

## بر مبنای الگوی سفر قهرمان

امین علی‌نژادی

اشاره:

است. ژرژ هستی را با نغمه آغاز می‌کند اما در انجیل - بالاخص - ذکر شده است: «در ابتدا هیچ نبود، تنها کلمه بود و کلمه خدا بود.» از منظر ژرژ هستی با نغمه آغاز می‌شود چرا که زندگی وی با آهنگ مقدس «برای او» پیوند خورده است که وجود مادرش را برایش تداعی می‌کند و در حقیقت زندگی ژرژ با آن آغاز می‌شود.

ژرژ در ناخودآگاه خود، مادر، شور زیستن، عشق‌ورزی شدید، هم‌سخنی و هم‌آویی با طبیعت را ناراست. این الگو سبب می‌شود همیشه از فضاها غمبار و اندوهگین فاصله بگیرد و گرایش غریبی به لذت و کام‌جویی داشته باشد. در نقطه‌ی مقابل، «هری» در جهانی بی‌خاطره و بدون کهن‌الگو سیر می‌کند و هیچ عاملی که به او آرامش، سرخوشی و شمع اعطا کند، وجود ندارد. تمام عناصر از قبیل خواب و ارتباط با طبیعت پیرامون برای او حکم رفع خستگی و استفاده‌ی ابزاری را داراست. در جهان هری دیگر مجالی برای رویاپردازی و بازیابی کهن‌الگوهای ازلی وجود ندارد.

«زیگموند فروید» در رساله‌ی به نام «تحقق آرزو» مثالی می‌آورد: «هری مهربانی به زن و شوهری فقیر قول می‌دهد سه آرزوی اولشان را برآورده سازد. بوی سوسیس‌ها در کلبه‌ی همسایه سبب می‌شود زن دو سوسیس آرزو کند. سوسیس‌ها در یک آن ظاهر می‌شوند و این نخستین تحقق آرزوست اما مرد خشمگین می‌شود و آرزو می‌کند (در حین خشم) سوسیس‌ها بر دماغ زن آویخته شوند. این نیز اتفاق می‌افتد و سوسیس‌ها از جای جدیدشان جدا نمی‌شوند. این دومین تحقق آرزوست اما آرزو، آرزوی مرد است و تحقق آن برای زن او کاملاً ناخوشایند است. سومین آرزو این است که به‌ناچار می‌بایست سوسیس‌ها از دماغ زن جدا شوند.» این مثال برای روشن ساختن این امکان به کار می‌رود که چنان‌چه تو آدم با یکدیگر همراهی نباشند، تحقق آرزویی از یکی از آن‌ها می‌تواند برای دیگری ناخشنودی به همراه آورد. تحقق خواسته‌ها و امیال ژرژ نیز برای هری تا میانه‌ی فیلم دردسرافزین است اما از این پس ژرژ برای هری نقش خاطره‌ی ازلی - کهن‌الگو - را ایفا می‌کند. بازی هری با کفش‌دوزک در جلسه‌ی رسمی بانک به نوعی دریافت ناخودآگاه - کهن‌الگو - ذهن ژرژ است.

مؤلف - دورمال - جنون را با تأیید و مهرورزی درمی‌آمیزد و دیوانگان را صاحب تجارب خالص و تماماً انسانی تصویر می‌کند. خداحافظی ژرژ با تمامی جهان ماشینی پیرامون و ملال‌ها و اندوه‌ها، رفتاری است که سبب می‌شود غمگینی از دل هری رخت بربندد و او را وادار به واکنشی همسان با ژرژ کند تا آن‌جا که پس از مرگ ژرژ، تأویل او از زندگی کامل می‌سازد.

### الگوی سفر قهرمان در تطبیق با فیلم روز هشتم

الف - الگوی سفر قهرمان:

الگوی سفر قهرمان جهان‌شمول است و در اعصار مختلف و در هر

الف - «یونگ» معتقد است که تمامی انسان‌ها بسته به قومیت و ملیتشان تحت تأثیر نیروها و الگوهای قرار دارند که ایشان را از فراسوی تاریخ، کنترل و هدایت می‌کنند و در این فرایند خواسته یا ناخواسته انسان‌ها محکوم محسوب می‌شوند. او عقیده دارد محتویات این ناخودآگاه رسوبات گذشته‌ی فرهنگ و تاریخ‌اند که به نحو بسیار قوی و قابل اعتنائی در تکوین هویت انسان‌ها در حوزه‌های فرهنگی مختلف مؤثر واقع می‌شوند. به زعم یونگ نقش‌های مختلفی که انسان‌های مختلف در جامعه بر عهده می‌گیرند مثل نقش مادری، پدری و ... به نحوی در سیطره‌ی یک کهن‌الگو قرار دارند که محصول جدانشدنی ناخودآگاه جمعی آن قوم - جامعه - به حساب می‌آیند. این الگوها بدون دخالت ما در تکوین و ساخته شدنشان برای ما برگزیده شده‌اند و ما آن‌ها را می‌پذیریم. به عنوان مثال یونگ درباره‌ی نقش مادری و تحلیل روانی این نقش بر اساس ایده‌های کهن‌الگوی معتقد است که از لحاظ علت‌شناسی برای مادر حقیقی باید اهمیت محدودی قایل شده و نفوذی را که به عقیده‌ی روانشناسان از جانب مادر بر کودکان اعمال می‌شود، نقد نمود. او این تأثیرگذاری را پیش‌تر از ناحیه‌ی صورت مثالی مادر قلمداد می‌کند، که به مادر نسبت داده شده و به او جنبه‌ی اساطیری و تقدس بخشیده است.

ب - «فوکو» در تحلیل‌های خود در باب جنون عقیده دارد که در دوران ماقبل روشنگری، دیوانگان، فرزاندانی تلقی می‌شدند که در دنیای خاص با تجربه‌های خاص و متعالی سیر می‌کردند و گویندگان حقیقت بودند. امثال کسانی چون «اراسموس» و ... در باب دیوانگی و فضایل آن سخن می‌گفتند و بزرگانی چون «شکسپیر»، «سروانتس» و ... به مجانین و غیرعقلا به دیده‌ی تکریم نگاه می‌کردند اما با تسلط بر انگاره‌های عقل‌مدارانه‌ی روشنگری، مجانین ناگزیر از حوزه‌ی اجتماع طرد شدند و در بدترین شرایط فیزیکی محصور و محدود گشتند. به زعم فوکو این مشی، منجر به آن شد که راه هموار تحقق حکومتی بر مدار ارزش‌های دوران روشنگری ایجاد گردد. بر مبنای آن بسیاری از تجربه‌های ناب انسانی توسعه‌ی حکومت روشنگران و تجربه‌های کنترل‌شده و محدود تقلیل یافتند که به سهم خود منجر به تسلط و نفوذ هر چه بیش‌تر ارزش‌های عقل‌مدارانه‌ی روشنگری در حیطه‌های مختلف حیات فردی و انسانی - اجتماعی شد.

### تحلیل شخصیت‌های فیلم روز هشتم

#### بر مبنای کهن‌الگوها

فیلم «روز هشتم» با توجه به این مقدمه می‌تواند برای ما بسیار تذکردهنده و با ارزش تلقی شود از جهت بازگشت به جهان معنا. در ابتدا با جهان‌بینی و عرصه‌ی زندگی «ژرژ» آشنا می‌شویم. آن چه ژرژ از خلقت می‌داند و می‌گوید با هیچ کدام از همانایان خود - نقل شده در آیات کتب مقدس - قابل مقایسه نیست. برای مثال ژرژ می‌گوید: «در ابتدا هیچ چیز نبود»؛ ماباارای تصویری هیچ چیز، تصویر برفکی تلویزیون



از منظر ژرژ، هستی  
با نغمه آغاز می‌شود  
چرا که زندگی وی با  
آهنگ مقدس «برای  
او» پیوند خورده است  
که وجود مادرش را  
برایش تداعی می‌کند و  
در حقیقت زندگی ژرژ  
با آن آغاز می‌شود

متجر گردد. از این رو می‌توان مراحل دوازده‌گانه‌ی سفر قهرمان را به عنوان نقشه‌ی برای قهرمان در نظر گرفت.

ب- تطبیق اجزای الگوی سفر قهرمان و وقایع فیلم روز هشتم

۱- دنیای عادی: زندگی روزمره‌ی ژرژ در آسایشگاه (بیماران روانی و معلولین، دارالمجانین)

۲- دعوت به ماجرا: ژرژ تصمیم می‌گیرد تا برای تعطیلاتی که در پیش دارد به دیدار مادرش برود (مانند تمام افراد بستری در آسایشگاه).

۳- رد دعوت: مسئول آسایشگاه عامل بازدارنده‌ی ژرژ است و رفتن وی را بی‌فایده می‌داند (مادر مرده است).

۴- ملاقات با مرشد: راهنمای ژرژ رویا، ذهنیت خلاق وی و مادرش - حتی خواننده‌ی مورد علاقه‌اش - است.

۵- عبور از آستانه‌ی اول: برخورد ژرژ و هری (بانکنار نمونه)

۶- آزمون، پشتیبان، دشمن: یافتن خانه‌ی قدیمی ژرژ به کمک هری (خواهر ژرژ از هری می‌خواهد تا وی را به آسایشگاه بازگرداند).

۷- رویکرد به درونی‌ترین غار: عاشق شدن ژرژ، مواجهه با وضع آشفته‌ی زندگی هری و تلاش برای بازسازی آن و فرار از آسایشگاه

۸- آزمایش سخت: ناکامی در عشق، حل و فصل مشکلات هری و تنها گذاشتن او تا به زندگی‌اش ادامه دهد.

۹- جایزه: بازگشت هری به آغوش خانواده و دیدار ژرژ با مادر

۱۰- مسیر بازگشت

۱۱- تجدید حیات

۱۲- بازگشت به اکسیر: تصمیم ژرژ برای رفتن به جهان رویایی - مرگ - به نیت زندگی جاودانه با مادرش، عملی کردن تصمیم به خودکشی - مرگ خودخواسته - و ادامه‌ی زندگی با رویکردی متفاوت در وجود هری

### بی‌نوشت‌ها

۱- سفر قهرمان (مرور) و ۲- کهن الگو و ۳- یونگ

- قهرمان در دنیای عادی معرفی می‌شود و بعد ...

- دعوت به ماجرا را دریافت می‌کند.

- ابتدا بی‌میل است یا دعوت را رد می‌کند، اما ...

- مرشدی وی را تشویق می‌کند که ...

- عبور از آستانه‌ی اول و قدم گذاشتن به دنیای خاص تا ...

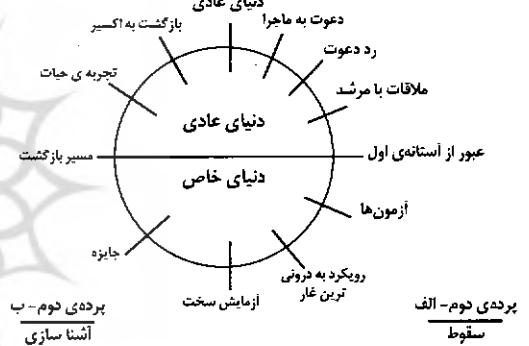
- با آزمون‌ها، پشتیبانان و دشمنان مواجه شود.

- قهرمان با رویکرد به درونی‌ترین غار از آستانه‌ی دوم می‌گذرد.

فرهنگی رخ می‌دهد مثل نژاد بشری بی‌نهایت متنوع است، اما شکل اسامی آن ثابت است.

برده‌ی سوم  
بازگشت

برده‌ی اول  
عزیمت



برده‌ی دوم - ب  
آشنا سازی

برده‌ی دوم - الف  
سقوط

نمودار شماره‌ی (۱)

سفر قهرمان مجموعه عناصر محکمی دارد که به نحوی باورپذیر و بی‌پایان از گنجینه‌ی ذهن بشر فوران می‌کند. قدرت تأثیر جهانی این داستان‌ها مدیون همین نکته است. داستانی که به اسامی الگوی سفر قهرمان بنا شود، جذابیتی دارد که همه آن را حس می‌کنند، چرا که ریشه در ناخودآگاه جمعی دارد و مسایل عام بشری را بازتاب می‌دهد. این نوع داستان‌ها به سوالات عام کودکان می‌پردازند: من چه کسی هستم؟ از کجا آمدم؟ پس از مرگ به کجا می‌روم؟ چه خوب است و چه بد؟ و ... در داستان مبتنی بر این الگو، قهرمان از راحتی و آسایش محیط عادی دست می‌شوید و با پذیرش خط چالش‌برانگیز دنیای ناآشنا یا به آن می‌گذارد. در داستان‌های خوب، قهرمان رشد می‌کند و متحول می‌شود. سفری را رقم می‌زند از شیوه‌ی از بودن به شیوه‌ی دیگری؛ از ناامیدی به امید، از ضعف به قدرت، از حماقت به عقلانیت، از عشق به نفرت و به‌عکس.

مراحل سفر قهرمان را در انواع داستان می‌توان ردیابی کرد و این مراحل تنها منحصر به داستان‌هایی که ماجرا و کنش فیزیکی قهرمانانه را آرایه می‌کنند، نیستند. شخصیت محوری هر داستان یک قهرمان مسافر است، حتی اگر مسیر این سفر در ذهن وی باشد یا به قلمروی روابط دوستانه



- آزمون سخت را از سر می گذرانند.  
- جایزه‌ی خود را تصرف می کند و ...  
- در مسیر بازگشت به دنیای عادی تحت تعقیب قرار می گیرد.  
- از آستانه‌ی سوم می گذرد، تجدید حیات را تجربه می کند و تحت تأثیر این تجربه متحول می شود.  
- با اکسیر باز می گردد که نعمت یا گنجی برای خدمت به دنیای عادی است.

## ۲- کهن الگو (Archetype): صورت نوعی، سر نمون، الگوی نخستین:

### - تعریف اول

اصل این واژه‌ی یونانی به معنای الگویی بود که چیزهای همانند را از روی آن می ساختند ولی بعدها در فرهنگ غربی در معانی دیگری به کار برده شده است، از جمله در روانشناسی کارل گوستاو یونگ اصطلاحی است برای ایده یا نحوه‌ی تفکر ارثی که از تجربه‌های کهن قوی مشتق شده و در ناخودآگاه جمعی هر فرد حضور دارد؛ مثلاً مام بزرگ، پیر دانا (پاکباز رویین، ۱۳۸۳، ص. ۴۴).

### - تعریف دوم

در روانشناسی تحلیلی آن دسته از اشکال ادراک و دریافت که به یک جمع به ارث رسیده است را «کهن الگو» یا «سر نمون» می خوانند. هر کهن الگو تمایل ساختاری نهفته‌ی بوده که بیانگر محتویات و فرایندهای پویایی ناخودآگاه جمعی در سیمای تصاویر ابتدایی است؛ مانند اساسی‌ترین کنش‌های زیستی، که به احتمال مهم‌ترین تصاویر ابتدایی در همه‌ی دوران‌ها و نژادها مشترک است.

یک کهن الگو را می توان همچون یک ذخیره‌ی هوش افزا، یک نقش سر یا یک اثر ارثی تصور کرد که از طریق تراکم تجربیات روانی بی شماری که همواره تکرار شده‌اند، تکوین یافته است. تصاویر ابتدایی محصول و مرتبط با دو عامل هستند: فرایندها و رویدادهای طبیعی که پیوسته تکرار می شوند و عوامل تعیین کننده‌ی درونی زندگی روانی و کل زندگی. این تصاویر به لطف همین طبیعت دوگانه به خوبی می توانند هر دو دسته دریافت‌های بیرونی و درونی را هماهنگ سازند و به آن‌ها معنا بخشند و اعمال انسان را در راستای همین معنا هدایت کنند. همچنین این تصاویر با هدایت غرایز ناب به درون قالبهای نمادین، انرژی روانی را از سردرگمی عظیمی که ادراک محض پدید می آورد، خلاصی می بخشند؛ از این جهت قرینه‌ی ضروری غرایز هستند ولی افزون بر آن مکانیسمی به حساب می آیند که بدون آن در یک وضعیت جدید ممکن نبود.

کهن الگوها نیز همانند دیگر مفاهیم تعریف شده در روانشناسی تحلیلی، دارای دو ماهیت فردی و جمعی هستند. هر گاه نیروهای کهن الگویی در مقیاس گسترده فعال شوند، می توان انتظار نتایج خطرناک و یا سودمندی داشت، زیرا کهن الگوها تعیین کننده‌ی نگرش‌های روانی و رفتار اجتماعی فرد و جمع بوده و هر کهن الگو، حاوی هر دو دسته ویژگی‌های مثبت و منفی است. اگر محتویات مثبت کهن الگو نتوانند به‌طور ناخودآگاه بروز کنند و سرکوب شوند انرژی آن‌ها به جنبه‌های منفی کهن الگو منتقل می شود و در این حال پس از مدتی آشفتگی‌های جدی و غیر قابل کنترل در روان انسان و در جامعه بروز خواهد کرد.

کهن الگوها عناصر فاسد نشدنی ناخودآگاه هستند اما شکل و شمایل آن‌ها معمولاً تغییر می کند. کهن الگوها عناصر روانی همبسته با غرایزند که یونگ آن‌ها را چنین توصیف می کند: «ادراک غریزه از خود دقیقاً به همان ترتیب بوده که خودآگاهی ادراک از فرایند عینی زندگانی است».

سایر نویسندگان از کهن الگو به اشکال مختلف و تحت عنوان مقوله‌های تخیل، نمودگارهای جمعی، اندیشه‌های ابتدایی یا ازلی یاد کرده‌اند. یونگ بر آن است که نمادها و نقشمایه‌های کهن الگویی محصول تأثیر تلفیقی ساختار اولیه و اصلی روان و بقایای تجربه‌ی مکرر و پیوسته‌ی بشر یعنی زاده‌ی آن دسته از محرک‌های طبیعی و اجتماعی هستند که در پشت سر خود آثار اسطوره‌شناختی شخصی را در روان به جای گذارند.

### - چهره‌های کهن الگویی

مادر، پدر، کودک، دختر یا کره، فرمانروا، کاهن، درمانگر، آموزگار و چهار صورت نوعی اساسی نرینه و مادینه: زن یا مردی که جنابیت جسمی یا جنسی دارد، زن عاشق کش و مرد عاشق‌پیشه، مرد پرتکاپو در جهان و پیرمرد و پیرزن خردمند.

### - موقعیت‌های کهن الگویی

شامل تولد، بلوغ، خواستگاری، همبستری، ازدواج و مرگ است (سلطانیه محمود، ۱۳۸۳، ص. ۹۴ و ۱۹۲).

## ۳- کارل گوستاو یونگ:

کارل گوستاو یونگ (۱۸۷۵ - ۱۹۶۱) روانشناس و متفکر سوئیسی که به خاطر فعالیت‌هایش در روانشناسی و آرایه‌ی نظریاتش تحت عنوان روانشناسی تحلیلی معروف است. یونگ را در کنار زیگموند فروید از پایه گذاران دانش نوین روانکاوی قلمداد می کنند و به تعبیر «فرینا فوردهام» پژوهشگر آثار یونگ: «هر چه فروید ناگفته گذاشته، یونگ تکمیل کرده است».

### - تولد و کودکی

او در ۲۶ ژانویه‌ی ۱۸۷۵ در کسویل سوئیس متولد شد. او تنها پسر یک کشیش اصلاح طلب سوئیسی بود و خانواده‌اش غرق مذهب بود. هشت عمو و پدر بزرگ مادری یونگ همگی کشیش بودند. بنا بر نظری خاندان پدری یونگ به «گوته» شاعر آلمانی می رسد. او در جایی خود را نسبتاً سوئیسی می داند، زیرا قدمت ملیت سوئیسی خانواده‌اش به صد سال نمی رسد. اولین زمین بازی یونگ گورستان کلیسا بود. او در دوازده سالگی به دلیل بیماری صرع که دوره‌هایی از حالت غش را منجر می شد به نحوی از رفتن به مدرسه شانه خالی می کرد، اما با اراده‌ی خود از این سرگیجه و غش و ضعف خلاص شد. او به تدریج به مردی قوی و خوش صورت و ورزشکاری نیرومند تبدیل شد که این صفات همراه با قهقهه‌های شادمانه و عشق به زندگی او به حضور فیزیکی قابل توجه و جذبه‌ی بسیار، به‌ویژه در ارتباط با زنان، داد.