



رقیبان عالم اسفل^۱: بررسی فیلم خوب، بد، زشت از دیدگاهی کهن الگویی

دیان. جی. رید، ترجمه فرزانه سجودی

اگرچه فیلم را منتقدان پس از نمایش به مثابه‌ی فیلمی سادیستی، بی‌معنی و کاریکاتوری رد کردند (ورایتی، نیویورک تایمز، ساتردی ریویو)، فیلم سرچولشونه خوب، بد، زشت در سال ۱۹۶۸ در آمریکا به عنوان یکی از برجسته‌ترین فیلم‌های وسترن در سال ۱۹۶۸ با استقبال چشم‌گیر تماشاگران روبه‌رو شد و این توجه همگانی باعث شد تا فیلم بیش از پانزده بار دیگر به نمایش عمومی گذاشته شود (مک دونالد، ۱۸۸). با وجود خشونت بسیار زیاد و طرح داستانی ضعیف، این «وسترن اسپاگتی» که ساخته‌ی ایتالیاست، کلینت ایست‌وود را در جایگاه یکی از ده بازیگر برتر ارتقا داد (مجله‌ی باکس آفیس)، و ماندگاری فیلم و توجه پیوسته‌ی مخاطبان آمریکایی به آن، خوب، بد، زشت را به یک وسترن کلاسیک بدل کرده است. داستان فیلم خوب، بد، زشت در جنوب غربی آمریکا و در دوران جنگ‌های داخلی اتفاق می‌افتد. این فیلم در حقیقت سومین فیلم از سه‌گانه‌ی دلار است که در آن کلینت ایست‌وود نقش مرده‌بی‌نام را بازی می‌کند (یک مشت دلار، ۱۹۶۹؛ برای چند دلار بیش‌تر، ۱۹۶۷؛ و خوب، بد، زشت،

۱۹۶۷). ایست‌وود در دو فیلم اول که هیچ‌یک جایگاه خاصی نیافتند، نقش تفنگچی‌ای را بازی می‌کند که به دنبال پول است، و به جای خود از شرف زنان، خانواده‌ها یا «مردمان ضعیف و بی‌چیز» شهرهای کوچکی دفاع می‌کند؛ که به آن‌ها رانده شده است، کمک می‌کند تا شخصیت‌های بد و شروری را که بر آن‌ها سیطره یافته‌اند، نابود کنند.

خوب، بد، زشت فیلمی کلاسیک شده است، زیرا می‌تواند برای مخاطبانش جنبه‌های الگویی ناخودآگاهی را که بی‌زمان است برانگیزد

هرچند، در آخرین فیلم از حالت «قهرمانی» سنتی این شخصیت، که به لحاظ اخلاقی شخصیت مبهمی است، کاسته می‌شود. این بی‌نام مرموز دیگر نسبت به جامعه تعهدی ندارد و اعمالی که برای کسب پول و ثروت انجام می‌دهد دیگر تحت الشعاع کارهایی که پیش‌تر برای حفظ ارزش‌های بومی انجام می‌داد، قرار ندارند. پیرنگ لئون برای فیلم خوب، بد، زشت، پیرنگی بسیار ساده است: فیلم داستان اتحاد موقت سه مرد است که هر یک بخشی از راز دستیابی به ۲۰۰,۰۰۰ دلار طلا را که در قبرستان مدفون شده، در اختیار دارد. به این دلیل که هر سه مرد از قانون گریزان‌اند، و هیچ آگاهی از گذشته‌ی آنان نداریم و چیزی در این زمینه بر ما آشکار نمی‌شود، بنابراین؛ مسأله‌ی تحول شخصیت مطرح نیست که بخواهیم درباره‌اش چیزی بگوییم. به نظر می‌رسد این پرسش که چه کسی قبل از آن‌که کشته شود، نخست به پول‌ها دست پیدا می‌کند، به ظاهر و در سطح، کشش اولیه‌ی فیلم باشد.

به هر رو، ظاهر موضوع ممکن است فریبنده باشد، و پیرنگ بی‌مایه و خشونت‌عریان نمی‌تواند دلیل محبوبیت این فیلم و توجه چشم‌گیر تماشاگران باشد، به طوری که گوی سبقت را از دیگر فیلم‌های سه‌گانه‌ی دلار و هم‌چنین حدود ۳۰۰ فیلم خشن و سترن اسپاگتی که در بین سال‌های ۱۹۶۴ و ۱۹۷۵ ساخته شدند و چندان مورد توجه قرار نگرفتند و در

بیرون از ایتالیا نیز به نمایش درنیامدند، ببرد. به دلایلی که نخست ممکن است گنگ به نظر برسند، خوب، بد، زشت، چنان زوایای پنهان روح تماشاگران را به هیجان درمی‌آورد که سطحی بودن شخصیت‌های فیلم و ضعیف بودن نوار صدا به چشم نمی‌آید. برخی منتقدان معتقدند که فیلم‌هایی از این نوع موفق‌اند، زیرا جدیدترین بخش از اسطوره‌ی غربی‌اند، که فردگرایی و آزادی را ترویج می‌کنند که از سده نوزدهم به بعد در امریکا رو به رشد بوده است (دیبی، لیون و پترسن، ۷۹۲-۶۹۵). به‌خصوص، ویل رایت، خوب، بد، زشت را معرف دوره‌ای از ژانر فیلم وسترن می‌داند که سال‌های ۱۹۵۸ تا ۱۹۷۰ را دربرمی‌گیرد، و کانون توجه‌اش شخصیت‌های اصلی حرفه‌ای است که به عنوان تفنگچی‌های حرفه‌ای گرد هم می‌آیند، و به اصطلاح مزدورند؛ انجام کارهایی را در قبال دریافت پول قبول می‌کنند. او می‌نویسد در سال‌های پرهیاهوی دهه‌ی شصت، پایه و بنیاد اخلاقیات متداول سست شد، واکنشی که بازتاب عوامل تأثیرگذار اجتماعی این دوران بود، از جمله ویتنام، و سرخوردگی از امریکای متحد. بدبینی، و نه احساسات‌گرایی سنتی، غالب می‌شود، و رایت درباره‌ی قهرمان حرفه‌ای نوعی می‌نویسد، «در این گونه فیلم‌ها هیچ ملاحظه یا ارزشی نیست که باعث شود او به اهداف دوباره بیندیشد، و یا در نبرد لحظه‌ای درنگ کند. جنگ، هر منشأیی که داشته باشد، در خود خاتمه می‌یابد... اشتباه است اگر شخصیت‌های اصلی چنین فیلم‌هایی را قهرمان بنامیم، زیرا آن‌ها قانون‌شکن و قاتل‌اند، تمایز بین خوب و بد این جا کار نمی‌کند» (۶۸-۱۶۷). رایت می‌نویسد: «به جای پاسخ دادن به نیازهای اخلاقی کهنه‌ی وسترن‌های اولیه، این‌جا ساختار اسطوره متناظر است با نیازهای فکری جامعه و آن شناخت از خود که نهادهای اجتماعی غالب در آن دوره ملزم می‌دانستند...» (۱۴).

در عین حال که شاید مراحل تحول اسطوره‌ی وسترن و نظریه‌ی تأثیرات آن بتواند بدگمانی و بدبینی و فقدان قهرمان در خوب، بد، زشت را توضیح دهد، اما نمی‌تواند این حقیقت را توجیه کند که با وجودی که این فیلم ایتالیایی

است (شاید با اثرات اجتماعی فرهنگی متفاوت با امریکا)، چرا در بین مخاطبان امریکایی با چنان استقبال چشم‌گیری روبه‌رو شد، آن هم در سال‌های پس از دهه‌ی هفتاد، یعنی وقتی تغییر در آن تأثیرات آغاز شده بود. در زمانی که کوین کاستنر با ساختن فیلم او یا گرگ‌ها می‌رقصد (۱۹۹۰) و کلینت ایست‌وود با نابخشوده (۱۹۹۲) اسطوره‌ی وسترن و تأثیرات اجتماعی فرهنگی آن را برای مخاطبان امریکایی دهه‌ی نود به روز کرده بودند، چرا باید هنوز خوب، بد، زشت مورد توجه زیاد باشد و بارها در تلویزیون نمایش داده شود و در راهنماهای فیلم و ویدیو از آن سخن گفته شود، و هنوز به عنوان فیلمی با درجه‌بندی چهار ستاره به خاطر «کیفیت اسطوره‌ای» اش (راهنمای فیلم)، ستوده شود؟ به اعتقاد من خوب، بد، زشت فیلمی کلاسیک شده است، زیرا می‌تواند برای مخاطبانش جنبه‌های الگویی ناخودآگاهی را که بی‌زمان است برانگیزد. خوب، بد، زشت از طریق انگاره‌های کهن الگویی‌اش، جاندار پنداری‌هایش (استفاده از صنعت تشخیص)، و روابط بین شخصیت‌های اصلی، با واکنشی رویاگونه فراگیرترین و ماندگارترین جنبه‌های اسطوره‌ی کلاسیک و «جهان درون» یا قلمروی ناخودآگاه را به تصویر می‌کشد.

فیلم‌ها مثل رویاها می‌مانند، زیرا «بیننده» آن‌ها را در خلوت تاریک شخصی‌اش می‌بیند، و منطبق واقعیت «روز روشن» برای مدتی به حالت تعلیق درمی‌آید و انگاره‌ها به پرواز درمی‌آیند و بیننده را مسحور قدرت خود می‌کنند. خوب، بد، زشت نیز مانند یک رویا، اعتبار خود را از غنای پیرنگ داستانی‌اش، بسط شخصیت در آن، و یا معنای خطی‌اش، به دست نمی‌آورد. هر یک از سه شخصیت اصلی در لحظاتی کاملاً دل‌بخوایی صرفاً بر روی پرده ظاهر می‌شوند، و مانند شخصیت‌های رویا، مخاطب می‌پذیرد که آن‌ها به قلمروی همدیگر رانده می‌شوند، تا راز نهانگاه طلاها را پیدا کنند؛ اما مخاطب نمی‌داند چرا این مسأله برای آن‌ها مهم است، یا این‌که اگر آن‌ها طلاها را پیدا کنند چه خواهند کرد؛ و در حقیقت مخاطب چندان اهمیتی هم به این مسأله نمی‌دهد. لئون فیلم را به گونه‌ای ساخته است که شخصیت‌ها تهی از

ابعاد معمول انسانی ظاهر می‌شوند. بیش‌تر شبیه آدم‌های توی خواب‌اند، و در یک صحنه‌ی وسترن خشک و بایر شناورند، لحن گفتاری خاص و اسرارآمیزشان و رفتار خشن آن‌ها بیش‌تر نشانگر قلمروی بی‌خردانه‌ی ناهشیار است تا منطقی که بر ذهن «بیدار» حاکم است. اگر فیلمی ژرفای داشته باشد، این ژرفا را باید در تصویرها و رابطه‌ی پویای بین شخصیت‌های اصلی و کشش پیوسته و مغناطیس‌وارشان به سمت یکدیگر، که توجه بیننده را جلب می‌کند، یافت.

برخی انگاره‌ها و روابطی که در فیلم دیده می‌شوند، پژواک‌های انگاره‌ی را در بیننده موجب می‌شوند، و به این ترتیب بیننده را به طریقی ژرف و ماندگار برمی‌انگیزند

تنش حاکم بر این فیلم به اندازه‌ی تنش یک رویا ساده است: تهدید مرگ پیوسته هیبتش را به شخصیت‌ها نشان می‌دهد در حالی که آن‌ها پیوسته بر سر رابطه‌ی بی‌ثبات و مخاطره‌آمیزشان با هم چانه می‌زنند. علاوه بر شلیک‌هایی که در طول ۱۶۱ دقیقه زمان فیلم هرچند دقیقه یک‌بار به گوش می‌رسند، شخصیت‌های حریص فیلم، یعنی بی‌نام (خوب)، انجل آیز (بد) و توکو (زشت) مسلح‌اند و تشنه‌ی آن‌که به تنهایی صاحب همه‌ی گنج مدفون شوند، و هر یک میل به کشتن دیگری دارد؛ و اگر چنین نمی‌کند دلش آن است که بدون دیگری به راز طلاهای مدفون شده دست نمی‌یابند. هرچند شخصیت‌ها برای ارضای خودخواهی‌شان و برای بقا بسیار خشن‌اند، در میان همه‌ی ناملایماتی که بر سر راهشان است (از جمله آشوب ناشی از جنگ داخلی)، با اصرار و سماجت به دنبال یافتن یکدیگرند. کلینت ایست‌وود در اعترافات خوفناک در مورد جاذبه‌ی غیراخلاقی شخصیت‌های اصلی، از خشن و خونین بودن فیلم دفاع می‌کند و می‌گوید:

«مردم به قهرمان‌ها اعتقادی ندارند. هرکسی می‌داند که هیچ‌کس هیچ‌گاه وسط خیابان نمی‌ایستد، بگذارد رقیب اول اسلحه‌اش را

بکشد. یا او و یا من» (شوتینگ استارز، ۱۸۷).

جنگ روانی «او یا من» در این فیلم قوی است و به درستی بیان شده است، زیرا هیچ یک از شخصیت‌ها به تنهایی کامل و پیچیده نیست و باید به موازات دیگری یا آئینه‌وار در مقابل دیگری قرار گیرد.

رویا، برای آن که رویا باقی بماند (و نه آن که نشانه، پیام و یا پیشگویی شود) نباید به یک تفسیر، به یک معنی، یک ارزش فرو کاسته شود... ابهام رویاها در تکرار معنا نهفته است

شخصیت‌های بی نام (نونیم) و انجل آیز بیش تر در سطح ظاهر می شوند؛ یا کل چشم انداز را به شکل نمایی بسیار نزدیک پر می کنند، که به نوعی امضای لئون در پای فیلم نیز محسوب می شود، و یا در دوردست سوار بر اسب می تازند، آن قدر دور که به سختی قابل تشخیص اند. فقط گهگاه در صحنه‌هایی ظاهر می شوند که کنشی نشانگر آزمندیشان و یا آرزویشان برای مرگ شخصیتی دیگر کانون توجه است. توکو تنها شخصیتی است که احساسات مهار نشده‌اش را بیان می کند، بعد انسانی در او کمی قوی تر از شخصیت‌های دیگر است، با این وجود در بیش تر صحنه‌ها بی منطق تر از آن به نظر می رسد که باورکردنی باشد، و یا انگیزه‌ی کافی برای رها کردن اعمالش بیابد. شخصیت‌های فیلم سطحی و تک بعدی اند و در نتیجه برای آن که فیلم تأثیر «کلی» خودش را داشته باشد، وجود این گروه سه تایی ضروری است، این‌ها هر کدام، هویشان را فقط در رابطه و تقابل با دیگران و در احتمال مرگ که همیشه همراهشان است می یابند. گویی وجودشان را و هدفشان را از بودن بر اساس مرگ تعریف می کنند: «او یا من»، اگرچه در منطق تحریف شده‌ی رویاگونه‌ی فیلم، بدون «او» به گونه‌ای کنایه آمیز «من» - ی - وجود نخواهد داشت. ضرورت کشتن برای حفظ خود، و در عین حال نیاز پیوسته‌ی آن‌ها به یکدیگر برای آن که بتوانند خود را تعریف کنند، و هم چنین برای دستیابی به «راز»

طلاهای مدفون، رابطه‌ی ناگزیر و پویایی هویت در فیلم را موجب می شود و سرانجام فیلم را از معنای سطحی تحت‌اللفظی‌اش رها می کند، آن را ارتقا می دهد، و انگاره‌ها و روابط این شخصیت‌ها را به سوی زمینه‌ای کهن‌الگویی و ناگزیرتر حرکت می دهد.

مقصودم از زمینه‌ی کهن‌الگویی آن است که فیلم تشابه‌هایی را برمی انگیزد که می توان آن‌ها را با مضمون‌ها و ساختارهای ناخودآگاه و یا قلمروی «جهان اسفل» روانی متداعی دانست. به جای آن که فیلم را بر اساس معنای تحت‌اللفظی‌اش (یعنی سه مردی که در دوران جنگ داخلی به دنبال طلا می گردند، و چگونگی ارتباط این مضمون با دیگر فیلم‌ها و با ادبیات) تفسیر کنم، کانون توجه خود را بر تداعی‌های ناشی از اسطوره‌های کلاسیک (به خصوص هرمس (خدای بازرگانی، اختراع، نیرنگ و دزدی که در مقام پیک، کاتب و قاصد خدایان دیگر نیز خدمت می کرد. م.) و مرکوری (خدایی که به عنوان پیک خدایان دیگر کار می کرد و خود خدای بازرگانی، سفر و دزدی بود. م.) که با واقعیت‌های درون روانی خود (اگو)، سایه (shadow) و نرینه‌ی روان (animus) آن گونه که یونگ نیز تعریف کرده است، مرتبط اند. استدلال من این است که برخی انگاره‌ها و روابطی که در فیلم دیده می شوند، پژواک‌های انگاره‌ای را در بیننده موجب می شوند، و به این ترتیب بیننده را به طریقی ژرف و ماندگار برمی انگیزند، همان چیزی که جیمز هیلمن جنبه‌ی «روح ساز» فیلم نامیده است.

هیلمن تفاوت بین تفسیر تحت‌اللفظی و تجربه‌ی روح ساز در روان‌شناسی کهن‌الگویی را روشن می کند و می نویسد: «کنش روح سازی یعنی تخیل در عالم انگاره‌ها، چون انگاره‌ها روان هستند، ماده‌ی تشکیل دهنده‌ی آن و چشم انداز آن اند» (۳۶). سپس تخیل در عالم انگاره‌ها را در چارچوب روان‌شناسی کهن‌الگویی تعریف می کند و می نویسد: «روح سازی، به این معنا، برابر است با زدودن مفهوم تحت‌اللفظی، آن نگرش روان‌شناختی که با بدگمانی سطح ساده لوحانه و مفروض رویدادها را کنار می گذارد تا به جست‌وجوی اهمیت استعاری و سایه‌وار آن‌ها برای روح



برانگیختن انگاره‌های «جهان اسفل» یا ناخودآگاه است و از طریق اتکا بر سطح اسطوره‌ای تنش، اعمال غیراخلاقی و تسلط مفهوم مرگ به این مهم دست می‌یابد. از دید من، در چنین تحلیلی باید بسیاری از تداعی‌های ناشی از فیلم را بررسی کرد و در عین حال انگاره‌های فیلم را در کلیت خود حفظ کرد و از برگرداندن آن‌ها به مجموعه‌ای از «معانی» خودداری کرد. هیلمن نیز از ضرورت حفظ کیفیت انگاره‌های ذاتی رویا سخن می‌گوید. در رویا و جهان اسفل نوشته است:

رویا، برای آنکه رویا باقی بماند (و نه آنکه نشانه، پیام و یا پیشگویی شود) نباید به یک تفسیر، به یک معنی، یک ارزش فرو کاسته شود... ابهام رویاها در تکرر معنا نهفته است، در حالت چند خدایی درونی آن‌ها، این واقعیت که در هر صحنه، هیبت و انگاره، در رویاها، به قول یونگ «نوعی تنش ذاتی بین تقابل‌ها» نهفته است. هر چند دامنه‌ی این تنش بسیار گسترده‌تر است، تنش

پیرداژده» (۳۷). پس، همان‌طور که انتظار می‌رود، هیلمن می‌پذیرد: «روح‌سازی به طور ضمنی بر نوعی فانتزی متافیزیکی دلالت می‌کند» (۳۷). در مورد این تحلیل، فانتزی متافیزیکی که من وارد تفسیرم خواهم کرد، طریقی است که به واسطه‌ی آن من انگاره‌ها و شخصیت‌های فیلم خوب، بد، زشت را دوباره به تصویر می‌کشم تا کشمکش‌های یک روح گسسته را در تعارض با خود نشان بدهد. برای این منظور به تعاریف کارل گوستاو یونگ از صورت‌های کهن‌الگویی و هم‌چنین به اسطوره‌ها متوسل می‌شوم، و به این ترتیب تشابه‌هایی را در مسیر بحث روح‌سازی هیلمن برقرار می‌کنم. هیلمن معتقد است: «این را که چه چیزی به کجا تعلق دارد، ما با روش تشابه و قیاس رویدادها با ترکیب‌بندی‌های اسطوره‌ای کشف می‌کنیم» (۴۶). و مشابه با دیدگاه روان‌شناسی کهن‌الگویی در مورد رویاها، من معتقدم که قدرت پایدار این فیلم ناشی از توانش در

نکثر تشابه و احتمال‌های بی‌پایان است، زیرا رویا خود روح است، و هراکلیتوس می‌گوید که روح بی‌پایان است. (۱۲۶)

به طور خلاصه هیلمن معتقد است، «تصویر ممکن است صریح و شفاف باشد، اما معنا ابعاد بسیار دارد» (۱۲۶). به همین ترتیب، شخصیت‌ها، روابط و انگاره‌ها در فیلم خوب، بسد، زشت به وضوح به تصویر کشیده شده‌اند، اما موجک‌های تداعی‌هایی که برمی‌انگیزند بالقوه اساطیری و کهن‌الگویی‌اند.

در فیلم، دو بعد یک شخصیت قطبی شده و بر دو شخصیت مجزا فراقن شده‌اند که بسیار به جا و شایسته «خوب» و «زشت» نامیده شده‌اند

خود (ego) و سایه‌ی آن

نخستین شخصیتی که بیننده‌ها در فیلم خوب، بسد، زشت می‌بینند توکو، «زشت» یا (ایل بروتو) است که نقشش را الی والاش بازی می‌کند. شخصیتی بسیار بدوی که در حال شکستن شیشه‌ی پنجره‌ی بار برای فراری دادن جایزه‌بگیران دیده می‌شود. تصادفی نیست که لئون ابتدا این شخصیت را معرفی می‌کند، زیرا اگرچه او در سراسر فیلم کثیف، کودک‌وار و حیوان‌منش است، و بیش‌تر کاریکاتوری از انسان است تا خود انسان، در حقیقت بازیگر اصلی فیلم است. توکو در بیش‌تر صحنه‌ها شخصیت غالب است؛ زیرا می‌تواند واکنش عاطفی نشان دهد، سطح سرد و بی‌روح دیگر شخصیت‌های فیلم را با طغیان‌ها و فریادهای خشمگنانه‌اش، و خودمحموری کودکانه‌اش می‌شکند. این شخصیتی است که فاقد کنترل اخلاقی است، با این وجود برای اعمال بزهکارانه‌ای که بناست برایشان پول بیاورد، وابسته به «بی‌نام» یا همان «خوب» است.

دو شخصیت دیگر یعنی «زشت» و «بد» به همراه بی‌نام که طراح نقشه است ائتلاف بزهکارانه‌ای را تشکیل می‌دهند که اساس آن توانایی‌های جنایتکارانه‌ی توکو است. پلیس برای هر جرم و بزه‌ی که بتوان تصورش را کرد به دنبال توکو است،

و بی‌نام می‌پذیرد او را بازگرداند و پول بسیاری را که جایزه‌ی تحلیل اوست بگیرد و سپس او را نجات بدهد و با هم بگیرند و پول را تقسیم کنند. مخاطب زمانی متوجه این رابطه می‌شود که بی‌نام به طنابی که آماده‌اند تا بر گردن توکو بیندازند شلیک می‌کند، و سپس آن دو پول را با هم تقسیم می‌کنند. با وجود تمرکز توجه بر نزدیکی توکو به مرگ، و با وجود آن‌که بی‌نام را دشنام می‌دهد که چرا به موقع به طناب شلیک نکرده است، بیننده به وضوح با بی‌نام احساس هم‌دردی می‌کند به خاطر آن‌که تیرانداز دقیق و خونسردی است، خوش سیماست، و نسبت به خواسته‌های توکو خونسرد است. بیننده بی‌نام را در کانون توجه قرار می‌دهد، با وجود انفعال واقعی‌اش (او فقط خیره می‌شود، نشانه می‌رود و شلیک می‌کند، یا آن‌که چیزهای اسرارآمیز می‌گوید)، در حالی که توکو، آن «دیگری» نفرت‌انگیز باقی می‌ماند که فقط بی‌نام از او استفاده می‌کند. از دیدگاهی یونگی، گویی بی‌نام قهرمان - خود فیلم است، «منی» که بیننده‌ها دلشان می‌خواهد موفقیتش را ببینند، چراکه خصوصیات ستودنی و البته در این مورد غیراخلاقی، دارد. هرچند، بی‌نام به مثابه‌ی شخصیتی که نقش قهرمان - خود را دارد، به موجب تعریف فقط بخشی از روان است، و فقط جزیی از کل هویت فیلم است، و با آن‌چه خودش نیست، یعنی با توکو کامل می‌شود. بدون رابطه‌ی سست و ناآرامش با توکو، بی‌نام هیچ نیست؛ او به ندرت واکنش هیجانی و عاطفی نشان می‌دهد، تک و تنهاست و رابطه‌ی دیگری ندارد (حتی در توکو نشان از خانواده و گذشته دیده می‌شود، وقتی برادرش را می‌بیند که کشیش است و به مأموریتی فرستاده شده است). بی‌نام به راستی نامی ندارد و هویتی، و می‌توان گفت که برای کامل کردن خود به دیگر شخصیت‌های فیلم محتاج است، گرچه آن‌ها رقیب‌اند. او شخصیتی تک‌بعدی است، و با وجود آن‌که به مثابه‌ی خود - قهرمان در کانون توجه است، محتاج توکو است تا در دل این رابطه کل بزرگ‌تری را به وجود آورد، گویی، او (و هم‌چنین بینندگان) بدون توکو بدوی کاری نمی‌توانند از پیش ببرند. آن‌چه بی‌نام در نقش فولادین و قهرمانانه‌اش

خودشناسی است، و بنابراین، به مثابه‌ی یک قاعده، با مقاومت قابل توجهی روبه‌رو می‌شود... بررسی دقیق‌تر جنبه‌های تیره، یعنی آن وجوه پستی که سایه را می‌سازند، نشان می‌دهد که ماهیتی احساسی دارند، نوعی خودمختاری، و از این رو کینیتی و سوسه‌برانگیز، یا بهتر بگویم، انحصارطلبانه... در این سطح پایین‌تر که احساسات مهارنشده یا به‌ندرت مهارشده‌ی خود را دارد، آدم کم و بیش مانند انسانی بدوی رفتار می‌کند، که نه تنها فریانی منفعل احساساتش است بلکه به تنهایی قادر به قضاوت اخلاقی نیز نیست. («سایه» ۹۵).

در فیلم، دو بعد یک شخصیت قطبی شده و پر دو شخصیت مجزا فراقکن شده‌اند که بسیار به‌جا و شایسته «خوب» و «زشت» نامیده شده‌اند. رابطه‌ی نیاز دو جانبه و هم‌چنین نفرت دوسویه، که بین آن‌ها برقرار است، نمایش درست بی‌قراری و تلاش درون روان است، برای حفظ وجوه دو شق شده و مانع‌الجمع‌ی که برای خلق یک کلیت واحد به یکدیگر نیازمندند. به هر حال، این نوعی اختلال و نابهنجاری نیست، بلکه تلاش روانی هنجار هویت مقدم بر رشد است. یونگ می‌نویسد:

بدون تجربه‌ی تقابل، تجربه‌ی کلیت و وحدت معنی ندارد و در نتیجه نزدیکی درونی به هیئت‌های مقدس نیز محقق نخواهد شد... زیرا در درون خود (self) خیر و شر بی‌تدرید نزدیک‌تر از دوقلوهای همسان‌اند... به این ترتیب حقیقت خود، حقیقت درک‌ناشدنی وحدت خیر و شر به صورت تناقض‌نمایی (پارادوکسی) خود می‌نماید... («درآمدی بر مسایل مذهبی و روان‌شناختی کیمیاگری، ۲۸۲۹).

این دوقلوهای متقابل، توکو و بی‌نام، با وجود نیازشان به یکدیگر، این پیوند عذاب‌آور را دوست ندارند، و رابطه‌ی عجیب‌شان گرفتار رویارویی‌ها و خیانت‌های بسیار است که جاذبه‌ی این دو به یکدیگر و تنفرشان از هم را نشان می‌دهد. جیمز هیلمن معتقد است فقط آن‌ها که رابطه‌ی ژرف و بنیادی با هم دارند می‌توانند به واقع به هم خیانت کنند. او می‌نویسد:

«فقط در روابط بسیار نزدیک، یعنی در روابطی که اعتماد حقیقی را موجب می‌شوند، خیانت امکان‌پذیر می‌شود. فقط وقتی

نمی‌تواند بیان کند به عهده‌ی توکو گذاشته می‌شود، و به مثابه‌ی فراقکن آن‌چه برای خود (اگو) مجاز شمرده نمی‌شود، توکو تجسم جنبه‌های نفرت‌انگیز است (فهرست بلندبالای بزهکاری‌هایش، که در فیلم پیش از آن‌که ببخواهند به دارش بزنند خوانده می‌شود، شامل هر جرم و جنایتی که بگویند، از دزدی گرفته تا تجاوز). لورن پدرسُن درباره‌ی واقعیت فراقکنی‌های منفی و جاندارپنداری شده سخن می‌گوید. او می‌نویسد:

شکل ابراز شده‌ی محتوای عاطفی ناخودآگاه شاید در قالب یک فراقکنی ظاهر شود. آنچه ما انکار کرده‌ایم، بر دیگران فراقکن می‌شود، و به‌زودی، ما آن را به‌مثابه‌ی چیزی که در خور ما نیست رد می‌کنیم. این فراقکنی‌ها همیشه با احساسات قوی و غالباً منفی همراه‌اند، از جمله نفرت، انزجار، خشم یا ترس، پس، فراقکنی‌های ما عناصر طردشده‌ی شخصیت خود ما هستند. (Dark Hrats ۱۶۷)

از این دید، توکو به بخشی از شخصیت نادیده گرفته شده‌ی بی‌نام بدل می‌شود که در فیلم به صورت بخشی از یک هویت کلی که به دنبال «طلایش» می‌گردد و با خود در تعارض است، نشان داده می‌شود. توکو به صورت بخشی فراقکن شده، مشابه با آن چیزی است که کارل یونگ سایه می‌نامد: وجهی از هویت فرد که آن فرد نادیده می‌گیردش و یا انکارش می‌کند تا فانتزی‌های قهرمانانه‌ی خود (اگو) و یا در این مورد، فانتزی بیننده از بی‌نام در حکم قهرمانی حسابگر و مستقل را تقویت کند. همان‌طور که در فیلم دیده می‌شود، خود (اگو) قهرمان به سایه نیاز دارد تا از آن «بهره» ببرد، درست مانند نیازی که خود (اگو) به سایه دارد تا به هویتی یک‌پارچه و کامل دست یابد، بی‌توجه به آن‌که آن سایه ممکن است چقدر تیره و نامطلوب به نظر برسد. یونگ سایه را این‌طور توصیف می‌کند:

سایه مسأله‌ی اخلاقی است که کل شخصیت خود (اگو) را به چالش می‌طلبد، زیرا هیچ کس نمی‌تواند بدون تلاش قابل ملاحظه‌ی اخلاقی از وجود آن سایه آگاه شود. برای هوشیار شدن از وجود سایه، لازم است وجوه تیره‌ی شخصیت را به مثابه‌ی واقعیتی موجود به رسمیت شناخت. این ضرورت هر نوع

برادران، عشاق، همسران به واقع به هم اعتماد می‌کنند، امکان خیانت واقعی به وجود می‌آید، خیانتی که در مورد دشمنان و بیگانه‌ها چندان معنی پیدا نمی‌کند. هرچه میزان عشق و وفاداری، وابستگی و تعهد، عمیق‌تر باشد، احتمال خیانت بیش‌تر است» (آتش آبی، ۲۷۸).

به نظر کارل یونگ مرکوری - هرمس دارای دو ذات است که همراه با هم وجود دارند، هر دو دارای جنبه‌های خیر و شرند؛ درست مشابه شخصیت‌های این فیلم، ویژگی‌های قهرمانانه و «خوب» بی‌نام و امیال «بد» توکو

سرانجام تلافی می‌کند و بی‌نام را در بیابان رها می‌کند. بی‌نام در یکی از صحنه‌های نبرد در جنگ داخلی به طور کاملاً تصادفی محل اختفای طلاها را از آخرین گفته‌های سربازی که لحظاتی بعد می‌میرد، درمی‌یابد. بی‌نام خود نیز در حال موت است، توکو ناگهان متوجه می‌شود که زنده ماندن او، اکنون به نفعش است. ملتسمانه می‌گوید، «پسر نمیر! من رفیقتم، کمکت می‌کنم!» توکو به او آب می‌دهد و می‌کوشد جاننش را نجات دهد. این شیوه‌ی جاذبه و دافعه پیوسته تکرار می‌شود، دو شخصیت، هم دوست یکدیگرند و هم دشمن یکدیگر و گاه یکی دیگری را تا آستانه‌ی مرگ پیش می‌برد، و آن‌گاه باز پی می‌برند که برای آن‌چه به دنبالش هستند به هم نیاز دارند.

هرمس و مرکوری: سه‌گانه و چهارگانه (تثلیث و تربع)

به هر رو، دو شخصیت فیلم یعنی بی‌نام و توکو، به همین سادگی صرفاً تعریفی تمثیلی از خود (اگو) و سایه نیستند، زیرا این‌قدر سراسر معرف دو قطب خوب و بد نیستند. هر دو خودخواه، ظالم و نیرنگ‌بازند، گرچه پیوسته می‌کوشند یکدیگر را نفی کنند. یک تشابه جالب اساطیری که این دو شخصیت نشانگر آن‌اند، گرچه به شکل انشقاق یافته. اگر به این دو به مثابه‌ی یک کل بنگریم هرمس را تداعی می‌کنند که از خدایان اساطیری یونان است و خصوصیاتش دارد بسیار مشابه مرکوری که از خدایان روم است. هرمس اولین «گله دزد» اسطوره‌ای است که گله‌ی برادرش آپولو را دزدید، شاید است و حامی دزدان و شیادان. در هر حال، هرمس / مرکوری، نقش مهم‌تری نیز برای خدایان بازی می‌کند. موری می‌نویسد:

«در مقام پیام‌آور یا پیک ار حتی به عالم ارواح نیز دسترسی دارد، و ارواح مردگان را هدایت می‌کند؛ از این رو می‌بینیم که هرمس به عنوان هدایت‌کننده‌ی رویاها نیز مطرح شده است.» (۱۳۴)

به نظر کارل یونگ مرکوری - هرمس دارای دو ذات است که همراه با هم وجود دارند، هر دو دارای جنبه‌های خیر و شرند؛ درست مشابه شخصیت‌های این فیلم، ویژگی‌های

در این فیلم، این شخصیت‌ها به طریقی ثابت پیوسته یکدیگر را پیدا می‌کنند، برای یافتن طلا با هم پیمان می‌بندند و در همان حال پیوسته به او خیانت می‌کنند و این داستان ورای رابطه‌ای صرفاً دشمنانه است. آن‌ها صرفاً دشمن یکدیگر نیستند، بلکه ابعاد مختلف یک روح‌اند که در تقابل با یکدیگر قرار گرفته‌اند. با وجودی که این دو شخصیت اغلب با هم در ستیزند و به یکدیگر دشنام می‌گویند، به نیاز مقابله‌شان به هم وفادار می‌مانند و می‌کوشند رابطه‌شان را برقرار نگاه‌دارند.

برای مثال، در اوایل فیلم، بی‌نام به عهدش با توکو در نقشه‌ی بزه‌کارانه‌ای که کشیده بودند وفادار نمی‌ماند و می‌گوید: «در آتیه‌ی آدم آشغالی مثل تو هیچ نمی‌بینم، شراکت‌مان سر جای خودش محفوظ، پول‌ها مال من و طناب دار مال تو.» بعد به تاخت دور می‌شود و توکو را رها می‌کند تا ناچار شود هفتاد مایل را پیاده گز کند تا به شهر برسد. توکو فریاد می‌زند: «برگرد» و بعد با خود پیمان می‌بندد که سرانجام روزی بی‌نام را خواهد کشت. به هر حال، فیلم نشان می‌دهد که «شراکت» بین این دو رقیب غیرممکن است و «وحدت» محال است، زیرا این دو شخصیت پیوسته به یکدیگر برمی‌خورند، سعی می‌کنند از هم سوءاستفاده کنند و یا همدیگر را بکشند. توکو

را بیرون بگذارد و حتی در یک مورد دلش به حال یک سرباز زخمی در صحنه‌ی نبرد می‌سوزد. از سر ترحم پیش از آن‌که سرباز بمیرد، به او سیگاری تعارف می‌کند، اگرچه این عمل برای او دربرگیرنده‌ی هیچ چیز خاصی نیست. از سوی دیگر، انجیل آیز، بی تفاوت‌تر از این حرف‌هاست، «بالا تر» از دیگران است، هم به لحاظ این و هم به لحاظ آن‌که می‌تواند کاملاً بی‌عاطفه باشد، و در عین حال بسیار «فروتر» از دیگران است در بی‌رحمی، که ناشی از آزمندی است. یونگ درباره‌ی این بعد سوم مرکوری / هرمس می‌نویسد:

جنبه‌ی دیگری از ماهیت دوگانه‌ی مرکوری شخصیت او در حکم Senex یا Puer است. هرمس که هیبت مردی پیر را دارد و پژوهش‌های باستان‌شناسی نیز این را تأیید کرده است، در ارتباط مستقیم با ساتورن (خدای کشاورزی) قرار می‌گیرد که نقش بسیار مهمی نیز در کیمیا دارد. مرکوری به واقع از عناصر متضاد بسیار ساخته شده است؛ از یک سو بی‌تردید با سر خدایان خویشاوند است و از سوی دیگر در فاضلاب‌ها پیدا می‌شود... با وجود این درگانگی آشکار، بر همگنی و یکپارچگی او نیز تأکید می‌شود. «در همه‌ی دنیا او یکی است.» مرکوری یگانه در عین حال سه جنبه دارد، با اشاره‌ی بدیهی به تثلیث مقدس؛ اگرچه ماهیت سه‌گانه‌ی او از مفهوم تثلیث مسیحیت گرفته نشده است و دیرین‌تر از آن است... مارشیال هرمس را وحدت همه و هر سه خواننده است. در موناکویس (Monakris) (آرکادیا، منطقه‌ای در یونان. م.) هرمس سه سر را می‌پرستید، و در گاول (Gaul) مرکوری سه سر پرستیده می‌شده است... ویژگی سه‌گانه از مشخصه‌های خدایان دنیای اسفل بوده است (روح مرکوری، ۴۴۵).

با منظور کردن انجیل آیز، شخصیت‌ها در خوب، بد، زشت از یک دوگانه‌ی ساده فراتر می‌روند؛ آن‌ها چندگانگی صورت فلکی را که در حوزه‌ی «خدایان جهان اسفل» اند و یا هیئت‌های درونی ناخودآگاه فرد را به خاطر می‌آورند. در این مورد، خود (اگو)، سایه و ترینه‌ی درون یا «پدر» سه‌گانه‌ی نامتناسب هویت کلی فیلم را می‌سازند. اگرچه رابطه‌ی اصلی در فیلم بین بی‌نام و توکو برقرار است، یعنی دو شخصیتی که بخش عمده‌ی کنش فیلم را خلق می‌کنند، این نکته توجه را جلب می‌کند که انجیل آیز نیز همان قدر بی‌امان آن‌ها را به

قهرمانانه و «خوب» بی‌نام و امیال «بد» توکو. و جالب است که اگرچه، هر دو شخصیت دزد و بزهکارند، هر دو نقش خداگونه‌ی هدایت دیگران به جهان ارواح (مرگ) را از طریق قدرت چوبدستی‌های (اسلحه‌های) هرمس وارشان دارند. یونگ به ویژگی دوگانه‌ی هرمس / مرکوری اشاره می‌کند و می‌گوید:

«مرکوری به دنبال سنت هرمس، شخصیتی بسیار چندگانه، متغیر، و نیرنگ‌باز دارد... او دوروست و شخصیت اصلی‌اش همین دورویی و نیرنگ‌بازی است. درباره‌ی او می‌گویند که "دور زمین می‌دود و از همراهی خیر و شر هر دو به یک اندازه لذت می‌برد." او در آن واحد «دو اژدهاست»، «دوقلو» است، و از «دو ذات و طبیعت» ساخته شده است و «دو جوهر» دارد... او هم خیر است و هم شر.» (روح مرکوری، ۴۲).

هرچند، یونگ اعتقاد دارد که مرکوری صرفاً نشانگر یک وجود دوقطبی نیست، بلکه دائماً بین این دو در سیلان است؛ و در هر لحظه بالقوه هر یک از این دوست، یونگ می‌نویسد:

«او بی‌تردید نیمه‌ی تیره و متعلق به عالم اسفل است، اما صرفاً معرف شر و بدی نیست، و برای همین او «خیر است و شر» یا دستگاه قدرت‌های ماوراء در سطوح مادون است. او آن شخصیت دوگانه‌ای را به ذهن متبادر می‌کند به نظر می‌آورد که هم در پس مسیح ایستاده است و هم در پس شر، آن شیطان اسرارآمیز که ویژگی‌هایش در هر دو مشترک است.» (۴۵).

خوب، بد، زشت، به خاطر همین سایه روشن‌های تداعی‌های خوب و بد، نیاز و تخریب، و حد وسط پویایی که این تقابل‌ها اتخاذ می‌کنند، از سادگی تمثیلی فاصله می‌گیرد. از این جهت، هرمس / مرکوری و هم چنین فیلم خوب، بد، زشت بعد سوم می‌یابد، که در وجود قاتل خون‌پردی چون انجیل آیز (که نقشش را لی وان کلیف بازی می‌کند) تجلی می‌یابد.

اگرچه دقت ستودنی او و بی‌عاطفگی‌اش شبیه بی‌نام است، این شخصیت مسن‌تر حتی از اندک حس دلسوزی و ترحم که گهگاه در بی‌نام دیده می‌شود، بی‌بهره است. برای مثال، بی‌نام می‌تواند گاهی از حوزه‌ی پویش «او یا من» در فیلم پا

دنبال «راز» تعقیب می‌کند، که آن دو یکدیگر را. هرچند، رابطه‌ی او با آن‌ها حکم افزوده‌ای بر آن دوگانه را دارد.

بر اساس روان‌کاوی کهن الگویی

آن‌چه در حکم تقابلی منفی و ناراحت

درک شود و «پدر خطرناک» عامل آن باشد.

در واقع می‌تواند رشد توان بالقوه‌ی ناخودآگاه

را تسهیل کند و این برجسته

کردن پویایی رقبا بی‌تردید به

فیلم عمق می‌دهد

همان‌طور که پیش‌تر گفتیم، به لحاظ خونسردی و شیوه‌ی محاسبه‌گرانه‌اش، او (انجل آیز) همان‌قدر برای بینندگان ستودنی است که بی‌نام، اما انجل آیز همیشه یک گام تیره‌فراتر می‌رود. بینندگان در همان اوایل فیلم با او آشنا می‌شوند، در صحنه‌ای که با بی‌رحمی پدر یک خانواده را می‌کشد. با وجود آن‌که آن مرد «نام» و هویت کسی را که می‌داند طلاکجا دفن شده است به او داد و علاوه بر آن هزار دلار هم داد تا از شرش خلاص شود، انجل آیز با آن مرد شام می‌خورد و بعد در خانه‌ی خودش و مقابل چشمان وحشت‌زده‌ی خانواده‌اش او را می‌کشد. او Senex یا پدر است و در عین حال قاتل پدران است، خلق و خویی ظالمانه، و شاید بتوان گفت پدر یا سلف پسر - خود (ego-son) بزهکاری به نام بی‌نام که او نیز به دنبال سودجویی است.

به هر حال، در او هیچ اثری از دلسوزی‌هایی که گاهی در بی‌نام شاهدش هستیم (از جمله اجابت درخواست یک سرهنگ و انفجار پلی برای پایان دادن به جنگ) نیست. برعکس انجل آیز در هیئت یک قاتل بی‌رحم است، و در شباهتش به پدری حریص و ویرانگر حتی از سایه‌ی دل‌تک‌وار توکو نیز ویرانگرتر است.

به نظر می‌رسد گویی در هر دو شخصیت «پدر»، انجل آیز، و «پسر - خود»، بی‌نام، ویژگی‌های توکو که تجلی خصوصیات بدوی سایه است، وجود دارد، اما به مثابه‌ی یک هیئت

سایه‌ای فرودست، توکو برای آن‌ها تهدید چندانی محسوب نمی‌شود. هرگاه انجیل آیز، یا بی‌نام روی پرده هستند، بیننده تقریباً هیچ تردیدی ندارد که آن‌ها در کسب آن‌چه به دنبالش هستند موفق خواهند بود، هرچند با بیرحمی و سنگدلی، در حالی که توکو به خاطر آن‌که نظم احساسی ندارد، کارها را خراب می‌کند و به مقصود دست نمی‌یابد. انجل آیز، و بی‌نام به خاطر دقت خونسردانه‌شان و خوددار بودنشان، در این فیلم رقیب‌های اصلی هم‌دیگرند، و برای ترفندبازی‌های حساب‌شده‌شان، بیش‌ترین احترام را در میان تماشاگران برمی‌انگیزند و هم‌چنین خود نسبت به هم بیش‌ترین احترام را می‌گذارند.

بر اساس روان‌کاوی کهن الگویی آن‌چه در حکم تقابلی منفی و ناراحت درک شود و «پدر خطرناک» عامل آن باشد، در واقع می‌تواند رشد توان بالقوه‌ی ناخودآگاه را تسهیل کند و این برجسته کردن پویایی رقبا بی‌تردید به فیلم عمق می‌دهد. هیلمن درباره‌ی پیامدهای کهن الگوی پدر خشن را در آتش آبی چنین می‌نویسد:

میل پدر برای کشتن فرزند را نادیده می‌گیریم. می‌دانیم که ذات مادری، مادری «بد» است. سائق پدر هم الزام کهن الگویی منزوی کردن، نادیده گرفتن، رها کردن، رسوا کردن، به رسمیت نشناختن، به بردگی دادن، فروختن، علیل کردن، و خیانت کردن به پسر است... پدر ظالم ضرورت پدری است... زیرا: نخست، آن‌ها آرمان‌گرایی را می‌کشند. پدر ویرانگر، انگاره‌ی آرمانی خود را نابود می‌کند. او بت‌پرستی پسر را در هم می‌کوبد... دوم، خصیصه‌های وحشتناکی که در پدر وجود دارد، پسر را نیز با آشنی ناپذیری‌ها و سختی‌های سایه‌ی خودش آشنا می‌کند... پسر را دعوت می‌کند، وادارش می‌کند تا برای آن‌که بتواند به زندگی ادامه دهد، و باقی بماند، سخت و تیره شود. رواج و شیوع سایه‌ی مشترک می‌تواند پدر و پسر را در همدلی و یگانگی تیره و ساکنی که به اندازه‌ی همراهی آرمانی ژرف است، به هم پیوند زند و همراه کند. (۲۱، ۲۲).

از این جهت، خشونت و ددمنشی شخصیتی چون انجیل آیز و توان مرموز و غیرعادی‌اش در تعقیب و تهدید پوسته‌ی بی‌نام و توکو، نشان‌دهنده‌ی حضور سیاه و شرارت‌بار

کشیده می‌شود. زئوس سرانجام خود را در جایگاه قدرتمندترین خدا تثبیت می‌کند (هامپلتن، ۶۸). کشمکش کهن‌الگویی بین پدر و پسر در اساطیر به نظر بی‌پایان می‌رسد، اما به هر رو دارای ماهیت سه‌گانه است، زیرا آن‌ها همه یک سایه‌ی مشترک دارند، میل به قدرت انحصاری و حق حاکمیت بر سرزمین خدایان یا قلمروی ناخودآگاه. این‌ها در حکم هیئت‌هایی درونی، بسیار مشابه شخصیت‌هایی هستند که در فیلم خوب، بد، زشت می‌بینیم. در هر حال، همان‌طور که یونگ اشاره کرده است، ناخودآگاهی که خود را به سه قسمت می‌کند (مانند پدر، پسر، و سایه - شیطان) آشکارا فاقد ثبات است. یونگ در «مقدمه‌ای بر مذهب و مسایل روان‌شناسی در کیمیا» می‌نویسد:

چند موردی که من مشاهده کردم و در آن‌ها شماره‌ی سه هم وجود داشت، با نوعی نقص نظام‌یافته‌ی ضمیر خودآگاه روبه‌رو بودند، یا به عبارت دیگر ناخودآگاهی داشتند با «کارکرد فرودست». شماره‌ی سه بیان طبیعی کلیت و یکپارچگی نیست، زیرا چهار معرف دست‌کم تعیین‌کننده‌ها در یک قضاوت کلی است... همیشه چهار عنصر وجود دارد، اما بیش‌تر سه‌تای آن‌ها با هم یک مجموعه را تشکیل می‌دهند، و چهارمی جایگاه ویژه‌ای دارد، برخی اوقات زمین است و برخی اوقات آتش... چهار دلالت بر زنانگی، مادری، و مادیت دارد و سه دلالت بر مردانگی، پدری و معنویات.

یونگ در «مسئله‌ی چهارمین» پویایی تثلیث را به وضوح بررسی می‌کند و نمودار آرایه می‌دهد با مشخصه‌هایی که به نظر او ویژگی‌های خاص تثلیث هستند، که عبارت است از پدر، پسر و شیطان.

پدر

شیطان

پسر

یونگ روابط این نمودار را به تفصیل شرح می‌دهد و می‌نویسد:

در نمودار ما، مسیح و شیطان برابر و در تقابل با هم دیده

اوست که رویارویی روانی را ضروری می‌کند و می‌تواند با وضوح بیش‌تری کل «هویت» فیلم را شکل دهد (یا دست‌کم، این‌که قهرمان - پسر چیست و چه نیست، و چه سایه‌ای را این‌ها با هم به اشتراک دارند). حضور او چنان کشنده و مستبدانه است که به نظر می‌رسد به طور طبیعی شورش را برانگیزد، و برای همین پویایی «او یا من» چنین در فیلم غالب است. لورن پدرش در قلب‌های تیره، آن نیروهای ناخودآگاه که به زندگی مردان شکل می‌دهند، می‌نویسد؛ این هیئت پدر مانند اورانوس یونانی عمل می‌کند، و پسرش کروئوس (مشابه رومی ساتورن) باید خود را از او متمایز کند تا به رشدش ادامه دهد. پدرش می‌نویسد:

پسری که گرفتار کهن‌الگویی پدر ویرانگر شده است بخت چندانی ندارد که در جهان واقع، در جهان بیرون، شخصیت خود را کسب کند و خود باشد، زیرا ارزش‌ها، افکار و احساسات پدر بر او غالب است. با این دید، می‌توان گفت ضمیر آگاهش متولد نمی‌شود؛ اورانوس، در تجربه‌ی روان‌شناختی، از درون ضمیر ناخودآگاه، به سنت و روال متعارف می‌رسد، یعنی آن‌که راه همان است که همیشه بوده است. بنابراین، پسری که پدرش ره‌ایش می‌کند، «بچه‌ی مادر» باقی می‌ماند تا وقتی سرانجام با در راه سفری قهرمانانه بگذارد تا خود را از قدرت و نفوذ منفی پدر (و مادر) آزاد کند. در این سفر قهرمانانه مرد باید سرانجام درخواست تأیید پدر را رها کند و به دنبال تجربه‌ی خود باشد که فراتر از رابطه‌ی پدر و فرزند قرار دارد. کروئوس، نخستین پسر اورانوس، که می‌توانست با کمک ربه (Rhea) بگریزد و پدر را که اونیز پدری ویرانگر است، اخته کند... (۱۳۹۴۰)

در اسطوره‌های کلاسیک، نسل‌هایی هستند از پدران جنایتکار و ستم‌پیشه که پسرانی یاغی و به همان اندازه پرخاشگر زادند. در نمونه‌ی پدرش، کروئوس یونانی، فرزند اورانوس خشن، پدر را با داس مادر اخته می‌کند، و خود را به مثابه‌ی یک زخم‌رسان و از میان برنده‌ی مردانگی (اخته‌کننده) که بسیار قوی‌تر از پدر «نفرت‌انگیز» خود است، نشان می‌دهد (مورفورد و لماردون، ۵۳، ۵۲). کروئوس نیز با دسیسه‌چینی پسرش زئوس (که خود پدر هرمس است)، از تخت برکنار می‌شود و در جهان ارواح، جهان اسفل به بند

می‌شوند، و به این ترتیب ایده‌ی «دشمنی» را نشان می‌دهد. این تقابل یعنی کشمکش تا آخر، و این وظیفه‌ی انسان است تا این کشمکش را تاب آورد تا هنگامی که وقتش برسد، یعنی به آن نقطه‌ی عطفی برسیم که خیر و شر شروع می‌کنند به نسیبی کردن خود، به شک در خود، و فریاد اخلاقیاتی بلند می‌شود (ورای خیر و شر ۵۵).

پیدا شدن یک شکل یا جسم مندل (دایره) وار در رویا شاید همان‌طور که یونگ گفته است دلالت بر یکپارچگی و وحدت بکند، اما یکپارچگی و وحدت در جهان مرگ

یونگ می‌گوید که این سه‌گانه در بنیاد ناپایدار است، و مشخصه‌ی آن کشمکش بی‌پایان است، فقدان عنصر چهارم است که به نظر او در باز نمودهای سالم روان غالب است. یونگ می‌گوید:

«تربیع یا چهارگانگی کهن‌الگویی است کم و بیش جهانی و بنیاد هر قضاوت کلی را تشکیل می‌دهد... سه ضریب طبیعی نظم نیست، بلکه مصنوعی است. چهار عنصر وجود دارد، چهار کیفیت اصلی، چهار رنگ، چهار طبقه‌ی اجتماعی (کاست)، چهار شیوه‌ی رشد روان در بوداییسم و غیره.» (۵۱). تثلیث فساد عنصری روحانی است که می‌توان آن را به مثابه‌ی اصول زنانگی در نظر گرفت، مثل «مادر» درون یا هیئت کهن‌الگویی آنیما. در این جا، یونگ چهارگانگی، کهن‌الگویی باثبات‌تر را به شکل زیر نشان می‌دهد (۵۶):

	پدر	
	پدر	
پسر	پدر	
شیطان	پدر	
روح		

یونگ می‌گوید:

«این کهن‌الگوی چهارگانه با افزودن اصل چهارم وحدت و تعادل

بیش‌تری را نشان می‌دهد.»
یونگ می‌نویسد:

کشمکش ناگفتنی که دوئیت معرف آن است، در اصل چهارم حل می‌شود، عنصر چهارم که وحدت اولیه را در صورتی کاملاً رشد یافته احیا می‌کند. این نظام در سه مرحله ساخته می‌شود، اما نماد حاصل یک چهارگانه است» (مساله‌ی چهارمین، ۵۶).
به اعتقاد یونگ، وقتی عنصر چهارم غایب است، و سه‌گانگی (تثلیث) بر چهارگانگی (تربیع) غالب می‌شود، کشمکش بین پدر و پسر تسریع می‌شود، درست مانند کشمکش بین بی‌نام و انجل آیز در فیلم خوب، بد، زشت. حاصل کار «خشونت» است و تلاش پسر برای تخریب پدر. یونگ می‌گوید:

برای تعبیر روان‌شناختی نماد تثلیث، باید با فرد شروع کنیم و این نماد را تجلی روان او بدانیم گویی انگاره‌ای رویایی است... می‌توانیم تثلیث را یک رویا تلقی کنیم، زیرا وجودش نوعی نمایش هیجان‌انگیز است... به طور کلی، پدر دلالت می‌کند بر حالت اولیه‌ی خودآگاهی، وقتی که فرد هنوز کودکی بیش نیست، و هنوز وابسته است به یک الگوی مشخص و از پیش آماده‌ی وجود که عادتش است و خصوصیت قانون را دارد... وقتی کانون توجه به سمت پسر تغییر می‌کند، تصویر تغییر می‌کند. در سطح فرد تغییر معمولاً زمانی شروع می‌شود که پسر می‌خواهد خود را در جایگاه پدر بگذارد. طبق الگوی باستانی، شکل پدر - قاتل کاذب را به خود می‌گیرد، همانندسازی خشونت‌بار با پدر با سر به نیست کردن او تحقق می‌یابد. (۶۰)

در عین آن‌که «سر به نیست کردن» پدر ممکن است نشانگر آزادی (همراه با تخلیه‌ی هیجانی) پسر از قدرت کوبنده‌ی این شخصیت بر ناخودآگاه باشد، یونگ معتقد است که این جنگ روانی، در واقع، ممکن نیست نشانگر رشد بیش‌تر روانی در فرایند فردیت‌یابی باشد. بدون تعادل روح، پسر که حال غالب شده است، هنوز گرفتار وابستگی به الگوی زیستی خشن و تهاجمی پدر است. یونگ می‌نویسد:

به هر رو، این پیشرفت نیست؛ فقط حفظ عادات و رسوم قدیمی است بی‌آن‌که پیامدش هیچ تغییری در خودآگاه باشد. هیچ جدایی از پدر اتفاق نمی‌افتد. جدایی واقعی از پدر همراه باید باشد با

یکپارچگی خود را به خاطر می‌آورد. هیلمن این دایره را به مندل (واژه‌ی سانسکریت به معنای دایره؛ دایره‌ای در درون یک مربع حول مرکزی که وحدت‌بخش است. م.) تشبیه می‌کند و می‌نویسد:

پژوهش‌های یونگ در نمادگرایی خود (self) یک شیوه‌ی تفسیر بنا نهاده است: گردی = خود. مبنای این فرضیه را باید در بحثی که یونگ درباره‌ی مندل پیدا کرد... هر شکل دایره‌وار (مندل) را که در رویا دیده شود، می‌توان مطابق با این گفته‌ی یونگ تعبیر کرد که اشکال دایره‌وار به معنی «تلاش برای یکپارچگی و تمامیت خود» هستند. (رویا و جهان ارواح، ۱۵۹).

هرچند، در این فیلم، آن‌چه در سطح دیده می‌شود همیشه فریبنده است، زیرا دایره‌ای که شخصیت‌ها پا به آن می‌گذارند برای رویارویی جهت توافق، یا وحدت نیست، بلکه برای مرگ است. «طلا»یی که آن‌ها به دنبالش بوده‌اند تقسیم‌پذیر نیست، درست همان‌طور که خود غایی که آن‌ها در ترکیب با هم ایجاد می‌کنند، نمی‌تواند در حضور هر یک از آن‌ها پایدار بماند. پس آن‌ها هم‌چنان بر «او یا من» اصرار می‌ورزند، پویشی که پیوسته در طول فیلم آن‌ها را با هدف نیستی به سوی هم کشانده است. هرچند، هیلمن با وفاداری به روان‌شناسی کهن‌الگویی معتقد است که اگرچه نماد دایره می‌تواند برخی اوقات استعاره‌ی یکپارچگی و تمامیت خود باشد، هم‌چنین می‌تواند به مفهوم قدم به دایره‌ی مرگ گذاشتن نیز تعبیر می‌شود. هیلمن در *رویا و جهان ارواح* می‌نویسد:

پیدا شدن یک شکل یا جسم مندل (دایره) وار در رویا شاید همان‌طور که یونگ گفته است دلالت بر یکپارچگی و وحدت بکند، اما یکپارچگی و وحدت در جهان مرگ. نوعی از دست رفتن واقعیت است، به مفهوم واقعیتی که در روز روشن می‌بینیم. بنابراین، اگر نمایش خودانگیخته‌ی دایره تلاشی است برای وحدت و یکپارچگی خود، سلامت خود، باید گفت این سلامت و وحدت مرگ... در نمادگرایی باستانی غرب، دایره‌ی محل مرگ است. این را در حلقه‌ی تدفین می‌بینیم که بعدها در شکل گرد حیاط کلیساها نیز تجسم یافت.

در دایره‌ی پایانی فیلم، مردان اسلحه‌هایشان را آتش

متفاوت شدن خودآگاه از پدر و از عاداتی که او معرفی‌شان است. لازمه‌ی تحقق چنین چیزی کسب شناخت قابل توجهی از فردیت خود است... سرانجام، گام سوم، به ورای «پسر» در آینده نگاه می‌کند، و متوجه تحقق پیوسته‌ی «روح» است... (مسأله‌ی چهارمین، ۶۱-۶۰).

به همین ترتیب، خود - پسر بی‌نام در فیلم کاملاً مانند انیموس - پدر انجل آیز رفتار می‌کند، زیرا تنها راه برآوردن نیازها و حل کشمکش‌ها تلاش برای ریشه‌کنی رقابت‌هاست. به وضوح فقدان عنصر چهارم در هویت کلی فیلم مشهود است: یعنی میل زنانه و تمایلات ناشی از آن به گفت‌وگو، پرورش، و حفظ زندگی (تنها زمانی که لحظاتی در فیلم ظاهر می‌شوند یا در وحشت مرگ‌اند و یا برای به دست آوردن اطلاعات کتک زده می‌شوند). کل «شخصیت» فیلم تهی از حضور زنانه است و محدود است به محرک‌های «او یا من» مردانه. در نتیجه، در رویارویی، آن سه مرد رقیب، سرانجام در جهتی که فیلم به طور گریزناپذیری به سویش می‌رود، با هم روبه‌رو می‌شوند.

حلقه‌ی کلیت و مرگ

شاید در چرخشی فریبنده، لئون در پایان فیلم، سه شخصیت فیلم را به سوی دایره‌ای سنگی در قبرستانی می‌برد، گویی رویارویی نهایی آن‌ها به مفهوم کامل شدن یک چرخه است، و رسیدن به کلیت. بی‌نام و توکر برای آن‌که به قبرستان برسند، به شیوه‌ای قهرمانانه، پلی را خراب می‌کنند تا کشمکش جنگ داخلی را متوقف کنند؛ و هر دو از «رودخانه می‌گذرند» و به قبرستان وارد می‌شوند تا طلاها را پیدا کنند، و انجل آیز نیز به دنبال آن‌هاست. در سطح، به نظر بینندگان می‌رسد که قطعات گسسته‌ی هویت فیلم، سه شخصیت رقیب فیلم، آن‌چه را به دنبالش بودند، «طلا»ی دفن شده در گورستان را یافته‌اند. شخصیت‌های فیلم حتی قدم به سطح گردی که در مرکز گورستان، از سنگ ساخته شده است، می‌گذارند و سرانجام با هم روبه‌رو می‌شوند. دایره‌ای که این سه گانه در این صحنه، وارد آن می‌شوند نوعاً دارای اهمیت کهن‌الگویی است از آن جهت که کلیت و

می‌کنند به قصد آن‌که بکشند. اما بی‌آن‌که بیننده متوجه شده باشد، بی‌نام با زیرکی و زرنگی قبلاً تفنگ توکو را خالی کرده بوده است، و از این رو امکان زنده ماندن خود و حذف رقیب دیرینش یعنی انجل آیز را بیش‌تر کرده است.

**وقتی می‌پرسیم چرا هر تحلیلی
اغلب و با تنوع بسیار به تجربه‌ی
مرگ می‌رسد، ابتدا این نکته را درمی‌یابیم
که مرگ برای باز کردن راه دگرگونی
و تحول ظاهر می‌شود... نیروی خلاقه را
می‌کشد، همان‌طور که نور را می‌آفریند**

با تعجب می‌بینیم که بی‌نام به انجل آیز شلیک می‌کند، گرچه بیننده خشنود می‌شد، زیرا طبیعتاً طرفدار قهرمان - خود (hero-ego) است. حال فقط او و توکو ایستاده‌اند پرسشی که مطرح می‌شود این است که آیا پیروزی بی‌نام بر انجل آیز دلالت بر پاک‌سازی روح از عناصر منفی و بازدارنده دارد، یا آیا مرگ یکی از مؤلفه‌های این سه‌گانه بیش از گذشته کلیت درگیر هویت روانی فیلم را گسسته می‌کند.

درساره‌ی مسأله‌ی مرگ و اهمیت آن در روان‌شناسی کهن‌الگویی پاسخ‌های متفاوتی داده شده است. از یک سو، لورن پدراشن، مفهوم منفی فرویدی غریزه‌ی مرگ را می‌پذیرد، که منشأ در گسستگی یا انشقاق روان دارد. از این رو که ساختار فیلم فاقد «روح» یا آنیماست و بنابراین به جای چهارگانه، تشکیل شده است از سه‌گانه‌ای ناپایدار، می‌توان گفت که شخصیت‌های نامتعادل مرد، به خاطر تأکید فزون از حد بر اصول مردانه، در حدود بیش‌تری دچار گسست‌اند. پدراشن در قلب‌های تیره این معما را شرح می‌دهد:

این نکته‌ی اساسی به نظر می‌رسد از جدایی ناخودآگاه مرد از زن، و هم‌چنین خیر از شر ناشی شده باشد. در نتیجه‌ی این جدایی، مرد با قطب مذکر روان خود همانندسازی فزون از حد می‌کند و از قدرت درون‌زای خود منفک می‌شود. به جای آن‌که بتواند با حس خودآگاه برتری به آرامش برسد، حس ناخودآگاه فرودستی،

نوعی حس بی‌کفایتی که در تقابل با حس خلاق زنانه و مادری قرار دارد، بر او تحمیل می‌شود. به این ترتیب، توانایی‌اش در ایجاد شور زندگی، رشد و پرورش مؤثر و کارآمد دچار اختلال می‌شود. آن‌گاه، آنیما (مادینه‌ی درون)، گرچه فراق‌کن شده است، در این بافت، به صورت حس ناکامل و آسیب‌دیده‌ی خود درک می‌شود. این وضعیت چه ارتباطی با رفتار خشونت‌بار و پرخاشگرانه دارد؟ غریزه‌ی مرگ در نظریه‌ی فروید، توجیهی است برای «شرارت‌های مردان»... راه دیگر نگرستن به غریزه‌ی مرگ آن است که مرگ را نتیجه‌ی میل به قدرت بدانیم که به نوبه‌ی خود تابع شیوه‌های اغراق‌شده‌ی بیرون‌زاد برخورد با جهان، زنان و خودشان است، یا به عبارت دیگر، نتیجه‌ی شکست‌شان در پذیرش خوی زنانه به درون خودشان است. (۶۴-۶۵)

از طرف دیگر، یونگ و هیلمن برای میل به مرگ توجیه‌های دیگری ارائه می‌دهند. در یک دیدگاه مرگ برای زمینه‌سازی زندگی تازه ضروری است. هیلمن در خودکشی و روح ادعا می‌کند که در رویاها و در جهان اسفل ناخودآگاه، مرگ می‌تواند تداعی‌هایی ورای نابودی که معمولاً در جهان «بیداری» به آن نسبت داده می‌شود، داشته باشد (۶۶). هیلمن هم‌چنین تکرار می‌کند که آرزوی مرگ را، چه در بافت رویا ظاهر شود و یا از طریق تهدید واقعی یا خودکشی، حتماً نباید به مثابه‌ی عنصری منفی تفسیر کرد، زیرا شاید نشان‌دهنده‌ی میل به رشد ناخودآگاه باشد. او معتقد است، «میل به مرگ را نباید به طور لزوم حرکتی ضد زندگی تلقی کرد؛ شاید میل به مرگ میل به رویارویی با واقعیت مطلق باشد، میل به زندگی‌ای غنی‌تر از طریق تجربه‌ی مرگ» (۶۳). هیلمن ادامه می‌دهد؛ «وقتی می‌پرسیم چرا هر تحلیلی اغلب و با تنوع بسیار به تجربه‌ی مرگ می‌رسد، ابتدا این نکته را درمی‌یابیم که مرگ برای باز کردن راه دگرگونی و تحول ظاهر می‌شود... نیروی خلاقه را می‌کشد، همان‌طور که نور را می‌آفریند» (۶۷). با این دید، انگاره‌های مرگ در رویا و «مرگ‌های» نمادین را که فرد با انسان تحت فشار ناخودآگاه برای رشد، با آن‌ها روبه‌رو می‌شود می‌توان مثبت تعبیر کرد، و آن را پیامد طبیعی رشد دانست، به‌خصوص اگر جنبه‌هایی از روان منجمد و ایستا شده باشند. پس، مرگ می‌تواند

جهت، مرگ وجه آئیموس انجل آیز در فیلم را می‌توان به روحی تشبیه کرد که تحولی ضروری را تجربه کرده است. هیلمن معتقد است که کشمکش‌های طبیعی ناخودآگاه با قوای آئیموس را می‌توان نوعی مرگ تلقی کرد، به‌خصوص وقتی این هیئت‌ها حضوری خطرناک دارند. او می‌نویسد:

تجربه‌ی مرگ در تحلیل‌ها همیشه با انگاره‌های بنیادی روح، آئیموس و آئیموس مرتبط بوده است. مبارزه با فریبندگی آئیموس و نقشه‌های آئیموس مبارزه با مرگ‌اند. آن کشمکش‌ها در زندگی بزرگسالی بیش از تهدیدهای انگاره‌های منفی مادر و پدر مهلک‌اند. جالش‌های آئیموس و آئیموس حتی زندگی جسمی را تهدید می‌کند زیرا، هسته و بنیاد این سلطه‌گران کهن الگویی روانی است، یعنی از طریق احساسات و عواطف با زندگی جسمی پیوند خورده است. بیماری، جنایت، روان‌پریشی و اعتیاد فقط برخی از تجلی‌های نامطلوب جنبه‌ی مرگ کهن‌الگوهای آئیموس و آئیموس هستند. باز و باز آئیموس در قالب قاتل نمایان می‌شود... (خودکشی و روح، ۷۴).

به‌هر رو، انگاره‌ها و آرزوهای مرگ ممکن است نشانگر جابه‌جایی خود قهرمان از جایگاه غالب آن بر روان نیز باشد. در فیلم، مقابل قرار گرفتن قهرمان با توکو و انجل آیز را می‌تواند میل خود ناخودآگاه فیلم به قرار دادن هر سه شخصیت در صحنه‌ی اصلی باشد، بگذار هر سه برای یک بار صحنه‌ی اصلی را اشغال کنند، حتی اگر این مرکزیت مشترک هر سه شخصیت رقابت را برانگیزد. ذکر این نکته جالب است که در فیلم تقریباً هیچ‌گاه سه شخصیت همراه با هم در یک قاب دیده نمی‌شوند. اما در صحنه‌ی قبل از شلیک به انجل آیز، بی‌نام دیگر جای مسلط «قهرمان» اصلی را در اختیار ندارد، او مجبور است در یک سه‌گانه و در وضعیتی مساوی با دیگران قرار بگیرد. هر سه نسبت به یکدیگر شرایط مساوی دارند. در نتیجه قهرمان - خود (hero-ego) دیگر کانون مرکزی هویت فیلم نیست. هیلمن معتقد است پس راندن خود (اگو) از جایگاه برتر معمولاً با ژست خودکشی همراه است (که البته بی‌شباهت به دایره‌ی مرگ در پایان فیلم نیست). بنابراین، آنچه می‌توانست

نقشی دگرگون‌کننده داشته باشد، نقشی که با نقش خدای اساطیری هرمس رابطه‌ی نزدیکی دارد: هرمس راه‌نما و بلدی است که ارواح را به مناطق دوزخی دنیای اسفل هدایت می‌کند، اما وقتی آن ارواح زمان مقرر را به پایان می‌رسانند، آن‌ها را باز به زندگی تازه بازمی‌گرداند (کینگ ۱۴۸). در استعاره‌ای بر استعاره‌ی دیگر، در ساختار تو در توی استعاره‌ها، نه تنها سه‌گانه (تثلیث) شخصیت‌های فیلم می‌تواند ماهیت سه‌گانه‌ی هرمس را برانگیزد، بلکه هم‌چنین خود محرک مرگ در فیلم می‌تواند نقش هرمس را که هدایت‌گر به سوی مرگ یا به عبارتی تجربه‌ی جهان دیگر است در خاطر زنده کند، به طریقی که خود بتواند نیروی بالقوه‌ی تازه‌ای را برانگیزد، و یا آن‌طور که کارل کرنی گفته است، «بذری» تازه را برای رشدی تازه احیا کند. کرنی درباره‌ی هرمس می‌گوید که او نه تنها هدایت‌کننده به جهان اسفل و ناخودآگاه است، بلکه از آن مهم‌تر، بازگشت به «زندگی» تازه را نیز همراهی می‌کند. او می‌نویسد:

«آیاچه بین بودن و نبودن در چرخش است... و به سیاهی شبانه‌ی دانه فرو کاسته شده است، راه خود را به برون پیدا می‌کند. هرمس، این محرک روانی، که هرمائیوس، «حمل‌کننده‌ی روح» نیز خوانده شده است، روح را به جایی هدایت می‌کند و سپس آن را از همان‌جا باز می‌گرداند... (هرمس هدایت‌کننده‌ی ارواح، ۸۵). هیلمن نیز معتقد است که تجربه‌ی «مرگ» برای روح در حقیقت شکل‌گیری توانایی‌های تازه‌ای است. او در این زمینه می‌نویسد:

بدون مرگ به جهان نظام کهن، جایی برای زندگی تازه باقی نخواهد ماند، زیرا، همان‌طور که خواهیم دید، این امید که رشد صرفاً فرایندی افزوده است بدون ضرورت قربانی و مرگ، توهمی بیش نیست. روح تجربه‌ی مرگ را دوست دارد، زیرا او را به تحول رهنمون می‌کند... روح می‌گوید: «زندگی این‌گونه است که هست باید دگرگون شود. پس چیزی باید راه را برای این دگرگونی باز کند.» (خودکشی و روح، ۶۸).

به‌خصوص آن‌چه باید برخی اوقات راه را باز کند و یا به بیان نمادین در جریان تحول «بمیرد»، شاید هیئت‌های درونی باشد که بر اقتصاد ناخودآگاه غلبه کرده‌اند. از این



زندگی، گونه‌شناسی و نقش شخصیت، محرک‌های روانی برای دستیابی به اهداف... یا استعدادها تلقی نمی‌شود... بلکه، شخصیت به گونه‌ای انگاره‌ای به مثابه‌ی نمایش (درامای) زندگی و مردم درک می‌شود که در آن سوژه‌ی «من» شرکت می‌کند و نقشی ایفا می‌کند، اما نه منحصرأ مؤلف است، نه کارگردان، و نه همیشه شخصیت اصلی. برخی اوقات او (مرد یا زن) حتی در صحنه نیست. (روان‌شناسی کهن الگویی، ۶۳).

به هر رو، «در تجربه‌ی خودکشی» که در این فیلم به تصویر کشیده شده است، یعنی وقتی سه شخصیت سرانجام رو در روی یکدیگر قرار می‌گیرند، این قهرمان - خود یعنی بی‌نام است که در جای «برنده» می‌ایستد، انجیل آیز در دایره‌ی سنگی مرده افتاده است و توکو بی‌سلاح و درمانده. بی‌نام سرانجام ثابت می‌کند که عنصر پیروزمند سه‌گانه‌ی فیلم است و با تفنگش نشان می‌دهد که مشابه یکی از تعریف‌های کرنی از هرمس است: «سریع چونان مرگ» (۱۸). به هر حال، در چرخشی حیرت‌انگیز، بی‌نام بلافاصله رفقیش توکو را از پا در نمی‌آورد. بلکه او را به سمت طلاهایی که در قبراست هدایت می‌کند، و وامی‌دارش تا بالای صلیب (که به وضوح نماد تشدیدکننده‌ی مرگ است و هم‌چنین نماد چهارگانگی [تربیع]) بایستد، در حالی که طنابی دور گردنش حلقه شده و از طرف دیگر به شاخه‌ی تنومند درختی بسته شده است. سپس در عملی ظالمانه، بی‌نام سهم طلای توکو را پای صلیب می‌گذارد و سهم خود را برمی‌دارد و به تاخت دور می‌شود. اگر توکو پایش را از روی صلیب بردارد تا به طلاها دست بیاید، عملاً خود را دار خواهد زد. اگرچه به نظر می‌رسد رقابت «او یا من» برای شخصیت‌های باقی‌مانده‌ی فیلم هیچ‌گاه پایان نمی‌یابد، در آخرین لحظه‌ی فیلم، بی‌نام به بالای طناب شلیک می‌کند و توکو را آزاد می‌کند. اگرچه انسان و سوسه می‌شود بگوید که این پایان «یعنی» بی‌نام به‌طور موقتی سایه‌ی خود را پذیرفته است و از این رو «نیمی از طلاها» را برای او در نظر گرفته است، فیلم مبهم‌تر از آن به پایان می‌رسد که بتوان نتیجه‌ای گرفت. بی‌نام خیلی ساده، نشسته بر پشت اسب به تاخت در فضای غرب، یعنی در همان جایی که از آن آمده

بمیرد تعبیر منجمد و انعطاف‌ناپذیر از خود (اگو) به مثابه‌ی نقطه‌ی کانونی و انگاره‌ی اصلی است. او می‌نویسد:

«وقتی تجربه‌ی مرگ بر انگاره‌ی خودکشی اصرار می‌ورزد، این «من» و هرچه متعلق به «من اوست» به بن‌بست، به پایان رسیده است. کل شبکه و ساختار (بل) درهم شکسته است، همه‌ی گره‌ها باز شده‌اند، پیوندها سست شده‌اند، «من» به کلی و به‌طور ناخودآگاه آزاد خواهد شد» (خودکشی و روح، ۷۵).

به اعتقاد هیلمن، شرایطی که در آن تعریفی منجمدتر و انعطاف‌ناپذیرتر از خود (اگو) تغییر می‌کند تا راه را بر نفوذ قدرتمندتر هیئت‌های درونی باز کنند، وضعیتی سالم‌تر است. او در این مورد می‌نویسد:

روان‌شناسی کهن‌الگویی مایل است هیئت‌های غیر خود (non-ego) را هشیارتر کند و این تنش با غیر خود را که اطمینان خود (اگو) و چشم‌انداز منفرد را نسبی می‌کند دغدغه‌ی اصلی روح - سازی می‌داند. بنابراین، شخصیت بر حسب مراحل رشد

بود، محو می‌شود.

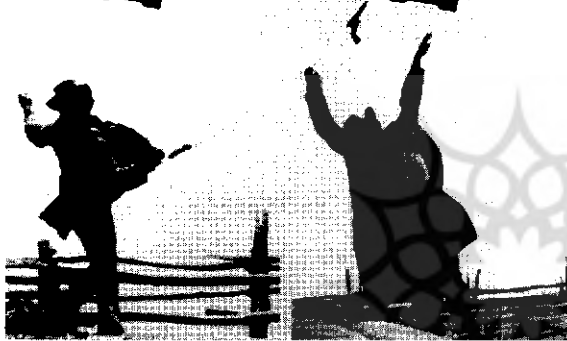
فیلم هیچ پیام اخلاقی نهایی ندارد، درست همان‌طور که اسطوره‌های کلاسیک یا رویاها هم هیچ نتیجه‌ی اخلاقی ندارند. خوب، بد، زشت، صرفاً مجموعه‌ای از رویارویی‌ها را به تصویر می‌کشد، در حالت تعلیق کم و بیش رویاوار، که می‌توان گفت مشابه همان هیئت‌های درونی است که در ناخودآگاه با هم در رقابت‌اند، و متناسب است با قدرت نافذ هرمس که سرآمد هنر کشتی است (کینگ، ۱۴۹). اگرچه روبرت آتین در *غرب اسطوره‌ای در امریکای سده بیستم* می‌نویسد:

«نکته‌ی اصلی داستان این نیست که بر سر این سرزمین چه آمده است، بلکه نکته این است که بر سر مردم آن چه آمده است. آن‌ها تغییر کردند، دوباره زاده شدند» (۲۳۷). هر چند در مورد داستان لئون یعنی خوب، بد، زشت، نمی‌توان واقعاً این بحث را مطرح کرد که بی‌نام «دگرگون» شد یا دوباره زاده شد، به خاطر تجربه‌هایش، به خاطر آنکه دوباره در فضای وسترن فیلم ناپدید می‌شود، دوباره صرفاً در سطح می‌ماند. البته بسیار ثروتمند است (۱۰۰،۰۰۰ دلار به جنگ آورده است)، و این احساس شاید به وجود بیاید که بی‌نام و توکو به نوعی «آتش بس موقت» رسیده‌اند و هر دو سهم خود را از طلا به دست آورده‌اند، و دیگر دلیلی ندارد که بی‌وقفه با هم در رقابت و چالش باشند. در هر حال آن‌چه به واقع می‌توان گفت این است که بی‌نام سرانجام در پایان فقط به تصویری، سایه‌ای در دوردست بدل می‌شود، و به اسطوره‌ی آشنای غرب (وسترن) بازمی‌گردد: قهرمان تفنگچی سوار بر اسب به سفر خود ادامه می‌دهد.

با تأکید پایانی بر چشم‌انداز غرب و کابوی‌ای که ناپدید می‌شود، شاید به نظر قابل قبول نیاید که یک وسترن اسپاگتی بتواند انگاره‌های کهن الگویی و روابطی و رای اسطوره‌ی غرب امریکایی را به تصویر کشد. با این وجود، ذکر این نکته جالب است که سرجو لثونه دوران اولیه‌ی کارش را به ساختن حماسه‌های اسطوره‌ای در رم گذرانده است. روبرت کامپو در *روزی روزگاری: فیلم‌های سرجو لثونه* می‌نویسد:

اگرچه لثونه بعدها توجه هنرمندانه‌ی خود را به غرب امریکایی

UNA VOLTA IL WEST ERA
UNA VOLTA IL WEST ERA



روزی روزگاری

معطوف کرد، هم‌چنان تحت تاثیر کارهای کلاسیک اولیه‌اش باقی ماند، زیرا مجذوب توان بالقوه‌ی آن کارها بود، و کامپو معتقد است که اغلب بین اسطوره و فیلم‌های وسترن (آگاهانه یا ناخودآگاه) ارتباطی آشکار دیده می‌شود. او می‌نویسد: «ایتالیایی‌ها، مانند نمونه‌های اعلای هالیوودی‌شان، در قالب اسطوره‌ای معین کار می‌کنند، تفاوت رویکردشان ناشی از نگاه‌های متفاوت فردی و بافت‌های مختلف اجتماعی - تاریخی است. رابطه‌ی لثونه با فورد مثل رابطه‌ی اورپید با آتیل است؛ آن‌ها همه به نوعی مدیون هورنرند».

در هر حال، کامپو معتقد است که فیلم‌های لثون نشان‌دهنده‌ی پیچیدگی‌های تیره‌ی روان‌اند، هرچند به ظاهر ساده می‌نمایند. او می‌نویسد:

«تصادفی نیست که عنوان‌های فیلم‌های سرجو لثونه نشانگر سادگی فزون از حد داستان‌های پریان است. آن‌ها کلی، ابتدایی و در سطح ساده‌اند، با این وجود همیشه حکایت از نگاهی پیچیده

به روان انسان دارند» (۱۲۹). در خصوص نیرگی ناخودآگاه که خوب، بد، زشت آن را به تصویر کشیده است، شاید بتوان گفت، جنبه‌های «روح‌ساز» فیلم است که دلیل محبوبیت آن در بین مردم در طی سال‌های متمادی بوده است. جنبه‌ی روح‌سازی فیلم، رئالیسم روان‌شناختی در پاسخ به پرسش برانگیخته‌ی جیمز هیلمن نهفته است؛ «این رویداد، این چیز، این لحظه چه چیزی را در روح من به جنبش درمی‌آورد؟» (روان‌شناسی کهن‌الگویی، ۳۷).

به نظر من آن‌چه فیلم در روح بینندگانش به جنبش آورده است شناخت رقابت بین شخصیت‌های «جهان اسفل»، شخصیت‌های یاغی است که در سطحی ناخودآگاه و انگاره‌ای در درون بینندگان طنین می‌اندازد. بینندگان از طریق همانندسازی با قهرمان - خود فیلم کاری نمی‌کنند جز آن‌که خودشان را بر تلاش بی‌نام برای سلطه فرافکن می‌کنند و وقتی برایش هورا می‌کشند خود رادر تنش او شریک می‌کنند، تنشی که مولد «پژواک‌های خیالی» کشمکش‌های خودشان بین سطحی که در آن باقی می‌مانند و «دیگران» ناخودآگاه که مبارزه می‌کنند تا به رسمیت شناخته شوند. شاید کمی غیرواقعی به نظر برسد اگر بگوییم که این برداشت به معنای آن نیز هست که بینندگان هشیارانه می‌فهمند که در همانندسازی با قهرمان، دارند خود را وارد مثلثی می‌کنند که سایه و آیموس، در هویت فیلم، دو رأس دیگر آن‌اند. هرچند، از طریق تقریباً سه ساعت غرق شدن در نیرنگ‌بازی، منفعت‌جویی و مرگ که کانون فیلم است، بینندگان، که لثونه آن‌ها را همراه قهرمان فیلم از درون شهرهای ارواح، بیابان‌ها و قبرستان‌های جهان اسفل غیراخلاقی غرب می‌گذرانند، به تجربه‌ای منحصر به فرد (و شاید همراه با تخلیه‌ی هیجانی) از «قلمرو هستی» هرمس دست می‌یابند.

این جهان اسفل ابهام است که فیلم را چنان در نظر بینندگان رضایت‌بخش می‌کند، با وجود آن‌که لثونه آشکارا به زبان ایتالیایی و به رنگ سرخ و با خطی آشفته، در آغاز فیلم، با ورود هر یک از شخصیت‌ها، برچسب‌های «خوب»، «بد» و «زشت» را به آن‌ها می‌چسباند. مخاطب با این اعمال

شخصیت‌ها، کاملاً آگاه است که یکی واقعاً «خوب» است یا به عبارتی قهرمان فیلم است، و برخی نیز به وضوح «بد»ند. از این جهت، فیلم نوعی اصالت روان‌شناختی را نشان می‌دهد که می‌تواند مفردی برای روح‌سازی باشد. با وجود حوادث تصنعی که در پیرنگ روی می‌دهند، ویژگی رئالیسم ناخودآگاه نادری که در فیلم دیده می‌شود، آن است که هیچ یک از شخصیت‌های چندگانه و گاهی گسسته و انشقاق یافته‌ی روح عنوان خوب، بد یا زشت را ندارد، گرچه، خود (اگو) دوست دارد آن‌ها را این‌طور تعبیر کند. به واقع فقط می‌توان گفت که کشمکش‌های آن‌ها حقیقی است. با این وجود، فیلم به این پرسش که این کشمکش «یعنی» چه هیچ‌گاه پاسخ نمی‌دهد، و بر اساس واقعیت روان‌شناختی این راز روح است که برای نزدیک شدن به درک، به دنبال تجربه و تأمل بیش‌تر است. فیلم لثونه، خوب، بد، زشت، مانند یک پیام‌آور هرمس‌گونه، فقط در خدمت انتقال این اطلاعات به بینندگان است، که چنین تنش‌ها و کشمکش‌هایی در «جهان اسفل» وجود دارند. معنای این کشمکش‌ها آن چیزی است که در نهایت باید از طریق جست‌وجوی روح‌ساز و پذیرش ابهام، برای خود بیابیم. □

پی‌نوشت:

۱. نویسنده زیرکانه از واژه‌ی چند پهلوی underworld استفاده کرده است، که معانی بسیاری دارد از جمله «جهان اسفل»، «ناخودآگاه»، «جهان ارواح»، «جهان جنایتکاران»، در اساطیر یونانی «جهان مردگان که زیر جهان زندگان قرار دارد»، در کاربرد کهن «به معنای جهانی که زیر آسمان است، یا به عبارتی، زمین». حقیر عاجز از یافتن واژه‌ای در فارسی که همین نقش را بازی کند، متناسب با بافت متن کم و بیش از عبارات متفاوت، جهان اسفل، جهان ارواح، دنیای مردگان و جهان جنایتکاران استفاده کرده‌ام. م.