

اسطوره و هنرهای دیداری

رابطه ادبیات و اسطوره در هنرهای دیگری چون معماری و تندیس‌سازی وجود دارد. اشیای سه بعدی ساخته انسان پیشاتاریخی مانند سنگ یادبود و مقبره، بازتابی از انگیزه‌های اساطیری است. نگرش‌های اساطیری در آثار معماری هم به چشم می‌خورد که یکی از جلوه‌های آن، نقش اساطیری ستون است. در بسیاری از روایات عامیانه، آسمان بر یک یا چند ستون نهاده شده است. بهترین نمونه برای اسطوره و معماری، تخت جمشید است. تخت جمشید تمثیلی از بهشت برین است که انسان اسطوره‌ای در زمان بدایت مطلق، هر لحظه آن را در زمان خطی باز تولید می‌کند. در نظام اسطوره‌ای، انسان موجودی الینه شده است که در فراق بازگشت به اصل ازل‌ی خویش، تکاپوگر است؛ بهشتی آرمانی که در آن، درختان نماد بُن‌دهش زیستن هستند و ستون‌ها تمثیل استواری و پایداری. باغی مقدس و اسطوره‌ای که انسان با گذر از زمان خطی و غلبه بر اهریمن، بدین دست می‌یازد. تخت‌جمشید نیز مصداق همین باغ مقدس و اسطوره‌ای است. ستون‌هایی که نماد درخت هستند و خود تخت جمشید نمودگار باغ مقدس اساطیری است.

هنرهای نمایشی

اسطوره یکی از ریشه‌های اصلی نمایش را تشکیل می‌دهد. این را به ویژه در نمایش‌های کلاسیک باختر زمین و تراژدی‌های یونان باستان می‌توان دید. در تراژدی یونان، پیشینه قهرمانی توسط گروهی کشف و ارائه می‌گردد که خود در زمره قهرمانان نبودند. با وجود این، مفهوم اساطیری موروثی مورد ارزیابی گروهی قرار می‌گرفت که خود در برابر گروهی گسترده‌تر عرض اندام می‌کردند. در این نمایش‌ها، گروه هم‌نوازان به خوانش روایات اساطیری می‌پرداختند و مردم

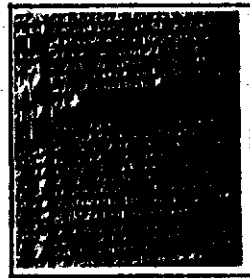
را با این مایه‌های باستانی خویش آشنا می‌کردند.^۱

برخی بر این باورند که پیوند مقابل اسطوره و آیین، موجب پیدایی نمایش گردیده است. توضیح این‌که اسطوره تحت عنوان یک مبنای اندیشگی و معرفتی، وقتی در درون جوامع نهادینه می‌شود، رفتارهای متناسب با خود به وجود می‌آورد و اساساً اسطوره در حوزه اجتماعی، برای این‌که مورد عمل مؤمنان قرار گیرد و در هر زمانی باز تولید شود، دست به خلق آیین‌های متناسب می‌زند؛ آیین‌هایی که منجر به باز پردازش اسطوره می‌گردند. آیین نیز رویه‌ای رفتاری است که با تکرار زمان، به صورت هم‌نواخت تکرار می‌شود. این آیین نهادینه شده در زمان‌های بعد، با نگرش متفاوتی که انسان‌های قرون بعدی بدان دارند، به نمایش تبدیل می‌شود و به همین صورت، رابطه اسطوره و آیین نمایش را به وجود می‌آورد. در برخی جوامع، به ویژه ایران و ژاپن، نمودگارهای نمایشی ریشه در اساطیر دارند. تعزیه سیاحی، مراسم آیینی آرش کمانگیر و سبک سامورایی‌های ژاپن، خود نمایه‌ای از این بنیان اسطوره‌ای هستند.

البته در رسانه‌های تصویری نوین نیز کاملاً مشهود است که این مایه‌های اسطوره‌ای تابعی از بازگشت ادبیات پسا مدرن به اسطوره است که در رسانه سینما و تلویزیون، به تفصیل مورد بحث قرار می‌گیرد.

زمانی که ویر تقسیم‌بندی خود را از جامعه، پیرامون عقلانیت و پیش‌عقلانیت، با حرارت فراوان توضیح می‌داد و علت توسعه نیافتگی یا به تعبیری، عقلانی نشدن پاره‌ای از جوامع را افسون‌زدگی پر شوکت اسطوره‌های قدیم، در بافت و نسج آن جوامع می‌دانست، شاید باور نداشت که جامعه به ظاهر عقلانی او که با گذر از اسطوره و مخالفت و وانهادن آن از قطار تاریخ، به این درجه رسیده است، روزی دغدغه بازگشت به ایستگاه اسطوره را خواهد داشت و سوادوار، تمن نو بنیاد خویش را در لایه‌ای از اسطوره‌های مدرن شده ولی هجران زده، در دام اسطوره‌های پیشین خواهد آراست؛ ولی انسان رسته از دام اسطوره تاب مستوری نیاورد و خود را در آن خاطره ازلی، برای سو بردن به فردایی پر از روزنه‌های رنگی و خیالکده‌های پر معنا که در تالار پر دلمنه شهود معنا

۱. اسطوره بیان نمادین، لیاقت‌اسم اسماعیلی پور، ص ۶۱



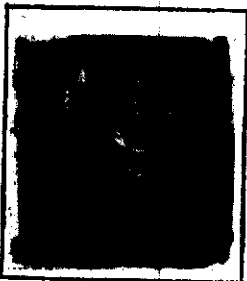
می‌یافت، رها ساخت تا شاید مرگ اهریمن و ظفر ایزدان، روح ناآرام او را که از حقیقت خویش دور گشته و در میان تارهای خوفناک تکنولوژی اسیر گردیده، آزاد سازد.

ابدیت و ازلیت، آغاز و انتها، جهان بنیادی و بن دهش، رسیدن به بدایت مطلق، جمله چیزهایی است که اسطوره در پی پاسخ و رسیدن بدان است. پس چه بهتر که انسان پست مدرن آرام و بی‌قرار، پنجره تاریخ را به باغ بهشت برین بگشاید که خود اسیر شده به خود ازلی ببیند و مکان و زمان که اهرم تحرکند و دام انقیاد، در زمان ازلی و بی‌زمان مستحیل شوند و آرمان انسان بی‌تاریخ ولی تاریخمند نمودی دوباره یابد.

این مقال در پایان، نگاهی خواهد داشت به ارتباطات فراگسترده‌ای که نه تنها روابط آدمیان را سامان می‌دهند، بلکه اندیشه آنان را نیز تغییر می‌دهند و به سمت دلخواه متمایل می‌کنند؛ به سمت رسانه که حلقه واسط جامعه و خالق افکار عمومی است.

می‌خواهیم برملا سازیم که چگونه رسانه‌های نوین در دام اسطوره‌ها نشو و نما می‌یابند و اگرچه بر طبل مخالفت می‌کوبند؛ ولی تنها رمز موفقیت آنان در اسطوره سازی است؛ اسطوره‌هایی که هر چند بریده از معنای آغازین اسطوره باشند؛ ولی لا محاله یا در نیک سرشتی می‌آرامند و آبرانسان تولید می‌کنند یا به بازساخت بدی و بطالت و اهریمن می‌پردازند. پس رسانه‌ها نیز به آغاز و پایان می‌اندیشند و گرچه مخدر آگاهی مخاطب هستند، لایه‌های زیرین فهم را و می‌دارند تا همیشه پرسشی از آرمان‌ها داشته باشد فهم مخاطب شاید علت را تجویب و از چرایی نهرسد؛ ولی کجایی، نقطه کانونی پرسش اوست و مدام در حرکت است تا پاسخی برای ناآرامی‌های انسان بریده از اسطوره پیدا کند و چنین است که لاجرم، نسخه‌های اسطوره‌ای برای آدمی می‌پیچد.

اکنون با توجه به نظریه نیهیلیسم و مفهوم ابرانسان نیچه‌ای و از سویی، توجه به اندیشه‌های اصحاب فرهنگ‌گفورت و مکتب انتقادی، رسانه سینما و تلویزیون را در عرصه بازسازی اسطوره، مورد تحلیل قرار می‌دهیم و در پایان، نگاهی انتقادی به اسطوره‌های رسانه تصویری ایران خواهیم پرداخت و رابطه آن را با هجو و هزل ادبیات نمایشی و مکتوب این سامان که ریشه در شکست



جنرالهایی توسط دشمنان دارد، مورد بررسی قرار می‌دهیم. تخیل انسان در روزگار مدرن نیز برای ساختن اساطیر (به شیوه‌های نوین) فعال است.

هر چند هژمون تفکر علمی و پوزیتیویستی اجازه ظهور در سطح گفت‌وگوهای نخبگان را نمی‌دهد؛ ولی در فرهنگ عامه (Folklore) حضوری چشم‌گیر دارد. البته نخبگان نیز به شیوه‌ای دیگر (نوین) آن را بازسازی می‌کنند. شخصیت‌های اسرارآمیزی چون دراکولا اگر چه به قصه‌های متروک قرون وسطی متعلق است؛ ولی به دنیای صنعتی امروز راه می‌یابند. البته در کنار این تپ‌های قدیمی، با انواع جدیدی نیز مواجه هستیم که محصول دوران مدرنند. تا پیش از دوران مدرن، شخصیت‌های اساطیری موجوداتی خارق‌العاده با منشأ غیر انسانی بودند که بُعدی متافیزیکی داشتند. شخصیت‌های اسطوره‌ای امروز نیز غیر عادی و فوق انسان هستند؛ ولی ارتباطی با خدایان ندارند. نکته مشترک این است که قدرت خلاقه و تخیل انسان در همگی دوران‌ها، چه دوران آغازین، چه دوران حاکمیت دین و چه عصر تکنولوژی، در حال تولید تپ‌های اساطیری بوده است.

اگر شرلوک هلمز، کارآگاه خصوصی انگلیسی، زاده بینش تخیلی سیر آر تور کاتن
دویل در زمانه غلبه فلسفه تحلیلی پس از انقلاب صنعتی بود. امروز پلیس‌ها و
کارآگاهانی اسطوره‌ای به وجود آمدند که محصول انقلاب رایانهای و صنایع
ریزپردازند.^۲

همیشه هنر، محل و جایگاه خوشی برای نمایش این موجودات اسطوره‌ای بوده است و امروز فیلم‌های سینمایی، به ویژه فیلم‌های عامه‌پسند این وظیفه را بر عهده دارند که اغلب به لحاظ ساختار نمایشی، ملودرام‌هایی هستند که باز نمود باورهای عمومی و فرهنگ رایجند. سینما محصول دوران مدرن است؛ دوران حاکمیت عقل و استفاده از فرآورده‌های فناوری برای رهایی از دام هر آن‌چه خرافات، اسطوره، افسانه و قهرمان‌پردازی‌های دروغین است. لومیر وقتی اولین فیلمش را بر پرده نشانند، رویکردی محسوس و عینی‌گرایانه را پیشه کرد که

۲. برای مطالعه مراجعه شود به کتاب ماه هنر، ص ۲۸-۳۲. مقاله سینما و هستی‌شناسی در برابر اساطیر و پوزیتو. علی‌اشرف محمدی و دکتر علی‌اکبر فرهنگ.

با روح زمانه‌اش - غلبهٔ پوزیتیویسم منطقی - کاملاً هم‌خوان بود. هنر کاملاً محسوس و تجربی بود و اساساً دورین، توان بیان ماهیت روح را نداشت و نمی‌توانست مجردات را به تصویر بکشد یا تبیین کند. بعدها زمانی که ماییس سینمای لومی‌یر را خرید، به دنبال آن بود تا روح بورژوازی را در کالبد دورین بی‌روح پدید آورد و از این زمان به بعد، ظهور قهرمان بر پردهٔ سینما رونق یافت. آیا این رویکرد محصول یک انحراف هنجاری از متن هنر تکنولوژیک^۳ بوده است یا قهرمان در ذات خود، همان ابرانسان نیچه‌ای بود که تغییر شکل داده بود؟^۴ یا به عکس، قهرمان‌پردازی سینمای غرب محصول دامن زدن به خرافه از سوی یک نظام سوداگر مبتنی بر سود و بلعیدن بخشی از ارزش اضافی تولید شده از سوی نیروی مولد است تا در برابر آن از خود بیگانگی، انسان اسیر در نظم سوداگرایانه را با رؤیاهای سرکوفته و به ثمر نرسیده‌اش بیامیزد، او را سرگرم کند و از واقع‌گرایی باز دارد.^۵ بازی شگفت‌سرنوشت این بود؛ اختراعی که محصول مدرنیته بود و از منظر نیچه، باید در خدمت سوق طبیعی، خریدیشگی، واقع‌بینی و پاسخ به غریزهٔ حیات به کار می‌آمد، با یک تعویق معنای صد ساله، تبدیل به ابزار معکوس شد و در تاریکی سالن کشورهای مدرن نیروهای سرمایه، تماشاگران را از واقعیت عینی دور کرد و یکسر در جهان رؤیایی غرق نمود. آن گاه انبوه مردم چون جن‌زدگان، همهٔ حس و تخیل و عاطفهٔ خود را در اختیار سینمای غرب قرار دادند تا آن‌ها را در دنیایی دیگر به سفر ببرد.^۶ این کاملاً متغایر هنر بود که همهٔ واقعیت تکنولوژیک آن تمایل داشت به شیوهٔ هنر نیچه‌ای، انسان را به سوی طبیعت متصنعش هدایت کند، او را از خودبیگانگی و تسلیم به قهرمانان خیالی و توهم باز دارد و قهرمان و ابرانسان بودن در دوران خود را به او بازنماید، برای گرایش به این سوق طبیعی، صد سال هنر دیونوسی - به تعبیر نیچه - متلوب هنر آپولونی شد و صد سال سینمای رؤیاآفرین حاکم شد. نمایش بزرگ ملی همه جا را انباشت.

لومی‌یر سینما را به سوی قهرمان‌پروری و توهم‌افزایی سوق داد؛ ولی سینما محصول دوران محسوس بود. از این رو، به سمت واقع‌گرایی نیز حرکت می‌کرد و حتی قهرمانان را به سوی واقعیت‌های جزءپردازی شده از منظر مخاطب سوق می‌داد.

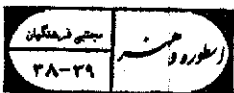
۳. کتاب ماه هنر، محمد میراحسان، مقالهٔ قهرمانان و اسطوره‌های هنرگران، بیست‌و نهمین سالگرد زاده‌ی

ص ۸۷

۴. همان.

۵. همان.

۶. همان.

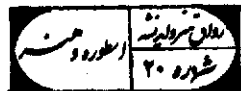
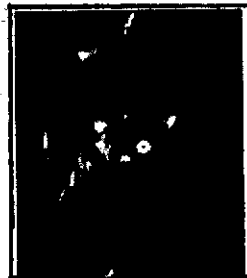


شاید بتوان گفت، قهرمان‌پردازی در سینمای غرب، محصول از خودبیگانگی دوربینی و آثار لومیزی و سلیقه ملی پس بود؛ ولی روی دیگر سکه قدرت تخیل انسان برای ساختن ابرانسان‌های قوی و قهرمان‌پرداز توهم‌آلود است. ولتر بنیامین در رساله خود که درباره تغییر ساختار هنر در عصر جدید است، بر این نکته تأکید می‌کند که در قرن بیستم، به دلیل پیشرفت تکنولوژی، امکان تکثیر آثار هنری به وجود آمده است. این امر با دگرگون ساختن خصوصیات هنر، رابطه آن را با مخاطب تغییر داده و ارزش آیینی و افسانه‌ای آن را فرو کشیده است. این هنر به طور وسیع، با توده مردم رابطه برقرار کرده است و با علو اندیشه زیبایی‌شناختی عمومی، تلقی نوینی از هنر ایجاد شده است که آن را با زندگی ربط می‌دهد و از افسانه‌سرایی و قهرمان‌گرایی دور می‌کند و فاصله جهان هنر و جهان طبیعت و روزمره را از بین می‌برد. سینمای هالیوود صد سال در برابر این رویداد مخالفت کرد. گرچه در همان سینمای رؤیافرین، ذات هنر مدرن سینما هر روز به جزئیات محسوس زندگی نزدیک تر شد.^۷

گروهی معتقدند که سینما با داد و ستد هنر در زندگی، به ایده‌های نیچه نزدیک می‌شود و از قهرمان‌گرایی می‌گریزد؛ ولی اتفاقاً سینمای امروز بیش از هر زمانی، با اسطوره پیوند خورده است. تفاوت در این است که در عصر حاکمیت هالیوود، با قهرمان‌پردازی، مخاطب را متغیر می‌کردند و با توهم کاذب و جمل واقعیت و تولید انسان فوق‌العاده بهتر، در ناخودآگاه و ناواقعیت، بخشی از ارزش اقتصادی او را به سمت خود سوق دادند. امروز سینمای متفکر در پی پاسخ به پرسش‌های ماورایی است و دیگر از نوع قهرمان کاذب نیست، بلکه از آغاز و پایان حیات و پند دهش و جهان بنیاد سؤال می‌کند.

حدود سه هزار سال پیش، دو منظومه حماسی *ایلیاد* و *ادیسه* وظیفه ادبی کردن و ضبط هنرمندانه حماسه‌های یونان قدیم را عهده‌دار شدند. پس از آن، بر ادبیات و آذهان جهان غلبه یافتند و بیش از هر اثر حماسی شهرت یافتند.

قهرمانان حماسی وقتی با قهرمانان تراژیک، *ادیسه* *انتیگونه* و... تکمیل شدند، یونان برای رهبری قهرمان‌پردازی در جهان، چیزی کم نداشت.^۸ سینمای امروز تلاوم همان حماسه‌ها و



قهرمانی‌هاست. ایلپاد و ادیسه سرشار از تمنای شگفتی و دلاوری است، به اضافه بارقه عشق و همین دو عنصر در سینمای قهرمانی و قهرمانان سینما، به عینه مجدداً ظاهر می‌شود. قهرمان مثبت و منفی یا سیاه و سفید هومری با این دو ویژگی، به جهان سینما سرایت می‌کند و جنگ خیر و شر را بر پرده شکل می‌دهد.

ولی قهرمانان تراژیک و کمیک دوره بعدی، هستی پیچیده‌تری دارند. پدرکشی ادیپ و الکتر/ محصول نسبت ساده سیاهی با سپیدی نیست. چنانچه از آن‌که مشخصه عمیق فرهنگ یونانی را می‌نمایند که بعدها به فرهنگ غرب مبدل شد؛ یعنی مشخصه فایق آمدن عنصر جوان بر پیر و فرزند بر پدر! - درست برخلاف فرهنگی که در آن، رستم بر سهراب فایق می‌آید و فرزندکشی حاوی معنای مقابله با مرزشکنی و نفی ریشه‌زدایی است - افزون بر آن، روح روایت، راه دراماتیک هنر نمایش غرب را نیز ترسیم می‌کند؛ راهی که خرد انسانی در دست نیروهای ناشناخته، به رنج، ناکامی و اندوه گرفتار می‌آید و انسان در موقعیت فهم می‌شود و به نمایش می‌آید و این تأثیرپذیری سینمای حادثه‌ای از حماسه است. به همین دلیل، در حوزه قهرمانان و ضد قهرمانان سینمای حادثه‌ای، با شگفتی، قدرت، دلاوری، نیروی مخرب و نیروی رهایی بخش روبه‌رو می‌شویم که آشکارا با دو سیمای سیاه و سفید، احضار عشق و... با انسان‌هایی پیچیده‌تر و آینده خیر و شر آشنا می‌شویم که در هر یک، نیروهای روانی پیچیده‌تری حکم می‌راند.

نتیجه این‌که ابرانسان نیچه‌ای گرچه در روایت خدا مرده است، قلبی مدرن و میراننده اسطوره است و از هنر دیونوسی نیز همین رسالت را می‌طلبد؛ ولی در نهایت خود تولیدکننده ابرانسانی است که به دنبال رستن از دام سیاست، تجربیات و طبیعیات است. امروزه در سینما و تلویزیون، اسطوره‌ها بازشناخته می‌شوند؛ اسطوره‌هایی که زمانی با افسانه و حماسه در آمیخته بودند و امروزه در سینمای متفکران و اندیشمندان، گرایش واقعی به سمت اسطوره، در حال تکامل است. اکنون ردهای اسطوره در همه رسانه‌های جهان دیده می‌شود. در میان جوامع نیز سخن‌الیاده که از هنرپیشه‌ها به عنوان ستارگان مورد پرستش عامه و نمایشگاه اتومبیل به عنوان عبادتگاه نام می‌برد، مؤید این فرضیه است.

۹. همان.



رسانه و اسطوره در ایران

ایران سرزمینی کهن است که از اسطوره ایزدان تا حماسه رستم، بخشی از تمدن آن را سامان و معنا می‌بخشد و از سویی، نظام معرفت توحیدی نیز پایه‌گذار اصلی تمدن اسلامی است. در این جا با استفاده از معنای مثبت اسطوره، باید تأکید کرد که رسانه تصویری در ایران، دچار آشفتگی، هرج و مرج و نوعی عامه‌گرایی سطح پایین است. تلویزیون اقدام به شخصیت‌سازی‌های کاذب و پوشالی، چون *خشایار مستوفی* و *شبه‌های برره* و... می‌کند که به سیاه‌بازی‌های قدیم نزدیک‌تر و گویی محصول دوران غلبه مغولان بر ایران است که ادبیات به سمت هجو و هزل رفت. تمدنی با این قدمت و کهنگی، از جهت باستانی و ملی و با این غنای معرفتی، از منظر دینی و وجود انسان‌های برجسته و قهرمانان واقعی، نباید گرفتار شخصیت‌سازی‌هایی کاذب و سطح پایین باشد که بخش عظیمی از جامعه را طبق قاعده هم ذات‌پنداری، به دنبال این فرهنگ و گویش بکشاند.

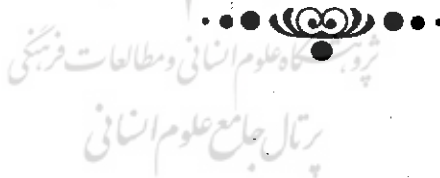
به جاست که با بازسازی شخصیت‌های اصیل تاریخی و رسانه‌ای نمودن آنان، از بدعت‌های نامعقول در این عرصه جلوگیری نماییم.

سخن پایانی

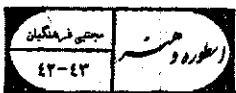
در این مقال، فرلز و فرود اسطوره و رابطه آن با هنرهای مختلف بررسی شد و رد پای اسطوره در فرهنگ جهان امروز و همچنین استفاده رسانه‌ها از اسطوره ثابت شد و سعی شد معنای اسطوره از منظری پدیدارشناختی و هرمنوتیک، در قاعده هم‌زمانی یا در زمان و هم‌زمانی و نیز خصوصیت اصلی آن، یعنی بُن‌دهش و جهان‌بنیاد بودن، بررسی شود. خلاصه آن که بر خلاف اندیشه حاکم بر قرن نوزدهم که اسطوره را هم‌طراز افسانه می‌پنداشت، اسطوره رمز تداوم حیات بشری است؛ حیاتی که غایت زیست آدمی را تدوین می‌کنند در واقع، احیای میت (اسطوره) در انسان، نوعی استغراق در درون خویش است؛ استغراقی که او را به سوی نطفه زنده و وجودش رهنمون باشد. حصول این استغراق درونی، خود مبنی بر فصل بن بخشی اساطیر است. در نتیجه، چون انسان به چشمه فیاض صوری که از درونش برمی‌خیزد آگاه شود،

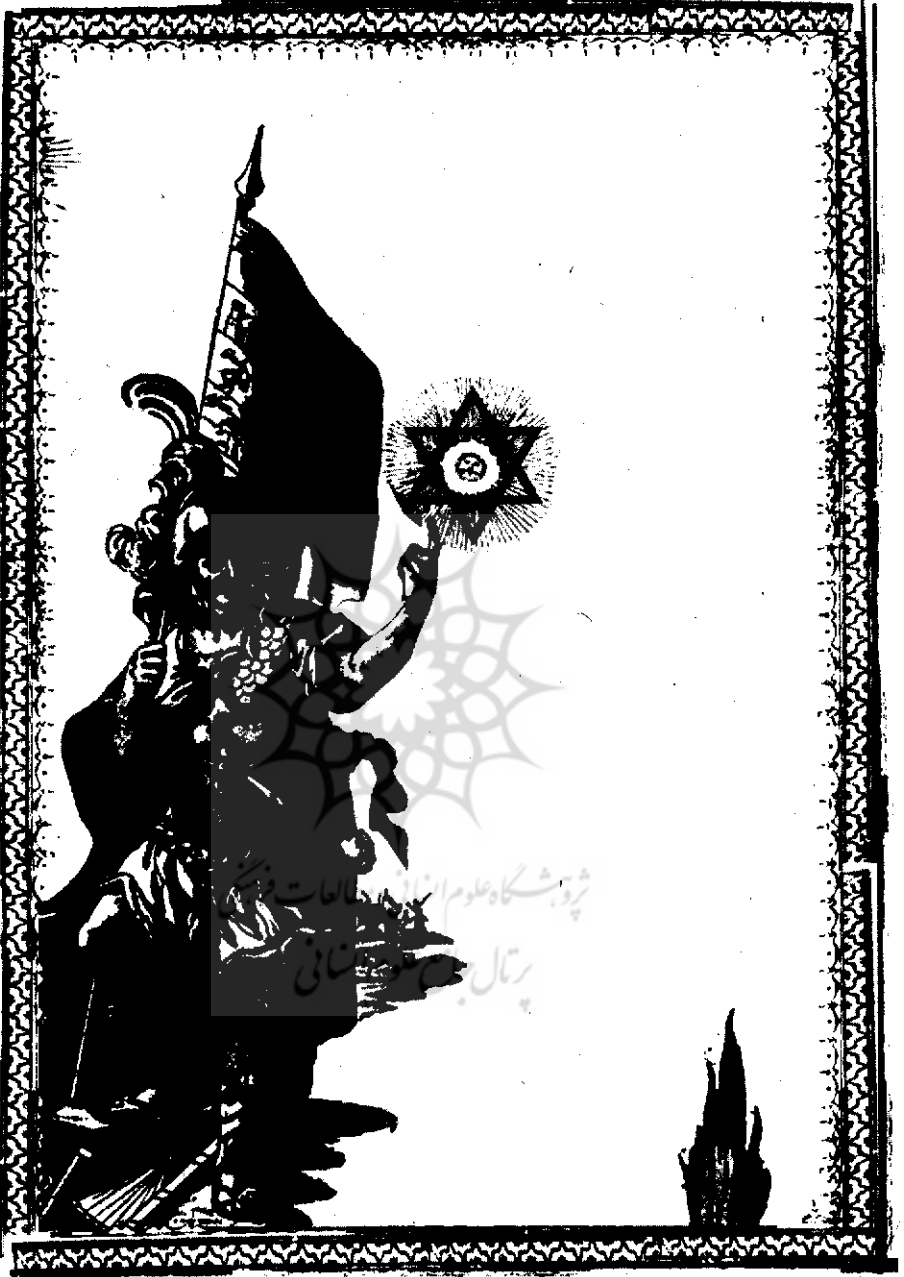
خوبیستن را در همان نقطه‌ای باز می‌یابد که دو قطب/ارک‌ها یعنی مبدأ وجود خویش و مبدأ عالم به هم متصل می‌شوند.^{۱۰} این مبدأ اعمال آدمی را سامان و سازمان می‌دهد که در نهایت به نقطه مرکزی وجود نائل می‌گردد؛ ولی در این کانون مرکزی که نقطه اتصال مبدأ انسان و مبدأ عالم است، آدمی به طور مطلق، به آغاز راز هستی پی می‌برد و به طور نسبی، ادامه‌دهنده میراث پیشینیان و نیاکان می‌گردد^{۱۱} و تحقق این کانون مرکزی، نوعی باز بین بخشی یا به قول یونگ، تفرید است.

اسطوره محمل بیانی خویش را هنر قرار می‌دهد و با استفاده از آن، هر آن‌چه را نمی‌تواند به زبان آورد، در هنر متجلی می‌کند که پاره‌ای از آن مورد بررسی قرار گرفت. هنر و اسطوره آغاز و غایتی همسان دارند و کارکردی مشابه هنر، شرح هجران و فراق آدمی برای رسیدن به اصل خویش است. از این جهت، تکاپوگر در پی درانناختن بهشت برین است تا آدمی به آن برسد. اسطوره نیز راز رسیدن انسان به همین بهشت و نحوه گذر از زمان خطی را ابراز می‌دارد و سر نمونی را طرح می‌کند تا آدمی به وسیله آن، به حیات زلی دست یابد. اسطوره در عصر پسا مدرن، حضوری فعال دارد و همه رفتارهای اجتماعی انسان برگرفته از همان اسطوره‌های پیشین می‌باشد که در حوزه‌های مختلف هنری بازتاب می‌یابد.



۱۰. پستهای ذهنی و خاطره‌های زلی، دیویوش شاپگان، ص ۱۱۰.
 ۱۱. پستهای ذهنی و خاطره‌های زلی، دیویوش شاپگان، ص ۱۱۱.





شیراز
پرتال
شیراز