بیاید که ساختار بنیادی اسطوره تنها محدود به ساختار روایی آن است؛ درحالی‌که اسطوره از نظر اشتقاق شناختی با لفظ Story^۳ و History^۴ در ارتباط است، پس مبتنی بر داستانی است که متوجه نیروهای فرازمینی، مانند ایزدان و دیوان است. می‌تواند بیانگر تلقی‌های معرفتی انسان بدوی در باب جهان پیرامون او باشد، یا مبانی نظری آیین‌ها و مناسک به شمار برود و حتی تمثیلی از مفاهیم انتزاعی در پوشش یک داستان باشد، آنچه مشخص هست این است که اسطوره از یک منظر تلاش دارد به زبان روایت، حادثه یا حادثه‌هایی را بیان کند که در جهانی سرشار از غرابت و شگفتی رخ می‌دهد. روشن

سبب می‌شود که قهرمان به بصیرت، اندرز، آموزش و یا مذاهب جادویی دست یابد. با عبور از آستانه اول، قهرمان به سفر متعهد می‌شود و از دنیای عادی جدا شده، به یک دنیای ویژه وارد می‌شود. پس از آن قهرمان، وارد جاده آزمون‌ها شده و با متحدان خود روبرو می‌شود (ویتیل، ۱۳۸۹، ۱۲). سپس قهرمان مقدمات لازم را برای راهیابی به ژرف‌ترین غار که او را به آزمون بزرگ می‌رساند، فراهم می‌کند (ویتیل، ۱۳۸۹، ۱۲). ممکن است قهرمان در این مرحله، با الهه و زن و سوسه‌گر نیز ملاقات کند. قهرمان پس از ورود به این مرحله از آستانه دوم خواهد گذشت و برای آزمون بزرگ آماده می‌شود (وگلر، ۱۳۹۰، ۲۷).

در ادامه، قهرمان با آزمون بزرگ مواجه شده که در آن ممکن است حتی با مرگ دست‌وپنجه نرم کند که در نتیجه آن پاداش و برکتی را به دست می‌آورد که تا به حال به دنبال آن بوده است (ویتیل، ۱۳۸۹، ۱۳). سپس قهرمان، راه بازگشت را در پیش می‌گیرد، اما کماکان تحت تعقیب است و ممکن است در هنگام عبور از آستان بازگشت، تعقیب و گریز نهایی و نجات از خارج برای قهرمان اتفاق بیفتد (مجدی‌زاده و همکاران؛ ۱۳۹۷، ۸۵). تجدید حیات، نقطه اوجی است که در آن قهرمان به تزکیه و کمال می‌رسد. در فیلم‌های تراژیک، قهرمانان با مرگ، تجدید حیات می‌یابند (وگلر، ۱۳۹۰، ۲۶۹). بازگشت با اکسیر، پاداش نهایی سفر قهرمان است و در دنیای عادی از آن بهره‌مند می‌شود (ویتیل، ۱۳۸۹، ۱۴).

ویتیل معتقد است تمام داستان‌ها دارای عناصر ساختاری یا مراحل مشترکی هستند که در تمام اسطوره‌ها، قصه‌های پریان، و فیلم‌های سراسر جهان یافت می‌شوند. وی همچنین الگوی سنتی سفر قهرمان جوزف کمبل را بر بسیاری از فیلم‌های سینمایی که دارای شخصیت قهرمان هستند، قابل انطباق می‌داند؛ چراکه معتقد است این الگو انعطاف‌پذیر بوده و بسته به نیازهای هر داستان، می‌توان مراحل سفر را حذف یا جابه‌جا کرد (ویتیل، ۱۳۸۹، ۹).

یونگ چهار کهن‌الگوی اصلی را در قالب پرسونا، سایه، آنیما/ آنیموس و خود معرفی کرده است. پس از او بود که کمبل کوشید تا نشان دهد، سفر تمام قهرمانان اساطیری از الگوی ثابتی پیروی می‌کند. قهرمان باید پس از جدایی از زندگی آشنا، در سرزمینی ناآشنا تحت تعلیم نیروهایی آیینی قرار گیرد و روح خود را جلا بخشد، سپس با دید و دانش به دست آورده، به سوی جامعه بازگردد.

کارل پیرسن این مراحل سه‌گانه را تأیید می‌کند و بیداری قهرمان درون را، در گرو فعال شدن دوازده کهن‌الگو می‌داند تا مقدمات سفر درونی و بازگشت او فراهم شود. شرط سفر قهرمان این است که ابتدا بر زندگی مسلط شود، سپس آن را در اوج توانایی و چیرگی، رها سازد. ترس از مرگ، درد، رنج و ازدست‌دادن را کنار بگذارد تا تمامیت زندگی را تجربه نماید (پیرسن، ۱۳۹۶، ۷۹). از نظر پیرسن، مراحل سه‌گانه سفر قهرمان به‌گونه‌ای دقیق با مراحل رشد روانی انسان هم‌ترازند. او می‌گوید: ما ابتدا خود را پرورش می‌دهیم. سپس با جان روبرو می‌شویم و سرانجام یک خویشتن منحصر به فرد را به دنیا می‌آوریم. سفر خود، به ما یاد می‌دهد چگونه در جهان، ایمن و موفق باشیم؛ سفر جان، به ما کمک می‌کند تا در نتیجه رویارویی با عمیق‌ترین اسرار زندگی، واقعی و اصیل شویم و سفر خویشتن است که راه را به ما نشان می‌دهد تا اصالت، قدرت و آزادی خود را بیابیم و ابراز کنیم (پیرسن، ۱۳۹۶، ۵۸). برای جلوگیری از طولانی‌شدن مبانی نظری، از بیان تعریف هر یک از مفاهیم پیرسن خودداری می‌شود؛ چراکه در مسیر تحقیق نیز مورد استفاده نخواهد بود؛ چراکه مفاهیم هر مرحله با یکدیگر قرابت دارند؛ بنابراین بیان کلیتی از مراحل هدف پژوهش را محقق خواهد کرد.

در مرحله عزیمت، کهن‌الگوهای معصوم، یتیم، جنگجو و حامی فعال می‌شوند تا قهرمان، شایستگی، شجاعت، انسانیت و وفاداری خود را ثابت کند و آماده سفر شود. در مرحله تشریف که مرحله رویارویی با رنج، عشق و مرگ برای دگرگونی خویشتن آدمی و تولد حقیقی است، کهن‌الگوهای جستجوگر، عاشق، نابودگر و آفریننده به میدان می‌آیند. در مرحله بازگشت، کهن‌الگوهای حاکم، دلقک، فرزانه و ساحر در روان آدمی پرورش می‌یابد تا او بتواند به شناخت عمیق و درک درستی از واقعیت هستی برسد و کامل شود. پس از بازگشت، قهرمان، حاکم قلمروی خود می‌شود. کهن‌الگوی ساحر، قلمروی پادشاهی را پیوسته تازه و شاداب نگه می‌دارد. به یاری کهن‌الگوی فرزانه، توهمات و آرزوهای پیشین را رها می‌کند و به وضعیت آزادی و قطع تعلق می‌رسد و با پذیرش کهن‌الگوی لوده، شادمان در لحظه زندگی می‌کند. دوازده کهن‌الگوی قهرمانی، به رشد روان ما کمک می‌کنند (عبداله‌زاده و ریحانی، ۱۳۹۸، ۷۶-۷۷).

بررسی تابلو «عبور واشنگتن از دلاور»

«عبور واشنگتن از دلاور»، سال ۱۸۵۱ توسط هنرمند آلمانی - آمریکایی امانوئل لوتز بر روی بوم نقاشی شده است (تصویر ۱). این اثر برای گرامیداشت عبور ژنرال جورج واشنگتن از رودخانه دلاور در سال ۱۷۷۶ است که در طول جنگ انقلابی آمریکا رخ داده است. از این اثر دو نسخه تهیه شده، نسخه اول آن در جنگ جهانی دوم نابود شد. نسخه دوم فقط در جزئیات کوچکی با نسخه اصلی تفاوت دارد که قابل توجه‌ترین آن شکل آب، تکه‌های یخ و به تصویر کشیدن پرچم مصوب ۱۷۷۷ است (Howat, 1968). به عنوان مثال، میله‌ای که مرد در وسط قایق آن را در آغوش دارد، کاملاً صاف است، اما در نسخه موزه متروپولیتن^۵ دارای کمی زاویه است (تصویر ۲) که بر وزن زیادی تأکید دارد.

لوتز همچنین در نسخه دوم موقعیت یخ‌های شناور را تغییر داد و شناورها را در کنار قایق، جدا کرد تا شکاف سبز بزرگ و تیره‌ای در آب ایجاد کند و این باعث می‌شود بیننده انرژی ضربه‌مردی که بر یخ‌ها فشار می‌آورد را احساس کند. در نسخه متروپولیتن آن‌ها دورتر از یکدیگر شده‌اند که این امر نه تنها دست‌ان مرد را بر روی پارونیرومندتر می‌کند؛ بلکه در این قسمت از نقاشی، آرایه‌گری دل‌نشین‌تری از نورها

و تاریکی‌ها ایجاد می‌کند. اما برای اینکه نمایش و درام کار کند، فضایز باید عملکرد مناسبی داشته باشد. بیننده باید احساس کند که یخ‌های شناور تقریباً به طور بی‌حد و حصر در دوردست‌ها گسترده می‌شوند که نشان‌دهنده دشواری عبور واشنگتن خواهد بود. آسمان همچنین بخش مهمی از نمایش است؛ سپیده‌دم در حال شکستن است و هوادر حال تغییر است، همان‌طور که توسط پرنوهای مورب تابش خورشید در میان ابرها به سمت راست پرچم نشان داده می‌شود (Lance & Gay, 2011).

ترکیب هنری این نقاشی قابل توجه است به حدی که مطبوعات کثیرالانتشار آمریکایی این اثر را بزرگ‌ترین، باشکوه‌ترین و مؤثرترین نقاشی که تاکنون در آمریکا به نمایش گذاشته شده است، می‌نامند (Howat, 1968). ژنرال تحت تأثیر آسمانی غیرطبیعی و روشن قرار دارد، در حالی که چهره او آفتاب آینده را به خود جلب می‌کند. در طلوع آفتاب، رنگ‌ها از رنگ‌های عمدتاً تاریک تشکیل شده‌اند. در حالی که نقاط برجسته قرمز رنگ در طول نقاشی تکرار شده است. پرسپکتیو شمال جنگل‌ها و قایق‌های دوردست همگی تأکید بر قایق حامل ژنرال واشنگتن دارد.

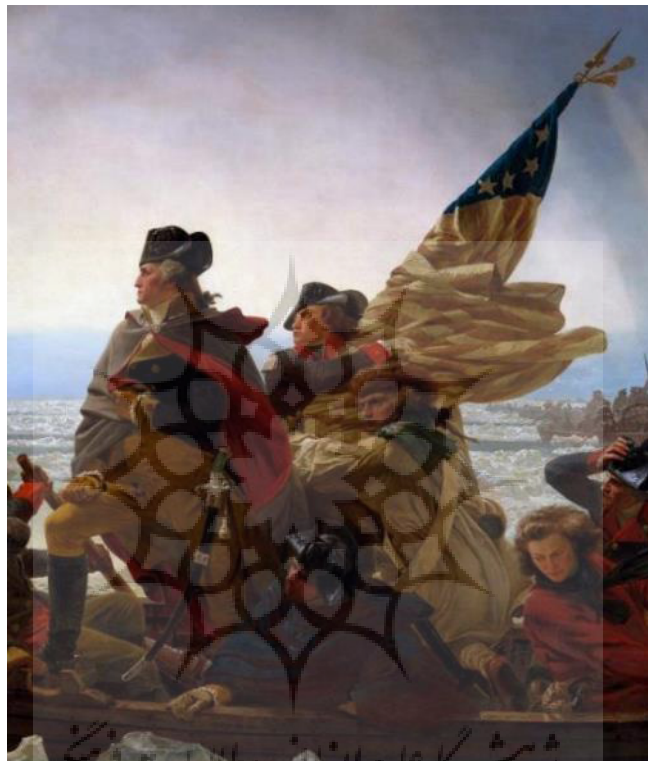


تصویر ۱: عبور واشنگتن از دلاور (امانوئل لوتز ۱۸۵۱). مأخذ: موزه متروپولیتن نیویورک.

Picture 1: Washington's crossing of the Delaware (Emmanuel Lutz 1851), Source: Metropolitan Museum of New York.

مرد است. در پشت قایق نیز مردی قرار دارد که لباس محلی بومی آمریکا را بر تن دارد تا این تصور را ایجاد کند که تمام مردم ایالات متحده آمریکا در قایق به همراه واشنگتن، در راه پیروزی و موفقیت حضور دارند. گزاره‌ای که به شدت برای آمریکا اهمیت دارد و برای حفظ آن بسیار کوشیده‌اند.

ویژگی‌های این اثر محدود به رنگ و ترکیب‌بندی نمی‌شود، همراهان ژنرال به طور تصادفی انتخاب نشده‌اند. افراد حاضر در قایق نمایانگر مقطعی از مستعمرات آمریکا هستند، از جمله مردی که یک کلاه اسکاتلندی به سر دارد و یا مردی با تبار آفریقایی که روبه عقب دارد، تفنگ‌داران غربی، دو کشاورز با کلاه که پشت در پشت هم دارند. یک قایقران آندروژی با پیراهن قرمز که احتمالاً زنی در لباس



تصویر ۲: نمایی نزدیک از ژنرال واشنگتن، مأخذ: موزه متروپلیتن نیویورک

Picture 2: Close-up of General Washington, Source: Metropolitan Museum of New York.

یافته‌های پژوهش

دو دیدگاه سفر قهرمان، در اندیشه جوزف کمبل و پیرسن به عنوان مبانی نظری تحقیق بیان شد، مشاهده شد که این دو دیدگاه در کلیت اشتراک‌هایی دارند از همین جهت امکان شرح مختصر دیدگاه پیرسن فراهم شد. اما برای درک بهتر از تفاوت‌ها، به مقایسه دو دیدگاه در نقاشی پرداخته شده است؛ در جدول شماره ۱ شباهت‌ها و تفاوت‌های الگوی سفر قهرمان بیان شده است. باتوجه به قالب نقاشی که اساساً هنری ذهنی است، الگوی سفر قهرمان نیز در دو گزاره ذهنی و عینی بررسی شده است.

پس از آخرین نظافت تابلو، پوشش سطح نقاشی تاریک شده و به مات و مبهم تبدیل شده است، و برخی از قسمت‌های روتوش قدیمی به طرز چشمگیری تاریک شده است؛ به گفته کری ریبورا بارات تشخیص ستاره صبح (سیاره زهره) که لوتز در قسمت بالایی سمت چپ آسمان به تصویر کشیده بود دشوار بود. این ستاره در تشخیص زمان برگزاری این رویداد که در ساعاتی پیش از طلوع آفتاب بود و همچنین به عنوان سمبل طلوع امید در تاریک‌ترین روزهای انقلاب آمریکا، نقش مهمی در ترکیب‌بندی دارد (Lance & Gay, 2011).

نموده و گویی خود کیفیت شاهکار بودن را از آن ادراک کرده است درحالی که در جمله «ب» شخص درک شاهکار بودن را به خود و ذهنش مستند نموده است؛ گویی این شخص است که شاهکار بودن را در ذهنش به تابلو نسبت داده است والا در خارج کیفیتی به نام شاهکار بودن وجود ندارد؛ بنابراین کسانی که به وجود کیفیات زیبایی شناختی در خارج معتقد هستند، عینیت‌گرا و آنان که چنین ویژگی‌هایی را مستند به ذهن انسان می‌دانند، ذهنیت‌گرا دانسته می‌شوند (موسوی رکنی، ۱۳۹۴).

زمانی که شخصی با امری زیبا، اعم از زیبای هنری و طبیعی مواجه شود، می‌تواند نوع کیفیت زیبایی شناختی را که درک می‌کند بر دو گونه بیان نماید. به عنوان مثال شخصی در برابر تابلویی زیبا ایستاده است؛ عباراتی که می‌تواند در بیان درک خود از تابلو بیان کند به این دو شکل خواهد بود:
الف) این تابلو شاهکار است.
ب) این تابلو به نظر می‌رسد شاهکار است.
در جمله الف شخص، شاهکار بودن را به تابلو مستند

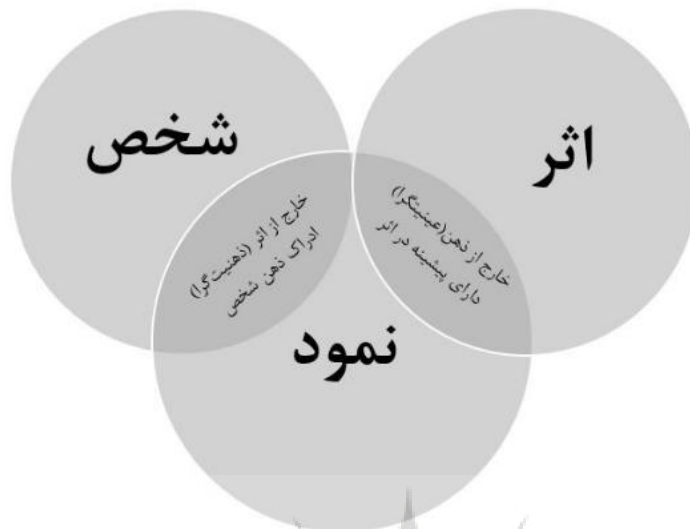
جدول ۱: یافته‌های تحقیق، مأخذ: نگارنده.
Table 1: research findings, source: author.

نمود در نقاشی	مراحل پیرسن عینی		نمود در نقاشی		مراحل کمبل
	ذهنی		ذهنی	عینی	
*		معصوم	عزیمت	*	دنیای عادی
*		یتیم		*	دعوت به ماجرا
	*	جنگجو		*	رد دعوت
*		حامی		*	ملاقات با مرشد
*		جستجوگر	تشریف	*	عبور از آستان اول
	*	عاشق		*	جاده آزمون‌ها
*		نابودگر		*	درونی‌ترین غار
	*	آفریننده		*	آزمایش سخت
*		حاکم	بازگشت	*	برکت نهایی
*		لوده (دلفک)		*	بازگشت
*		فرزانه		*	تجدید حیات
*		ساحر		*	اکسیر نهایی

است. اما اگر مرحله‌ای را مستقیم به تابلو نسبت دهد و از ذهن خودش خارج باشد نمود عینی است. به جهت تبیین این دو مؤلفه در پژوهش حاضر مدل مفهومی آن در نمودار ۱ نیز رسم شده است؛ بنابراین نمودار دو عالم خارج وجود دارد؛ یکی خارج از ذهن شخص و دیگری خارج از اثر، هرآن چه در یک تابلو نقاشی مشاهده می‌شود خارج از ذهن است و نمودی عینی دارد و به همین ترتیب هر آنچه

بنابراین بیان شده، مرحله‌ای که از سفر قهرمان در تابلو (خارج) وجود دارد ذیل نمود عینی و مرحله‌ای که در ذهن مخاطب ادراک می‌شود ذیل نمود ذهنی تقسیم‌بندی شده است. به عبارت دیگر برخی مراحل نمودی مستقیم در اثر ندارند؛ اما به واسطه داستان تاریخی که در پیشینه اثر وجود دارد، شخص می‌تواند در خارج از اثر و در ذهن خودش آن مرحله را تصور کند؛ این همان نمود ذهنی

در ذهن شخص تصور می‌شود خارج از اثر است و نمودی ذهنی دارد. مراحل الگوی سفر قهرمان نیز بر همین اساس تقسیم‌بندی شده است.



نمودار را: مدل مفهومی از تعریف عینی و ذهنی، مأخذ: نگارنده.

Diagram 1: Conceptual model of objective and subjective definition, source: author

پس از شناخت و یافتن نمود مؤلفه‌ها در نقاشی، که الگوی کمبل امکان نمود بیشتری در نقاشی دارد. اما تعاریف هر کدام از الگوهای کمبل و پیرسن در جدول ۲ با یکدیگر مقایسه شده است تا شباهت و تفاوت این دو دیدگاه بارزتر شود. بر اساس آنچه بیان شد می‌توان گفت

جدول ۲: مقایسه مفهومی الگوی کمبل و پیرسن، مأخذ: نگارنده.

Table 2: conceptual comparison of Campbell and Pearson's model, source: author.

تعریف	الگوی پیرسن	تعریف	الگوی کمبل
نخستین موردی که در قهرمان فعال می‌شود. نقاب قهرمان برای حضور در اجتماع	معصوم	شناخت ویژگی‌های قهرمان	دنیای عادی
آن بخش از وجود قهرمان که او را از شرایط آسیب‌رسان دور می‌سازد.	یتیم	برهم خوردن آرامش قهرمان	دعوت به ماجرا
تلاش برای مهار خود به منظور تحقق رؤیاها	جنگجو	امتناع از چیزی که به آن علاقه دارد.	رد دعوت
کهن الگوی بخشنده، خلاق و سرشار از توجه به رشد و پرورش کودک درون است.	حامی	به دست آوردن اندرز و یا آموزش	ملاقات با مرشد
فهمیدن اینکه قهرمان چه چیزی می‌خواهد.	جوینده	جداشدن از دنیای عادی	عبور از آستان اول

جاده آزمون‌ها	روبروشدن با متحان	عاشق	برای دورشدن از روش پراکنده و مجزای زندگی و چیره‌شدن بر منفی‌گرایی
درونی‌ترین غار	ورود به خود برای آزمون بزرگ	نابودگر	ایجاد دگرذیسی، برخورد در اوج موفقیت برای یافتن چیزی تازه
آزمایش سخت	گذشتن از مرحله قبل و مواجهه با مرگ	آفریننده	آگاهی به حس سرنوشت و مسئولیت‌پذیری
برکت نهایی	نتیجه‌گذار از آزمون سخت	حاکم	پرورش قهرمان در مسیر تشریف
بازگشت	همراه با تعقیب است و امکان خطر وجود دارد.	لوده (دلگه)	تجربه شادی بیشتر، ریشه حس بنیادین نشاط و سرزندگی است.
تجدید حیات	تزکیه و کمال	فرزانه	مشاهده افکار و احساسات، خودشناسی در مسیر فردیت
اکسیر نهایی	پاداش قهرمان	ساحر	بدون ساحر، قلمرو حاکم قابل دگرگونی نیست. رسیدن به آرامش

قهرمان یک شخصیت است، حتی اگر قهرمان شیء باشد باید به شخصیت برسد؛ دارای خصایصی شود که یک شخصیت می‌تواند داشته باشد. این امر در تمام قالب‌های هنری یکسان است و تفاوت در نحوه بیان است. قهرمان باید ویژگی‌های متمایزی از دیگر شخصیت‌ها داشته باشد، در نقاشی معمولاً مرکز تصویر را قهرمان می‌گیرد و اطراف او رویداد، موقعیت و شخصیت‌ها قرار دارند. موقعیت یا به‌عنوان مانع عمل می‌کند - یخ‌ها و سختی مسیر - یا به‌عنوان عنصری در جهت ساختن ابعاد شخصیتی قهرمان. دیوید فیشر استدلال کرده است که همه می‌بایست برای مقابله با آب‌بخزده در کف این قایق بایستند، در حالی که قایق‌های واقعی مورد استفاده بسیار بزرگ‌تر بودند؛ دارای یک کف صاف، لبه‌ها بلندتر و نیز عریض‌تر بودند (Fischer, 2004). نقاش با قراردادن ۱۲ شخصیت به صورت فشرده در یک قایق کوچک، قصد خلق فضایی دلهره‌آور دارد تا دشواری و تلاش قهرمان و همراهانش را پررنگ‌تر جلوه دهد.

نتیجه‌گیری

قهرمان یک شخصیت است، حتی اگر قهرمان شیء باشد باید به شخصیت برسد؛ دارای خصایصی شود که یک شخصیت می‌تواند داشته باشد. این امر در تمام قالب‌های هنری یکسان است و تفاوت در نحوه بیان است. قهرمان باید ویژگی‌های متمایزی از دیگر شخصیت‌ها داشته باشد، در نقاشی معمولاً مرکز تصویر را قهرمان می‌گیرد و اطراف او رویداد، موقعیت و شخصیت‌ها قرار دارند. موقعیت یا به‌عنوان مانع عمل می‌کند - یخ‌ها و سختی مسیر - یا به‌عنوان عنصری در جهت ساختن ابعاد شخصیتی قهرمان. دیوید فیشر استدلال کرده است که همه می‌بایست برای مقابله با آب‌بخزده در کف این قایق بایستند، در حالی که قایق‌های واقعی مورد استفاده بسیار بزرگ‌تر بودند؛ دارای یک کف صاف، لبه‌ها بلندتر و نیز عریض‌تر بودند (Fischer, 2004). نقاش با قراردادن ۱۲ شخصیت به صورت فشرده در یک قایق کوچک، قصد خلق فضایی دلهره‌آور دارد تا دشواری و تلاش قهرمان و همراهانش را پررنگ‌تر جلوه دهد.

• برای مردم آمریکا پرچم نمادی مقدس است و این تقدس را در نوع به آغوش کشیدن شخصیت حامل پرچم می‌توان دید.

• نوع ایستادن ژنرال و نگاه بدون تردید او به مسیر حرکت قایق، نشان از اراده و تصمیم قاطعی دارد که حتی یخ‌های بزرگ رودخانه نیز نمی‌تواند خللی در آن وارد کند. این همان اراده خودآگاه قهرمان است که او را به سمت آرزویش می‌برد.

• قهرمان باید بتواند همراهانش را برای تحقق هدف خود قانع کند و این را می‌توان در عزم همراهان دید که چگونه با سختی

فرآوان سعی در باز کردن راه و طی مسیر دارند.

- هدف قهرمان در این اثر از جنس اهداف جمعی است. تمام افراد داخل قایق و حتی قایق‌هایی که در پست زمینه وجود دارند، تنها یک هدف دارند.
- رنجی که افراد تحمل می‌کنند نیز مشترک است.
- موانعی که در مسیر قهرمان وجود دارد، در این اثر از جنس موانع طبیعی است.

با یافتن مؤلفه‌های قهرمان و اسطوره در حوزه‌های ادبیات، سینما، و نیز اسطوره‌شناسی که با بررسی و تطبیق آن‌ها در تابلوی امانوئل لوتز همراه بود، مشخص می‌شود که این اثر اگرچه ممکن است نسبت به آثار شناخته‌شده، از شاهکارهای تاریخ هنر محسوب نشود؛ اما اکثر مؤلفه‌های یک قهرمان و حتی اسطوره را در خود دارد. اگرچه نوع ظهور این مؤلفه‌ها نسبت به قالب‌های هنری دیگر متفاوت است؛ اما کارکرد مشابهی دارد که بر اساس روش و هدف پژوهش حاضر بیان می‌شود.

ترکیب‌بندی فشرده به‌ویژه در قایق، صلابت ژنرال واشنگتن، تلاش برای حفظ پرچم و نور روشنی که در امتداد نگاه ژنرال و مسیر قایق گسترده شده است، زمانی که در کنار مابازای تاریخی آن - داستان واقعی لشکر ژنرال جرج واشنگتن - قرار می‌گیرد، یک قهرمان اسطوره‌ای را برای مردم ایالات متحده خلق می‌کند. این اثر حس میهن‌پرستی، رشادت و وحدت که از گزاره‌های مهم در ایالات متحده به شمار می‌رود را

در مخاطب بیدار می‌کند. همچنین نحوه‌گزینش افراد حاضر در قایق و هدف این لشکرکشی برای مخاطب یک قهرمان جمعی می‌سازد. شاید بتوان گفت این قهرمان‌سازی که به اسطوره‌ای آمریکایی بدل شده است، توجیه و انگیزه‌ای برای لشکرکشی‌های دولتمردان آمریکایی رافراهم می‌کند.

قهرمان در هر قالب هنری که باشد، ویژگی‌های یکسانی دارد. تفاوت قهرمان نقاشی با دیگر حوزه‌های هنری نه در ویژگی‌ها که در چگونگی نمود آن است. ادبیات می‌تواند خصایص اخلاقی یک قهرمان را در ذهن مخاطب بسازد، سینما می‌تواند قهرمان را در زمانی محدود به عینیت ببخشد. اما در بوم نقاشی می‌بایست همان خصایص، در یک لحظه و به صورت عینی به تصویر درآید. چگونگی ایستادن ژنرال واشنگتن و تمرکز او در راه هدف، حریف و دشمنان او که یخ‌ها و شرایط جوی هستند، در سوی دیگر تلاش همراهانش برای رسیدن به آن هدف، چیزی جز شمایل یک قهرمان و ساخت یک اسطوره را در ذهن مخاطب ایجاد نمی‌کند.

اتحاد ایالات متحده آمریکا که پس جنگ‌های سخت محقق شد، از مسائل ملی این کشور به شمار می‌رود و از ملزومات این اتحاد، متحد کردن نژادها و تفکرات مختلفی است که در طول سالیان، وارد آن کشور شده‌اند. این اتحاد در قایق ژنرال واشنگتن مشاهده می‌شود. همین موضوع باعث شده تا این اثر مورد توجه برخی رؤسای جمهور ایالات متحده نیز قرار گیرد. در خصوص الگوی سفر قهرمان می‌توان گفت که جوزف کمبل الگویی انعطاف پذیرتر معرفی می‌کند. این الگو قابلیت

تطبیق و تشخیص در قالب‌های مختلف هنری را دارا است. بر اساس یافته‌های پژوهش، مراحلمانند دنیای عادی، دعوت به ماجرا، عبور از آستان اول، جاده آزمون‌ها، و آزمایش سخت قابلیت عینی شدن در بوم نقاشی را دارد. مراحل دیگری که به واسطه ذات هنر نقاشی نمی‌تواند به تصویر درآید، تبدیل به احساسات مخاطب (ذهنی) می‌شود. بر همین اساس، احساسی که مخاطب با دیدن نقاشی به دست می‌آورد برآمده از دو نوع نمود است. نمود عینی که بر روی تابلو مشاهده می‌شود و نمود ذهنی که مخاطب آن را تصور می‌کند. حال هرچه عینیت نقاشی در فن و روایت کامل باشد احساس مخاطب نیز قوی‌تر خواهد شد و به دنبال آن از تماشای اثر لذت می‌برد. البته نمودهای ذهنی نیز قادر هستند تا احساس لذت را در شخص ایجاد کنند؛ اما مشروط به این است که شخص قادر باشد تا مابازای مناسبی را از پیشینه نقاشی در ذهن خود تصور کند.

پس از بررسی مولفه‌های کهن‌الگو و شناخت آن در نقاشی، این مهم اثبات شد که اسطوره‌ها و کهن‌الگوها معمولاً در کنار قهرمان ظهور می‌کنند. مشاهده شد که این ظهور می‌تواند به دلایل استراتژیک و ملی‌گرایانه نیز باشد تا برای مخاطب ملی خود، حس غرور و انگیزه ایجاد کند. از دیگر ویژگی‌های کهن‌الگو فرامرزی بودن آن است و این موضوع موجب می‌شود تا اثر هنری از جاذبه‌های جهانی برخوردار شود. در نتیجه چنین جاذبه‌ای است که کهن‌الگوها قادر خواهند بود تا تأثیر عمیقی بر مخاطب بگذارند و به دنبال آن احساسات قدرتمندی ایجاد کنند.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

منابع و مآخذ

- ابراهیمی، مختار، ۱۴۰۰. اسطوره‌شنختی چگونگی و چرایی سفر قهرمان در کارنامه اردشیر بابکان. ادبیات عرفانی و اسطوره‌شنختی (زبان و ادبیات فارسی)، ۱۷، (۶۴)، ۴۱-۶۷.
- اصغری، زهرا و ستاری، رضا، ۱۴۰۱. نقد اسطوره‌ای سفر قهرمان در منظومه سام نامه بر اساس الگوی کمپبل. متن پژوهی ادبی، ۲۶، (۹۴)، ۶۷-۹۲.
- آلگونه جونقانی، مسعود، ۱۳۹۶. «دایانویای اسطوره چیست؟ پژوهشی در ساحت مغفول نظریه اسطوره‌شنختی نورترپ فرای». نقد ادبی و نظری، سال دوم، شماره ۳ ص ۸-۳۲.
- امینیان، بهادر و مشهدی، سارا، ۱۳۹۱. «نقش اسطوره‌ها در هویت ملی و ملت‌سازی: مورد ایران» (ادبیات پایداری، سال سوم، شماره ۶، صص ۲۷-۴۶).
- انگلیس، دیوید و هاگسون، جان، ۱۳۹۶. جامعه‌شناسی هنر شیوه‌های دیدن (چاپ دوم)، (ترجمه جمال محمدی). تهران: نشر نی.
- بازن، آندر، ۱۳۹۳. سینما چیست؟ (چاپ هشتم)، (ترجمه محمد شهباب). تهران: هرمس.
- برومند دانش، سید محمد، ۱۴۰۰. «بررسی اقتباس نمایشنامه «سهراب و آغاز گرگ» از داستان رستم و سهراب. پژوهش در هنر و علوم انسانی، سال ۶، شماره ۶، ج ۲، صص ۴۱-۴۸.

تروبی، جان، ۱۳۹۴. آناتومی داستان (چاپ دوم)، (ترجمه محمد گذر آبادی). تهران: آوند دانش
حافظ نیا، محمدرضا، ۱۳۹۶. مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی. تهران: سمت.
طاهری، محمد، و آقاجانی، حمید. ۱۳۹۲. تبیین کهن‌الگوی «سفر قهرمان» بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم. ادبیات
عرفانی و اسطوره‌شناختی (زبان و ادبیات فارسی)، ۹، (۳۲)، ۱۶۹-۱۹۷.
عبداله‌زاده برزو، راحله و ریحانی، محمد، ۱۳۹۸. «نقد تطبیقی سفر قهرمان درون در داستان‌های «جانانان مرغ دریایی» و «شازده
کوچولو» بر اساس نظریه پیرسن». مطالعات زبان و ترجمه، شماره سوم، صص ۱۰۰-۷۵.
عزیزی، محمدرضا، ۱۴۰۰. «تحلیل اسطوره‌شناختی اثر شنیداری غنومه فریدون به نویسندگی پیمان قدیمی و آهنگ‌سازی حسین
علیزاده». فردوس هنر، شماره ۴، صص ۸۴-۱۰۳.
فتوحی، محمود، ۱۳۹۹. آیین نگارش مقاله علمی- پژوهشی. تهران: سخن.
کاسیر، ارزست، ۱۳۹۸. زبان و اسطوره. محمد ثلاثی، نشر مروارید.
مجدی زاده، زهرا، راودراد، اعظم و طاهر، زهره: ۱۳۹۸. قهرمان اسطوره‌ای در سینمای مسعود کیمیایی، مطالعات فرهنگی و ارتباطات
تابستان - شماره ۵۵.
مجدی زاده، زهرا و راودراد، اعظم و طاهر، زهره ۱۳۹۷. «قهرمان اسطوره‌ای در سینمای مسعود کیمیایی» انجمن ایرانی مطالعات
فرهنگی و ارتباطات، سال پانزدهم، شماره ۵۵، صص ۸۱-۱۰۶.
معقولی، نادیا، شیخ مهدی، علی، و قبادی، حسینعلی. ۱۳۹۱. مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی.
مطالعات تطبیقی هنر، ۲، (۳)، ۸۷-۹۹.
مک‌کی، رابرت، ۱۳۹۵. داستان ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی (چاپ پانزدهم)، (ترجمه محمد گذر آبادی). تهران: هرمس.
موسوی رکنی، سید محمد هادی، ۱۳۹۴. «نقد و بررسی عینیت زیبایی‌شناختی از منظر فرانک سیبلی». کیمیای هنر، شماره ۱۴، صص
۶۲-۵۳
وگنر، کریستوفی، ۱۳۹۰. ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.
ویتیل، استوارت، ۱۳۸۹. اسطوره و سینما. ترجمه محمد گذر آبادی، تهران: هرمس.
ویلکینسون، فیلیپ و فیلیپ، نیل، ۱۳۹۳. نگاهی نوبه اسطوره‌شناسی، ترجمه رحیم کوشش. تهران: سبزان.

Campbell, Joseph, 2004. *The Hero with a Thousand Faces. Commemorative Edition*, Princeton: Bollingen.
Fischer, David Hackett, 2004. *Washington's Crossing Washington's Crossing (Pivotal Moments in
American History)*, Oxford University Publishing.
Howat, John K, 1968, *Washington Crossing the Delaware*, The Metropolitan Museum of Art Publishing
Vol. 26, No. 7 (Mar., 1968), pp. 289-299
Kiely, Alexandra 2022, *The Origin Of The World's Art: Prehistoric Cave Painting*.
<<https://headstuff.org/culture/history/origin-worlds-art-prehistoric-cave-painting/>>
Lance, Mayer and Gay, Myers, 2011, *Emanuel Leutze's Washington Crossing the Delaware through
Conservators' Eyes*.

پی‌نوشت‌ها

- 1- Joseph Campbell & Carol S. Pearson
- 2- Roland Barthes

۳- داستان

۴- تاریخ

5- The Metropolitan Museum of Art

۶- آندروژنی ترکیبی از خصوصیات مردانه و زنانه به شکلی مبهم است. آندروژنی ممکن است با توجه به جنسیت
بیولوژیکی، هویت جنسیتی، بیان جنسیت یا هویت جنسی بیان شود. وقتی آندروژنی به خصوصیات آمیخته جنسی
بیولوژیکی در انسان اشاره میکند، اغلب به افراد بینابینی اشاره دارد.