



تاریخ دریافت مقاله: ۹۰/۴/۲۸

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۰/۸/۱۸

## مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفرقهرمان در محتوای ادبی و سینمایی\*

نادیا معقولی\*\* علی شیخ‌مهدی\*\*\* حسینعلی قبادی\*\*\*\*

### چکیده

اسطوره‌شناسان برای ریخت‌شناسی سفرقهرمان الگوهای مختلفی طراحی کرده‌اند که معتقد به قابلیت انطباق این الگوها بر انواع متون ادبی و نمایشی هستند. سؤال این پژوهش میزان انطباق الگوی سفرقهرمان بر دو اثر ادبی و سینمایی است که شباهت‌های محتوایی زیادی با یکدیگر دارند. هدف، تطبیق حماسه گیلگمش<sup>۱</sup>، متعلق به ادبیات اساطیری، و فیلم گوزن‌ها، مربوط به سینمای موج نو ایران، با الگوی سفرقهرمان جوزف کمبل براساس روش نقد کهن‌الگویی است. کمبود پژوهش‌های اسطوره‌ای در سینمای ایران ضروت این تحقیق را نمایان می‌کند. برطبق نقد کهن‌الگویی، سفرقهرمان دارای سه مرحله جدایی، تشریف و بازگشت است که در اثرهای مورد مطالعه نیز همین مراحل شناسایی شده‌اند. در پایان پژوهش با به‌دست آوردن شباهت‌های شناسایی شده مابین الگوی سفرقهرمان و دو اثر مورد مطالعه، فرضیه انطباق این الگو بر تمام متون ادبی و نمایشی اثبات می‌شود با این تفاوت که اثر سینمایی نسبت به اثر ادبی شباهت‌های بیشتری با الگوی پیشنهادی کمبل دارد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

**کلیدواژه‌ها:** نقد کهن‌الگویی، گیلگمش، گوزن‌ها، سفرقهرمان، جوزف کمبل

\* این مقاله برگرفته از رساله دکتری نادیا معقولی با عنوان "بازنمایی مرگ در موج نو در سینمای ایران" که به راهنمایی استادان: جناب آقای دکتر علی شیخ‌مهدی (راهنمای اول) و جناب آقای دکتر حسینعلی قبادی (راهنمای دوم) در دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس می‌باشد.

\*\* دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.

\*\*\* استادیار، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران (نویسنده مسئول).  
ali.sheikhmehdi@modares.ac.ir

\*\*\*\* دانشیار، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران.

## مقدمه

در دوران معاصر دانشمندان و فلاسفه به کاوش در اسطوره‌های عهد باستان پرداختند و حلقه‌های دیگری نیز به این زنجیره اضافه شد. محققانی از جمله کارل یونگ<sup>۱</sup>، میرچا الیاده<sup>۲</sup> و جوزف کمبل<sup>۳</sup> افرادی بودند که اسطوره را از گذشته به دنیای معاصر انتقال دادند. هنر و ادبیات مکان‌هایی برای ظهور این کهن‌الگوها بودند و هنرمندان افرادی هستند که این امکان را عملی می‌کنند.

توصیفی که جوزف کمبل از هنرمند می‌آورد ارتباط مستقیمی با بازنمایی اسطوره در هنر دارد: «هنرمند کسی است که اسطوره را به دوره و زمانه خود انتقال می‌دهد» (کمبل، ۱۳۸۰: ۱۲).

یونگ نیز رابطه بسیار نزدیکی بین رؤیاهای اساطیری، هنر و ادبیات کشف کرد. او معتقد بود که هنر و ادبیات نیز مانند خواب، محل تجلی صور مثالی و ظهور ناخودآگاه جمعی است. «به زعم یونگ، شاعران بزرگی چون فردوسی، حافظ، مولانا یا نویسندگانی نظیر هدایت از آن رو ماندگار هستند که آثار آنان بیانگر تجلیات ناخودآگاه جمعی و بینش اساطیری کهن و مشترک همه اقوام و کشورهاست» (شایگان فر، ۱۳۸۴: ۱۴۲).

انسان‌های اولیه به محیط پیرامون خود یعنی دنیای ترسناک و شگفت‌انگیزی که آنها را احاطه کرده بود، واکنش نشان دادند. آنها بر پایه خوف و شیفتگی خود نسبت به راز نهفته در طرح عظیم جهان، نخستین داستان‌های اسطوره‌ای را پدید آوردند. اسطوره‌ها تلاشی بودند برای تبیین هدف و جایگاه بشر در این طرح عظیم به شیوه‌ای غیر مستقیم، شاعرانه و استعاری. انسان‌های نخستین به کمک اسطوره‌ها کوشیدند به پرسش‌های ازلی و ابدی پاسخ گویند، پرسش‌هایی که هنوز با ما هستند. چه کسی دنیا را آفریده است و چرا؟ از کجا آمده‌ایم؟ بعد از مرگ به کجا می‌رویم؟ معنی آن چیست و چه رفتاری شایسته‌است؟ رابطه‌ای میان ما و نیروهای عظیم زندگی و مرگ، مؤنث و مذکر، آفرینش و نابودی، نور و تاریکی وجود دارد؟

این زنجیره تفکر به مرور گسترش یافت و انسان‌ها اسطوره‌های خود را بهبود بخشیدند تا منعکس‌کننده شرایط خاص محل‌های زندگی‌شان و تجربیات منحصر به فرد در سرزمین‌شان باشند. با مطالعه بُعد اسطوره‌ای در عرصه‌های رقص، موسیقی، درام و تمام هنرهای دیگر، بر حلقه‌های این زنجیره یک‌به‌یک افزوده شد و امتداد بیشتری یافت. «ظهور سینما رسانه ایده‌آل انسان را برای

بازنمایی دنیای خارق‌العاده اسطوره‌ها فراهم ساخت. سینما از اسطوره‌ها استقبال کرد. هم برای خلق خط داستانی و هم برای تأثیرگذاری عمیق‌تر در ساختار و موتیف‌ها و سبک و بدین‌سان حلقه تازه و قدرتمندی به زنجیره اسطوره‌ها افزوده شد» (ویتیلا، ۱۳۸۹: ۷). در سینما که قهرمان، زندگی و مرگش پایه اولیه هر نوع طرح داستانی است، فیلم‌ها مکانی مناسب برای ظهور اساطیر هستند تا بتوان شباهت‌ها و تفاوت‌هایی بین قهرمانان اساطیری و مردم امروزی پیدا کرد.

در این پژوهش پس از معرفی مسئله، روش و فرضیه شباهت‌ها و تفاوت‌های بین الگوی پیشنهادی سفر قهرمان جوزف کمبل با حماسه گیلگمش و فیلم گوزن‌ها جستجو و شناسایی می‌شوند.

### مسئله، فرضیه، پیشینه تحقیق و روش تحقیق:

در این پژوهش، با استفاده از الگوهای سفر قهرمان جوزف کمبل و والتر گوردن، سفر قهرمان در یک اثر کهن ادبی (حماسه گیلگمش) و یک فیلم متعلق به سینمای موج نو (گوزن‌ها) بررسی و از منظر نقد کهن‌الگویی با یکدیگر تحلیل می‌شود. مسئله اصلی در این پژوهش این است که چه تفاوت‌ها و شباهت‌هایی بین این دو اثر و الگوی مطرح‌شده وجود دارد؟ فرضیه پژوهش بر این اساس استوار است که آثار متفاوت ادبی و هنری با وجود تفاوت ظرف بیانی (سینما و ادبیات)، امکان تطبیق با الگوی سفر اسطوره‌ای قهرمان را دارند.

در جستجو برای یافتن پیشینه چنین پژوهش‌هایی، مقاله مریم باقری نسامی با عنوان «بررسی همانندی‌های قهرمانان اساطیری» که در دوفصلنامه علمی-پژوهشی هنرهای تجسمی، نقش مایه، سال سوم، شماره پنجم به چاپ رسیده‌است، مشاهده شد. در این مقاله هفت اثر ادبی، اساطیری و سینمایی براساس مراحل سفر قهرمان تجزیه شده اما مطالعه تطبیقی صورت نگرفته است. در بخش تحلیل حماسه گیلگمش از کتاب گیلگمش، کهن‌ترین حماسه بشری نوشته جرج اسمیت<sup>۵</sup> استفاده شده است. فیلم مورد مطالعه نیز فیلم گوزن‌ها است که در سال ۱۳۵۳ به کارگردانی مسعود کیمیایی ساخته شده و متعلق به موج نو سینمای ایران است.

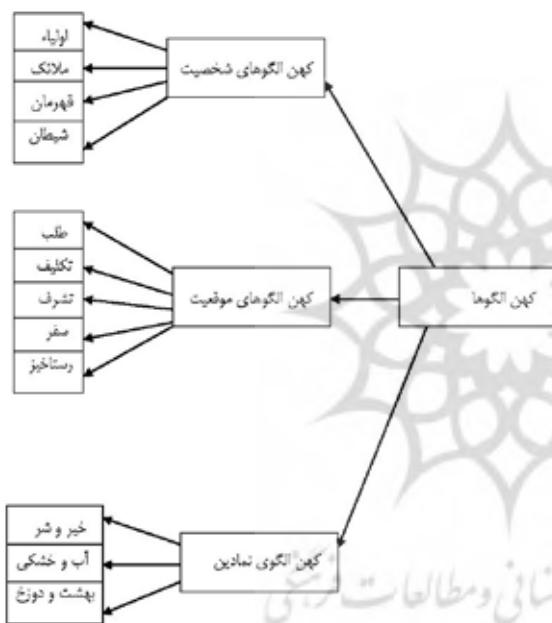
این تحقیق براساس هدف از نوع بنیادی و در جستجوی کشف حقایق، واقعیت‌ها و شناخت ساختار اساطیری سفر قهرمان در حماسه گیلگمش و فیلم گوزن‌ها بوده است و به تبیین ویژگی‌ها و صفات آنها می‌پردازد. این پژوهش

کتاب الگوهای صورت ازلی در شعر<sup>۱۱</sup> (۱۹۳۴)، نوشته ماد بودکین<sup>۱۱</sup> بهنقد ادبی راهیافت. از آنپس، صورت ازلی در ارتباط با ادبیات به داستان، شخصیت و تصاویری عطف می‌شود که در آثار مختلف در اسطوره‌ها و حتی در احوال شعیره‌گونه رفتارهای اجتماعی بازتاب یافته‌اند» (داد، ۱۳۸۵: ۳۳۴).

### انواع کهن‌الگو

والتر کی گوردن<sup>۱۲</sup> در مقاله «درآمدی بر نقد کهن‌الگویی» کهن‌الگوها را به‌لحاظ ظاهر آنها به سه دسته اصلی تقسیم کرد:

۱. اشخاص داستان؛ ۲. موقعیت‌ها و ۳. نمادها یا همخوانی‌ها.



نمودار ۱. نمودار انواع کهن‌الگو (محمودی، ۱۳۹۰: ۱۰۴)

هم‌چنان‌که در شکل مشاهده می‌شود، قهرمان یکی از کهن‌الگوهای شخصیت است که مراحل کهن‌الگویی موقعیت را پشت سر می‌گذارد.

### کهن‌الگوی قهرمان

قهرمان از قدیمی‌ترین کهن‌الگوهایی است که همواره از مباحث اصلی کهن‌الگوها بوده است. «سایر کهن‌الگوها از جمله پیر دانا، یاری‌دهنده، سایه و غیره در ارتباط با قهرمان معنا می‌یابند. واژه قهرمان در زبان یونانی به معنای محافظت کردن و خدمت کردن است. قهرمان یعنی کسی که آماده است نیازهای خود را فدای دیگران کند. بنابراین

براساس ماهیت و روش از نوع توصیفی-تحلیلی است. یعنی با استفاده از اسناد و مدارک معتبر می‌توان از ویژگی‌های عمومی و مشترک بین فیلم و حماسه، آنها را تبیین کرد. بنابراین پس از توصیف مختصر فیلم و داستان، الگوی اساطیری موجود در آنها مطالعه و شباهت و تفاوت بین آنان بررسی می‌شود و از طریق تحلیل محتوی با رویکرد نقد کهن‌الگویی به هدف پژوهش که شناخت ساختار اسطوره‌ای سفرقهرمان در این فیلم‌ها است، می‌پردازیم. روش نقد اسطوره‌ای (اسطوره‌شناختی)<sup>۶</sup>، که از آن به نقد کهن‌الگویی<sup>۷</sup> نیز تعبیر می‌شود، یکی از رویکردهای اصلی نقد معاصر است که اگرچه پیشینه‌ای بیش از یک قرن دارد، با نظریات کارل گوستاو یونگ تحول اساسی پیدا کرد. روش گردآوری اطلاعات استفاده از منابع مکتوب و تصویری است.

### چهارچوب نظری

#### کهن‌الگوها

درواقع، کهن‌الگو<sup>۸</sup> اصطلاحی یونگی است برای محتویات ناخودآگاه جمعی<sup>۹</sup>؛ «یعنی افکاری غریزی یا میلی که به سازماندهی تجربیات - بنابر الگوهای ازپیش تعیین شده فطری - در انسان وجود دارد» (شمیسا، ۱۳۸۳: ۲۹). این تصاویر نخستین درطول روزگاران به‌اشکال گوناگون بروز کرده است؛ ازجمله در قالب اسطوره و داستان، چنان‌که یونگ «اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان را تجلی کهن‌الگوها می‌داند» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۵).

ارکی‌تایپ «یا نمونه کهن را "صورت ازلی"، "صورت نوعی" و "کهن‌الگو" نیز ترجمه کرده‌اند» (کزازی، ۱۳۷۶: ۷۲). کهن‌الگوها اندیشه‌های سرشتی و مادرزادی و میل به رفتارها و پندارهایی است که براساس الگوهای ازپیش آشکار در ناخودآگاه انسان وجود دارد. به سخن دیگر، «کهن‌الگوها دربردارنده حقیقتی سپنتا هستند که درآغاز آفرینش بر انسان پدیدار شده‌اند» (آشوری، ۱۳۷۹: ۴۲) و گاه شامل برخی مایه‌ها و مفاهیم نیز می‌شوند، مثل: «مفهوم خلقت، جاودانگی، قهرمانی و غیره» (گرین و دیگران، ۱۳۸۳: ۱۶۶). یونگ کهن‌الگو را به معنی تصاویر و رسوبات روانی ناشی از تجارب مکرری به‌کار برد که اجداد و نیاکان بشر از سر گذرانده‌اند. بنا به عقیده یونگ این تصاویر بدوی در ناخودآگاه قومی نسل بشر جا دارند و به شکل اسطوره، مذهب، خواب، اوهام شخصی و نمادهای دیگر در آثار ادبی انعکاس می‌یابند. «صورت ازلی با

مفهوم قهرمان در اساس مرتبط با مفهوم ایثار است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۹).

قهرمان یکی از کهن‌الگوهای شخصیتی یونگ نیز هست. قهرمان در نقش یک منجی و فدایی ظاهر می‌شود و معمولاً سفری طولانی را آغاز می‌کند که طی آن باید وظایف سنگینی را به‌انجام برساند. وی یک سلسله ریاضت، رنج و شکنجه را تحمل می‌کند تا از مرحله خامی و بی‌خبری به مرحله بلوغ و کمال دست یابد. درحقیقت، این مسیر که شامل طلب و رهسپاری سالک است، به دگرگونی و استحاله او می‌انجامد. در این نوع غزل‌ها شاعر قهرمان راستین داستان است که باگذشتن از تاریکی‌ها، سیاهی‌ها و پستی‌ها به جهان بالا و روشن والا دست می‌یابد» (گرین و همکاران، ۱۳۸۳: ۱۷۹).

### الگوی تک‌اسطوره جوزف کمبل:

جوزف جان کمبل (۱۹۰۴-۱۹۸۷)، اسطوره‌شناس آمریکایی، با مطالعه اسطوره‌های جهانی بن‌مایه مشترکی در اساطیر یافت که به‌صورت الگویی واحد در فرهنگ‌ها و دوره‌های مختلف تکرار می‌شود و با این دریافت، نظریه تک‌اسطوره خود را مطرح کرد. براساس آن، تمام اسطوره‌های جهان دراصل داستانی واحد را با جزئیات گوناگون بیان می‌کنند. مهم‌ترین تک‌اسطوره‌ای که کمبل به آن توجه کرد و بخش گسترده‌ای از آثار خود را به آن اختصاص داد، تک‌اسطوره قهرمان است. کمبل معتقد بود شخصیت‌های اسطوره‌های مثل قهرمان در تمامی تمدن‌ها و فرهنگ‌ها همانندی‌های شگفت‌آوری دارند و فرایندی مشخص را سپری می‌کنند که به‌صورت الگویی مشخص قابل پیگیری است. قهرمانان هربار به‌شکلی ظهور می‌یابند و با انجام تجربه‌های جدید، سفر خود را چه درونی و چه فیزیکی شروع می‌کنند. کمبل سیر تحول و سفر تک‌اسطوره قهرمان را به سه مرحله اصلی تقسیم می‌کند که عبارت‌اند از:

۱. جدایی (عزیمت)<sup>۱۲</sup>؛ ۲. تشریف<sup>۱۴</sup> و ۳. بازگشت<sup>۱۵</sup>

و آن را «هسته اسطوره یگانه» می‌نامد و در شرح آن می‌نویسد: «یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز را به‌حیطه شگفتی‌های ماوراءالطبیعه آغاز می‌کند؛ با نیروهای شگفت در آنجا روبرو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پررمز و راز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند» (کمبل، ۱۳۸۰: ۴۰).

از دید کمبل سیر تحول قهرمان را می‌توان در شکل

یک داستان کلی و جهانی این‌گونه بیان کرد که: قهرمان دعوت به ماجراجویی را می‌پذیرد و طی آزمون‌ها و مراحل که برای رسیدن به هدف طی می‌کند، به خودشناسی نایل می‌شود و پس از این آگاهی و اشراف، به جهان و شرایط معمولی زندگی بازمی‌گردد و به راهنمایی دیگران همت می‌گمارد. کمبل در مورد آغاز سفر و مبارزه قهرمان با تاریکی‌ها می‌نویسد:

«در نخستین مرحله این ماجرا، قهرمان قلمروی آشنای خود را که قدری بر آن کنترل دارد، ترک می‌گوید و وارد یک آستانه می‌شود، مثلاً کنار یک دریاچه یا دریا و در آنجا با هیولاهایی برخورد می‌کند. پس از تقابل با دشمن به موقعیت دیگری می‌رود تا دوباره بازگردد. این اساطیر قهرمانی از حیث جزئیات بسیار متفاوت‌اند اما هرقدر بیشتر به بررسی آنها می‌پردازیم، بیشتر به شباهت ساختمانی آنها پی می‌بریم. همه آنها یک الگوی جهانی دارند؛ هرچند که توسط گروه‌ها یا افرادی ابداع شده‌اند که هیچ‌گونه تماس مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند» (واحددوست، ۱۳۸۱: ۲۲۱-۲۱۵).

### کهن‌الگوی بازگشت قهرمان

این نمونه را می‌توان زیرمجموعه‌ای از کهن‌الگوی بزرگ‌تر، یعنی کهن‌الگوی قهرمان، تلقی کرد. در اساطیر قهرمان شخصیتی است که پس از رسیدن به بلوغ قبیله‌اش را در جستجوی دنیای ناشناخته‌ها ترک می‌کند، او در این مسیر به مسائل و مشکلاتی برمی‌خورد که مانع از ادامه سفر او می‌شوند اما او با توجه به ویژگی‌های ذاتی و هوش سرشارش از پس این مشکلات برمی‌آید. در این راه از نیروهای ماوراءالطبیعی سود می‌جوید و سرانجام طلسم یا نیروی نجات‌بخش را به‌دست می‌آورد. بازگشت او برای قبیله مبارک و خجسته است، چراکه تنها اوست که می‌تواند بدقابالی‌ها را پایان بخشد و روحی تازه در قبیله بدمد. والتر کی‌گوردن این موقعیت را به‌صورت زیر تشریح می‌کند:

«طلب: این موتیف بیانگر پویشی است برای یافتن شخص یا طلسم یا تعویذی که پس از دست‌یابی و عودت آن باروری به یک سرزمین بی‌حاصل اعاده می‌شود. ویرانی این سرزمین انعکاسی است از بیماری و ناتوانی رهبر آن. تکلیف: قهرمان داستان برای نجات کشورش دست‌یابی به بانوی زیبا و مورد علاقه‌اش و اثبات هویت خود به‌منظور تثبیت مقام بحق‌اش باید به پاره‌ای اعمال خارق‌العاده دست بزند.

## آثار مورد مطالعه

جهت انجام این تحقیق دو اثر برای مطالعه انتخاب شده اند: یکی متعلق به دوره‌های کهن و اساطیری و دیگری معاصر است. اولی حماسه گیلگمش که یکی از کهن‌ترین منابع مکتوب ادبی متعلق به تمدنی باستانی است و دیگری فیلم گوزن‌ها که اثری معاصر و متعلق به سینمای موج نو ایران است. علت انتخاب این دو اثر اثبات فرضیه پژوهش است که: الگوی سفر قهرمان قابلیت تطبیق و انطباق بر هرگونه اثر داستانی متعلق به دوره‌های مختلف را دارد.

### خلاصه داستان گیلگمش:

حماسه گیل‌گامش یا حماسه گیلگمش یکی از قدیمی‌ترین و نامدارترین آثار حماسی ادبیات دوران تمدن باستان است که در منطقه میان‌رودان شکل گرفته است. قدیمی‌ترین متون موجود مرتبط با این حماسه به میانه هزاره سوم پیش از میلاد مسیح می‌رسد که به زبان سومری است. از این حماسه نسخه‌هایی به زبان‌های اکدی، بابلی و آشوری موجود است (Georg, 2003: 23). ریشه‌های سومری این اسطوره مورد تردید قرار گرفته و احتمالاً «سرچشمه‌های این اسطوره در تمدن آراتا بوده است» (طاووسی و یوسفیان، ۱۳۸۸: ۱).

درباره گیلگمش روایت‌های مختلفی وجود دارد. در روایات اولیه شاهی است قدرتمند که خدایان برای او رقیبی به نام انکیدو<sup>۳۳</sup> خلق می‌کنند. انکیدو یک انسان نخستین است که توسط زنی رام می‌شود و به جدال با گیلگمش می‌رود. نتیجه این گشتی آن است که دوطرف درمی‌یابند که آنها نه برای مبارزه بایکدیگر که برای دوستی باهم آفریده شده‌اند. تقریباً بلافاصله تصمیم می‌گیرند به اتفاق یکدیگر غول جنگل سرو آزاد، خومببه<sup>۳۴</sup> (یا به روایت کهن‌تر هووهوه) را که فریادش غرش طوفان، گفتارش آتش و نفسش مرگ است، از میان بردارند (مکال، ۱۳۷۳: ۵۴). سپس ایشتر<sup>۳۵</sup>، الهه شهر، از گیلگمش تقاضای ازدواج می‌کند و پس از رد آن از طرف گیلگمش، گاو خوفناک آسمان را به سراغ او می‌فرستد ولی گیلگمش به کمک انکیدو او را به قتل می‌رساند و به همین دلیل، انکیدو مورد خشم واقع می‌شود و می‌میرد.

در قسمت دوم این حماسه، گیلگمش درهراس از مرگ انکیدو می‌فهمد که خود نیز خواهد مرد و به جستجوی جاودانگی از دره عقرب-آدم‌ها می‌گذرد و به سرزمین تاریکی می‌رود و پس از عبور از دریای مرگ

تشریف: معمولاً به معنای واردشدن به زندگی است و در توصیف نوجوانی که به مرحله بلوغ و پختگی می‌رسد، به کار می‌رود. چنین کسی در روند رشد با مشکلات و مسئولیت‌های عدیده‌ای مواجه می‌شود. بیداری، آگاهی یا بینش بیشتر نسبت به جهان و انسان‌هایی که در آن می‌زیند، معمولاً نقطه اوج این موقعیت کهن‌الگویی را شکل می‌بخشد.

بازگشت: قهرمان پس از یافتن طلسم به سرزمین‌اش بازمی‌گردد تا خشک‌سالی را برطرف کند یا شیشه عمر دیو را بشکند. اکنون، سفر توانایی این کار را به او داده‌است که کشورش را نجات دهد» (کیگوردن، ۱۳۶۸: ۲۸).

## الگوی تفصیلی سفر قهرمان در مدل کمبل

گفته شد که برطبق نظر کمبل مراحل سفر قهرمان جدایی، تشریف و بازگشت است که هر کدام آنها زیرمجموعه‌هایی به شرح زیر دارند:

«مرحله جدایی شامل:

۱. دعوت به آغاز سفر<sup>۱۶</sup>؛
۲. رد دعوت<sup>۱۷</sup>؛
۳. نمایان شدن امدادهای غیبی<sup>۱۸</sup>؛
۴. عبور از نخستین آستان<sup>۱۹</sup>؛
۵. شکم نهنگ یا عبور از قلمرو شب<sup>۲۰</sup>.

مرحله عبور از آزمون‌های تشریف شامل:

۱. جاده آزمون‌ها<sup>۲۱</sup>؛
۲. ملاقات خدایان<sup>۲۲</sup>؛
۳. ظهور زن و سوسه‌گر یا درک تجربه عذاب ادیب<sup>۲۳</sup>؛
۴. آشتی با پدر<sup>۲۴</sup>؛
۵. خدای گون شدن<sup>۲۵</sup>؛
۶. برکت نهایی<sup>۲۶</sup>.

مرحله آخر بازگشت و پذیرفته شدن در جامعه است که مراحل:

۱. امتناع از بازگشت<sup>۲۷</sup>؛
  ۲. نجات از خارج<sup>۲۸</sup>؛
  ۳. فرار جادویی<sup>۲۹</sup>؛
  ۴. عبور از آستان بازگشت<sup>۳۰</sup>؛
  ۵. ارباب دو جهان<sup>۳۱</sup>؛
  ۶. آزاد و رها<sup>۳۲</sup>
- را شامل می‌شود» (باقری و نسامی، ۱۳۸۹: ۱۹).



به نزد اونتاپیش تیم می‌رود و سرانجام به گیاه جاودانگی دست می‌یابد اما در غفلتی کوتاه مار گیاه را می‌برد و او به اورک بازمی‌گردد تا بمیرد. در این پژوهش بخش اول این حماسه مورد مطالعه قرار گرفته است.

### خلاصه داستان گوزن‌ها:

یک چریک شهری، به نام قدرت میزبانی، پس از سرقت از بانک از رفقایش جدا می‌شود و با پیکری زخمی خود را به دوست ایام کودکی‌اش سیدرسول می‌رساند. سیدرسول معتادی است که برنامه‌های تماشاخانه‌ای در لاله‌زار را اعلام می‌کند و همسرش فاطمی بازیگر تماشاخانه است. قدرت در خانه سید پناه می‌گیرد و فاطمی بر زخمش مرهم می‌گذارد. سید، تحت تأثیر قدرت، ابتدا درمقابل صاحب‌خانه زورگوشان و عباس، یکی از بازیگران تماشاخانه که مزاحم فاطمی است، می‌ایستد و بعد اصغر هرویین فروش را از پا درمی‌آورد و سپس پول‌هایی را که نزد قدرت است، به رفقای او می‌رساند. پلیس که در جستجوی قدرت است، رد او را در خانه سید می‌یابد و خانه را محاصره می‌کند. سید با اجازه پلیس پیش قدرت می‌رود تا او را وادار به تسلیم کند؛ اما قدرت مقاومت می‌کند و پلیس خانه را به گلوله می‌بندد و سرانجام هر دو با انفجار خانه از پا درمی‌آیند.

### بحث و بررسی

در ادامه، سه مرحله کهن‌الگوی سفر قهرمان - جدایی، تشرف و بازگشت - در فیلم گوزن‌ها و حماسه گیلگمش مورد جستجو و تطبیق قرار می‌گیرد و تفاوت‌ها و شباهت‌های الگوی سفر قهرمان در حماسه و فیلم مشخص می‌شود.

### تطبیق الگوی سفر قهرمان با فیلم گوزن‌ها

#### شباهت‌های الگوی سفر قهرمان با فیلم گوزن‌ها

در مقایسه بین الگو و فیلم شباهت‌های زیر قابل شناسایی هستند:

#### شباهت‌ها در مرحله «جدایی» فیلم گوزن‌ها

• طبق گفته کمبل، ماجرای قهرمان کهن‌الگویی با یک ندای فراخوان آغاز می‌شود. ندایی که با چنان نیروی شگرف و تأثیرگذاری بر قهرمان ظاهر می‌شود که قهرمان توان انکار آن را ندارد. ندای فراخوان در فیلم گوزن‌ها

از سوی قدرت است و با همان معنایی است که در نام او پنهان است. قهرمان فیلم، سید، به این دعوت پاسخ مثبت می‌دهد. زمانی که قدرت از سید می‌خواهد دست از اعتیاد خود بردارد و به چهره پهلوان‌گونه سابق خود برگردد، سید از جا بلند می‌شود و به دیوار مشت می‌کوبد.

• امداد رسان غیبی در این فیلم در دو شخصیت متفاوت ظاهر می‌شود، اولین شخص همسر سید است که در تلاش است تا جلوی سقوط بیشتر او را بگیرد و نفر دوم دوست او قدرت است که قصد دارد او را از وضعیتی که در آن گرفتار آمده است، خلاص کند.

• عبور از آستان نخستین در این فیلم لحظه‌ای است که سید با مرد مزاحم درگیر می‌شود. در ابتدای فیلم سید برای اینکه به صورت مرد سیلی بزند، به او پول می‌دهد اما این بار حقیقتاً و بدون هراس مرد را می‌زند. هم‌چنان که در کهن‌الگو عبور از آستان یا تولد دوباره باز شناختن برخی از نیروهای درونی است، این امر برای سید با شناسایی توان خود در مقابله صورت می‌پذیرد.

#### شباهت‌ها در مرحله «تشرف» فیلم گوزن‌ها

• در این مرحله قهرمان یک سلسله آزمون را پشت سر می‌گذارد و طی این آزمون‌ها بر ترس خود چیره می‌شود. سید نیز آزمون‌های فراوانی را از سر می‌گذراند، جلوی مرد صاحب‌خانه می‌ایستد و تا کلانتری و شکایت هم جلو می‌رود و او را مجبور به پذیرش شکست می‌کند.

• سید با کشتن مرد قاچاقچی به مرحله خدای‌گونی می‌رسد. در این مرحله برای قهرمان کهن‌الگویی پس از گذشتن از آخرین هراس‌ها و دلواپسی‌های ناشی از جهل و کناررفتن حجاب آگاهی، دیگر وحشتی نیست و می‌تواند به آن سوی تغییر و تحول برسد، امری که برای سید در حال وقوع است. او با کشتن کسی که موادش را تأمین می‌کرد، موجب آزادی خود می‌شود.

• برکت نهایی زمانی رخ می‌دهد که سید به قدرت اطلاع می‌دهد که قاچاقچی را کشته است و چاقوی دسته صدفی زنجان را روی سفره می‌گذارد. در این صحنه سفره که خود بامضمون برکت همبستگی دارد، نشان خونین آزادی و رهایی آتی سید را بر قدرت نمایان می‌کند.

#### شباهت‌ها در مرحله «بازگشت» فیلم گوزن‌ها

• سید نمی‌خواهد جریان تغییر هویتش به پهلوان سابقی که بود، ناتمام بماند به همین علت در مرحله امتناع



جدول ۱. مرحله جدایی سفر قهرمان در فیلم گوزن‌ها (مأخذ: نگارنده)

تفاوت‌ها	شباهت‌ها	جدایی در فیلم گوزن‌ها
	قدرت از سید می‌خواهد که بلند شود.	ندای فراخوان به دعوت
سید دعوت را قبول می‌کند تحت تاثیر قدرت به دیوار مشت می‌کوبد.		رد دعوت
این باری در گذشته رخ داده است که سید به خاطر فاطمی دست از پخش مواد در مدارس برداشته است و در زمان حاضر قدرت به او کمک می‌کند.	فاطمی به سید کمک می‌کند.	امدادرسانان غیبی
	سید با مزاحم فاطمی درگیر می‌شود و او را شکست می‌دهد.	عبور از نخستین آستان
معادلی در فیلم ندارد.		شکم نهنگ

جدول ۲. مرحله تشریف سفر قهرمان در فیلم گوزن‌ها (مأخذ: نگارنده)

تفاوت‌ها	شباهت‌ها	تشریف در فیلم گوزن‌ها
	سید جلوی صاحبخانه می‌ایستد و او را کتک می‌زند.	جاده آزمون‌ها
فاطمی از ابتدا در زندگی سید وجود دارد.		ملاقات با خدایانو
کسی سید را به شک نمی‌اندازد، خود او اعتمادش را به قدرت بابت دزد بودنش از دست می‌دهد.	عکس قدرت را در روزنامه می‌بیند و متوجه می‌شود که او از بانک سرقت کرده است.	زن وسوسه‌گر/ انحراف از مسیر
ظاهراً آشتی رخ نمی‌دهد.	سید و قدرت با یکدیگر جدل می‌کنند و قدرت از سید می‌خواهد که جلوی هرویین فروش را بگیرد.	آشتی با پدر
	سید اصغر هرویین فروش را می‌کشد.	خدای گون شدن
	سید چاقوی خونین را به قدرت می‌دهد.	برکت نهایی

تبادل رسیده و از تمام محدودیت‌های فردی، واکنش‌های احساسی، وحشت و آرزوها رها شده‌است که دیگر از فانی خویشتن خود هراسی ندارد.

• هر دو دوست در انفجار خانه با نارنجک پلیس کشته می‌شوند و به «آزادی و رهایی» دست می‌یابند. آخرین عمل قهرمان کهن‌الگویی که در زندگی نامه‌اش می‌آید، مرگ یا عزیمت اوست. قهرمان مرگ را به راحتی می‌پذیرد و با آن مأنوس است.

#### تفاوت‌های الگوی سفر قهرمان با فیلم گوزن‌ها:

در مقایسه الگوی سفر قهرمان کمبل و فیلم تفاوت‌های زیر مشاهده می‌شوند:

- قهرمان دعوت را رد نمی‌کند. به محض شنیدن ندای فراخوان آن را می‌پذیرد و سید به حرف قدرت گوش می‌سپارد.
- امدادرسان غیبی از جایی دیگر نمی‌رسد. همسر سید، فاطمی، از قبل از شروع داستان در زندگی او بوده

از بازگشت، قبول می‌کند پولی را که قدرت از بانک سرقت کرده است، به دست دوستان چریکش برساند. در واقع، این امتناع قهرمان از خروج از قلمروی عارفانه و بازگشت به زندگی عادی است.

• سید در مرحله اولیه فرار جادویی وظیفه رساندن پول را با موفقیت به انجام می‌رساند.

• در ادامه سید به خانه بازمی‌گردد و آن را در محاصره پلیس می‌بیند اما آنان را راضی می‌کند که به داخل خانه رود و با قدرت صحبت کند و با وجودی که تیر می‌خورد، خود را به قدرت می‌رساند. در این زمان سید قصد خروج از دنیای عارفانه‌ای را که با کمک قدرت به آن وارد شده بود، ندارد.

• در گفتگو با قدرت، سید از تنها گذاشتن او خودداری می‌کند و می‌خواهد که با او بماند و بمیرد. سید مرگ با گلوله را همان «آربابی جهان» می‌داند. در این مرحله، سید همچون یک قهرمان کهن‌الگویی چنان به نظم و

جدول ۳. مرحله بازگشت سفر قهرمان در فیلم گوزن‌ها (مأخذ: نگارنده)

تفاوت‌ها	شباهت‌ها	بازگشت در فیلم گوزن‌ها
	سید می‌پذیرد که کیف پول را به جای امن برساند.	امتناع از بازگشت
قدرت امکان فرار ندارد.	سید کیف پول را به دست دوستان قدرت می‌رساند.	فرار جادویی
در فیلم گوزن‌ها کسی از خارج کمکی به قهرمان نمی‌کند.	قدرت با پلیس صحبت می‌کند تا وارد خانه تحت محاصره شود.	نجات از خارج
	سید با وجود تیر خوردن خود را به درون خانه می‌اندازد.	عبور از آستان بازگشت
	سید به قدرت می‌گوید که مرگ با گلوله را ترجیح می‌دهد.	ارباب هر دو جهان
	سید همراه با قدرت در انفجار خانه کشته می‌شود.	آزاد و رها

### تطبیق الگوی سفر قهرمان با حماسه گیلگمش

#### شباهت‌های الگوی سفر قهرمان با حماسه گیلگمش

در تطبیق بین حماسه گیلگمش و الگوی اسطوره‌ای سفر قهرمان شباهت‌های زیر قابل شناسایی است:

#### شباهت‌ها در مرحله «جدایی» حماسه گیلگمش

- ندای فراخوان قهرمان را از حد عادی و روزمره زندگی جدا می‌کند و «به‌سوی قلمرویی ناشناخته رهنمون می‌شود» (Campbell, 2004: 49). چوپانی به‌نزد گیلگمش می‌آید و خبر از موجودی شگرف در جنگل می‌دهد. این فراخوان گیلگمش را به‌دنیای دوستی وارد می‌کند.
- انکیدو دعوت او را نمی‌پذیرد و این دو بابک‌دیگر کشتی می‌گیرند.

- امداد رسانی غیبی در این حماسه در نقش خدایانی ظاهر می‌شوند که به گیلگمش و انکیدو کمک می‌کنند تا در هنگام سفر برای کشتن هومبابا از جنگل سدر گذر کنند.

- آن دو با کشتن هومبابا از نخستین آستانه گذر می‌کنند. آنان در این مرحله با بزرگ‌ترین ترس‌های خود روبرو و با نیروی تازه متولد می‌شوند.

- کمبل حوزه‌های ناشناخته ناخودآگاه را مرحله شکم نهنگ (رحم جهان) تلقی می‌کند: «نهنگ نماینده قدرت زندگی است که در ناخودآگاه اسیر شده‌است» (کمبل، ۱۳۸۰: ۲۲۲). این مرحله برای دو قهرمان حماسی زمانی است که امکان نزدیک شدن به کوه مقدس را پیدا نمی‌کنند و از آن بازمی‌گردند.

#### شباهت‌ها در مرحله «تشریف» حماسه گیلگمش

- پس از پشت سر گذاشتن تمام موانع، حال زمان «ملاقات با بانویی است که نمادی از ملک جهان یا مادر

است و هم او بوده که جلوی فروش مواد به دانش‌آموزان را گرفته است. او اکنون به‌مدد حضور قدرت، یاری‌گری برای کمک به سید پیدا کرده است.

- مرحله شکم نهنگ در فیلم وجود ندارد. این مرحله زمانی است که قهرمان مرحله‌ای دشوار را به‌تنهایی پشت سر می‌گذارد و مرگ را لمس می‌کند که در فیلم معادلی ندارد.
- مرحله ملاقات با خدایانو در این فیلم رخ نمی‌دهد و حتی اگر فاطمی خدایانو فرض شود، ملاقاتی صورت نگرفته و او از ابتدا در زندگی سید بوده است.

- شخص وسوسه‌گر در این فیلم یک شخصیت بیرونی نیست، تنها زمانی که سید متوجه می‌شود که قدرت از بانک سرقت کرده است، به او شک می‌کند و با او بر سر درستی و نادرستی رفتارش بحث می‌کند و او را مانند خودش گناهکار می‌داند اما با وجود این جدل‌ها، سید برای بازگشت به وضعیت درمانده خود وسوسه نمی‌شود و بعد از این صحنه است که قاچاقچی را می‌کشد.

- «در مرحله آشتی با پدر، قهرمان می‌تواند با عدالت و بدون غرض‌ورزی از قدرت بهره بگیرد و آنقدر بالغ شده که خود می‌تواند نقش راهنما را برعهده بگیرد» (Campbell, 2004: 123).

- اما در فیلم چنین امری رخ نمی‌دهد و سید پس از بحث با قدرت برای کشتن دیگری از خانه خارج می‌شود.
- فرار جادویی برای هیچ‌کدام از دو قهرمان اصلی فیلم، قدرت و سید، رخ نمی‌دهد بلکه در سکانسی از فیلم این‌دو به کمک هم مبارز سیاسی دیگری را از چنگ پلیس فراری می‌دهند.

- در فیلم هیچ امدادی از خارج وجود ندارد و این خود سید است که در بازگشت به خانه برای کمک به قدرت وارد می‌شود.





نهایی رخ می‌دهد. برکتی که برطبق کهن‌الگو باعث تجدید حیات قوم و ملت و حتی جهان می‌شود.

### تفاوت‌های الگوی سفر قهرمان و حماسه گیلگمش

در مقایسه بین الگو و فیلم تفاوت‌های زیر مشاهده می‌شوند:

- باوجود اینکه انکیدو دعوت گیلگمش را رد می‌کند، دوستی بین این دو شکل می‌گیرد.
- در حماسه گیلگمش، جاده آزمون‌ها در این قسمت معادلی ندارد.
- آشتی با پدر معادلی در حماسه گیلگمش ندارد.
- مهم‌ترین تفاوت اینکه در حماسه گیلگمش با مرگ انکیدو داستان پایان می‌پذیرد و قسمت بازگشت اصلاً رخ نمی‌دهد.

زمین است» (باقری نسامی، ۱۳۸۹: ۲۰). در این حماسه ملاقات با خدایانو -ایشتار- برای گیلگمش رخ می‌دهد هرچند ازدواجی در پی ندارد و گیلگمش درمقابل این وسوسه بزرگ مقاومت می‌کند. او مانند یک قهرمان کهن‌الگویی عمل می‌کند «زیرا در این مسیر والا کسی موفق می‌شود که از وسوسه‌هایش دست بشوید و از مسیر اصلی هدف منحرف نشود» (Campbell, 2004: 103).

- و خدایانو خود همان نیروی وسوسه‌گری است که گیلگمش درمقابل آن مقاومت می‌کند.
- گیلگمش و انکیدو با کشتن گاو خوفناک خدایگون می‌شوند. آنان به حد و مقام خدایان می‌رسند و در جایگاه آنان می‌نشینند و اکنون این قهرمانان باید با آنچه نصیبشان شده است، به‌میان مردمشان بازگردند.
- در استقبالی که مردم شهر از آنان می‌کنند، برکت

جدول ۴. مرحله جدایی سفر قهرمان در حماسه گیلگمش (مأخذ: نگارنده)

تفاوت‌ها	شباهت‌ها	جدایی در حماسه گیلگمش
	گیلگمش که از حضور انکیدو باخبر شده است، زنی را به محل گذر او می‌فرستد.	ندای فراخوان به دعوت
با این وجود دوستی بین این دو شکل می‌گیرد.	گیلگمش با انکیدو می‌جنگد.	رد دعوت
	خدایان به آندو کمک می‌کنند از جنگل سدر عبور کنند.	امداد رسانان غیبی
	گیلگمش به کمک انکیدو هومبابا را می‌کشد.	عبور از نخستین آستان
	آنان از کوه مقدس بازمی‌گردند.	شکم نهنگ

جدول ۵. مرحله تشرف سفر قهرمان در حماسه گیلگمش (مأخذ: نگارنده)

تفاوت‌ها	شباهت‌ها	تشرف در حماسه گیلگمش
معادلی در حماسه ندارد.		جاده آزمون‌ها
	ملاقات با ایشتار	ملاقات با خدایانو
	ایشتار قصد اغوای گیلگمش را دارد.	زن وسوسه‌گر / انحراف از مسیر
معادلی در حماسه ندارد.		آشتی با پدر
	گیلگمش گاو خوفناک را به کمک انکیدو می‌کشد.	خدای‌گون شدن
	مردم شهر از گیلگمش و انکیدو استقبال می‌کنند.	برکت نهایی

## تطبیق حماسه گیلگمش با فیلم گوزن‌ها براساس الگوی کمبل

دو اثر شباهت‌های ساختاری بایکدیگر دارند. هردو اثر دوستی مردانه‌ای را روایت می‌کنند که به جنگ‌های قهرمانانه آن دو در کنار یکدیگر می‌انجامد. در هردو اثر یکی از دو دوست، موجب تشویق و دعوت دیگری به ماجرای قهرمانانه می‌شود و تحول او را موجب می‌گردد و سرانجام در هردو اثر، دوستی با مرگ دو قهرمان پایان می‌یابد. این شباهت‌ها در دو مرحله «جدایی» و «تشریف» الگوی کمبل جستجو می‌شوند. به دلیل عدم وجود مرحله بازگشت در گیلگمش، تطبیق در این مرحله بین دو اثر صورت نگرفته است.

### تطبیق دو اثر در مرحله «جدایی»

در هردو اثر یکی از دو دوست ندای فراخوان را به گوش دیگری می‌رساند و او را به ماجرا دعوت می‌کند. خبر حضور انکیدو برای گیلگمش یک فراخوان است و حضور قدرت در زندگی سید صدایی است که او را به

جدول ۶. تطبیق دو اثر در مرحله جدایی (مأخذ: نگارنده)

گیلگمش	گوزن‌ها	جدایی
گیلگمش که از حضور انکیدو باخبر شده است، زنی را به محل گذر او می‌فرستد.	قدرت از سید می‌خواهد که بلند شود.	ندای فراخوان به دعوت
گیلگمش با انکیدو می‌جنگد.		رد دعوت
خدایان به آن دو کمک می‌کنند از جنگل سدر عبور کنند.	فاطی به سید کمک می‌کند.	امدادرسانان غیبی
گیلگمش به کمک انکیدو هومبابا را می‌کشد.	سید با مزاحم فاطی درگیر می‌شود و او را شکست می‌دهد.	عبور از نخستین آستان
آنان از کوه مقدس بازمی‌گردند.		شکم نهنگ

جدول ۷- تطبیق دو اثر در مرحله تشریف (مأخذ: نگارنده)

گیلگمش	گوزن‌ها	تشریف
	سید جلوی صاحبخانه می‌ایستد و او را کتک می‌زند.	جاده آزمون‌ها
ملاقات با ایشتار	فاطی از ابتدا در زندگی سید وجود دارد.	ملاقات با خدایانو
ایشتار قصد اغوای گیلگمش را دارد.	عکس قدرت را در روزنامه می‌بیند و متوجه می‌شود که او از بانک سرقت کرده است.	زن وسوسه‌گر/ انحراف از مسیر
	سید و قدرت بایکدیگر جدل می‌کنند و قدرت از سید می‌خواهد که جلوی هرویین‌فروش را بگیرد.	آشتی با پدر
گیلگمش گاو خوفناک را به کمک انکیدو می‌کشد.	سید اصغر هرویین‌فروش را می‌کشد.	خدای‌گون شدن
مردم شهر از گیلگمش و انکیدو استقبال می‌کنند.	سید چاقو خونین را به قدرت می‌دهد.	برکت نهایی

گذشته خود می‌برد و به ماجراجویی می‌افکند. در هردو اثر، شخص دیگری بجز دو دوست به آنان کمک می‌کند تا مسیر ماجراجویی خود را ادامه دهند. همسر سید به او کمک می‌کند تا از سقوط بیشترش جلوگیری کند و خدایان به گیلگمش و انکیدو کمک می‌کنند تا راه را پیدا کنند.

در هردو اثر، قهرمانان در اولین آستان یکی از نمایندگان نیروی شر را از بین می‌برند. سید مرد قاچاقچی را می‌کشد و گیلگمش غول جنگل را.

### تطبیق دو اثر در مرحله «تشریف»

در هردو اثر زنی به‌مثابه خدایانو در مرحله‌ای از زندگی قهرمان به او کمک می‌کند و در زندگی‌اش مؤثر است: همسر سید در گوزن‌ها و ایشتار در حماسه گیلگمش.

در هردو اثر برای قهرمانان خطر دور شدن از مسیر اصلی حرکتشان و امکان وسوسه شدن توسط یک نیروی مخالف رخ می‌دهد: وسوسه‌های ایشتار برای گیلگمش و چمدان پر از پول برای سید.



دست می‌یابند و پیروزی‌شان توسط خود یا دیگران جشن گرفته می‌شود. سید و قدرت بر سر سفره‌ای می‌نشینند که چاقوی خونین نشان آزادی سید روی آن است و گیلگمش و انکیدو توسط مردم شهر استقبال می‌شوند.

در هردو اثر دو قهرمان با پیروزی در یک نبرد به مرحله خدای‌گون شدن دست می‌یابند: سید قاجاقچی را می‌کشد و گیلگمش گاو خوفناک را. در هردو اثر دو قهرمان به‌همراه یکدیگر به برکت نهایی

### نتیجه‌گیری

در این پژوهش دو اثر متعلق به دو دوره زمانی کاملاً مختلف با یک الگوی مشابه مقایسه شده است. اثر اول کهن‌ترین متن حماسی تاریخ ادبیات جهان و اثر دومی یک فیلم سینمایی متعلق به زمان حاضر بود و سؤال اصلی این پژوهش میزان قابلیت خوانش هردو اثر با الگوی پیشنهادی کمبل بوده است.

هر دو اثر به‌طور جداگانه تجزیه و مراحل سفر در آنان جستجو شده است. در تطبیق فیلم گوزن‌ها با الگوی کمبل از هفده مورد مشخص شده، فقط در نه مورد بین فیلم و الگو تفاوت وجود داشت که عبارت بودند از: نجات از خارج، فرار جادویی، آشتی با پدر، زن وسوسه‌گر، ملاقات با خدایانو، جاده آزمون‌ها، شکم نهنگ، امداد رسانیان غیبی و رد دعوت. این تفاوت‌ها بیشتر در زمینه جابجایی زمانی و مکانی رویداد بوده است و فقط مرحله شکم نهنگ است که اصلاً در فیلم وجود ندارد.

در مقایسه حماسه گیلگمش و الگوی سفر قهرمان با وجودی که مرحله بازگشت اصلاً در حماسه موجود نیست، در یازده مرحله باقی‌مانده فقط سه مورد تفاوت با الگوی کمبل دیده می‌شود که عبارت‌اند از: رد دعوت، جاده آزمون‌ها و آشتی با پدر که دو مورد آخر معادلی در حماسه ندارد.

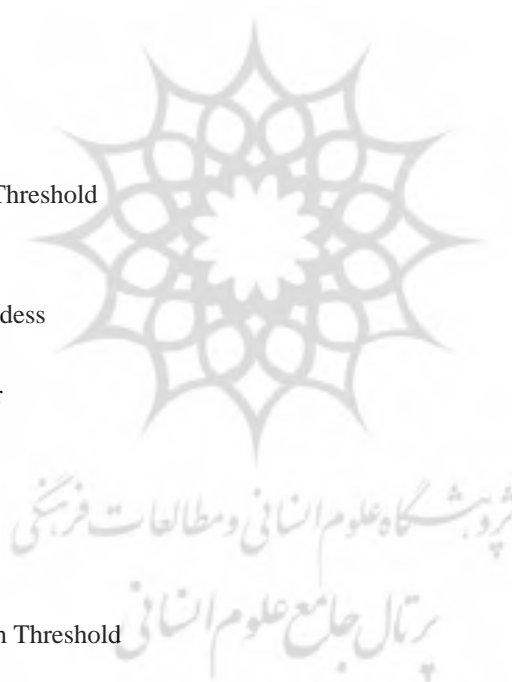
اکنون با مقایسه کلی بین مراحل تجزیه این دو اثر می‌توان به این نتیجه رسید که فیلم نسبت به افسانه شباهت‌های بیشتری با الگوی کمبل دارد اما این نکته که تمامی لوح‌های حاوی افسانه گیلگمش به‌طور کامل موجود نیست، می‌تواند دلیلی بر نقصان بعضی قسمت‌های الگوی سفر قهرمان در حماسه گیلگمش باشد. اما با جمع‌بندی نهایی هر سه مرحله «جدایی»، «تشریف» و «بازگشت» در دو اثر می‌توان به این نتیجه رسید که میزان شباهت‌ها بسیار بیشتر از تفاوت‌هاست.

درواقع، با این میزان شباهتی که هردو اثر به الگوی کمبل دارند، می‌توان به این نتیجه رسید که قهرمان متعلق به هر زمان و مکانی که باشد، رفتار او از الگوی معینی تبعیت می‌کند و الگوی سفر قهرمان مدلی کاملاً انعطاف پذیر برای داستان‌های متفاوت در ادبیات و هنر است. با وجودی که حماسه گیلگمش نیازها و آرزوهای انسانی بسیار دور را منعکس می‌کند، به دلیل اشتراک با اسطوره اکنون همین نیازها و آرزوها در فیلم گوزن‌ها که اثری معاصر و در رسانه متفاوتی است، با همان الگو مشاهده می‌شود. در هردو اثر قهرمان ظاهر می‌شود و با تجربه‌های جدی سفر خود را چه درونی و چه بیرونی شروع می‌کند و در پایان به آزادی و رهایی می‌رسد.

در تلاشی که برای تطبیق این دو اثر با الگوی کمبل صورت گرفت، مشاهده شد که ساختار الگوی کمبل با تغییراتی در روایت داستان‌های کهن و نو و با وجود ظرف بیانی متفاوتی چون سینما و ادبیات، به دلیل اشتراک در وجود قهرمان و روایت، قابل اعمال است و هرچه روایت‌ها و فیلم‌های بیشتری با این روش بررسی شود، قابلیت‌های بیشتری از این الگو را می‌توان شناسایی کرد و با کاربرد تفاوت‌ها و شباهت‌های آن در سینما نیاز به پژوهش‌های نوینی احساس می‌شود.

## پی نوشت

- 1- Gilgamesh
- 2- Carl Gustav Jung
- 3- Mircea Eliad
- 4- Joseph Campbell
- 5- George Smith
- 6- Mythological criticism
- 7- Archetypical criticism
- 8- Archetype
- 9- Collective Unconscious
- 10- Archetypal patterns in poetry
- 11- Maud Bodkin
- 12- Walter K. Gordon
- 13- Departure
- 14- Initiation
- 15- Return
- 16- The Call to Adventure
- 17- Refusal of the Call
- 18- Supernatural Aid
- 19- The Crossing of the First Threshold
- 20- The Belly of the Whale
- 21- The Road of Trials
- 22- The Meeting with the Goddess
- 23- Woman as the Temptress
- 24- Atonement with the Father
- 25- Apotheosis
- 26- The Ultimate Boon
- 27- Refusal of the Return
- 28- The Magic Flight
- 29- Rescue from Without
- 30- The Crossing of the Return Threshold
- 31- Master of the Two Worlds
- 32- Freedom to Live
- 33- Enkidu
- 34- Humbaba
- 35- Ishtar



## منابع

- آشوری، داریوش. (۱۳۷۹). عرفان و رندی در شعر حافظ. تهران: نشر مرکز.
- اسمیت، جرج. (۱۳۷۸). گیلگمش کهن‌ترین حماسه بشری. ترجمه داوود منشی‌زاده. تهران: جاجرمی.
- الیاده، میرچا. (۱۳۶۲). چشم‌اندازهای اسطوره. ترجمه جلال ستاری. تهران: توس.
- باقری نسامی، مریم. (۱۳۸۹). «بررسی همانندی‌های قهرمانان اساطیری». دوفصلنامه علمی- پژوهشی هنرهای تجسمی نقش‌مایه. سال سوم. شماره پنجم. ۱۷-۲۶.



- داد، سیما. (۱۳۷۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. چاپ دوم. تهران: مروارید.
- ستاری، جلال. (۱۳۸۳). *هویت ملی و فرهنگی*. تهران: نشر مرکز.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۳). *انواع ادبی*. چاپ دهم. تهران: فردوس.
- شورل، ایو. (۱۳۸۶). *ادبیات تطبیقی*. ترجمه طهمورث ساجدی. تهران: امیرکبیر.
- طاووسی، محمود و یوسفیان کنار، محمدجعفر. (۱۳۸۸). «کاوشی نوین در سرچشمه‌های نخستین حماسه گیلگمش». *پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی*. سال چهل و پنجم. دوره جدید، شماره ۴. ۱-۱۸.
- کاسیرر، ارنست. (۱۳۸۷). «فلسفه صورت‌های سمبولیک». *جلد دوم، اندیشه اسطوره‌ای*. ترجمه یداله موفن. تهران: هرمس.
- کمبل، جوزف. (۱۳۸۰). *قدرت اسطوره*. گفتگو با بیل مویرز. ترجمه عباس مخبر. تهران: نشر مرکز.
- کی‌گوردن، والتر. (۱۳۷۰). *درآمدی بر نقد کهن‌الگویی*. ترجمه جلال سخنور. شماره ۱۶. ۲۸-۳۱.
- گرین، ویلفرد و دیگران. (۱۳۸۳). *مبانی نقد ادبی*. ترجمه فرزانه طاهری. تهران: نیلوفر.
- محمودی، فتنه. (۱۳۹۰). *بررسی مضامین تصویری سقائفار*. رساله دکتری. دانشگاه تربیت مدرس. دانشکده هنر.
- مسکوب، شاهرخ. (۱۳۸۱). *تن پهلوان و روان خردمند*. چاپ دوم. تهران: طرح نو.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۷۵). *سوغ سیاووش (در مرگ و رستاخیز)*. چاپ پنجم. تهران: خوارزمی.
- مک‌کال، هنریتا. (۱۳۷۳). *اسطوره‌های بین‌النهرینی*. ترجمه عباس مخبر. تهران: نشر مرکز.
- واحدوست، مهوش. (۱۳۸۱). *رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی*. چاپ اول. تهران: سروش.
- ووگلر، کریستوفر. (۱۳۸۷). *سفر نویسنده*. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: مینود خرد.
- ویتیل، استوران. (۱۳۸۹). *اسطوره و سینما، کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به یادماندنی*. ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: هرمس.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۴). *انسان و سمبل‌هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. تهران: جامی.

- Campbell, Joseph. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press.
- Walker, Steven F. (1995). *Jung and the Jungians on Myth*. New York: Garland Publishing.