

دوفصلنامه پژوهش در ادبیات کودک و نوجوان

شماره ۵، پاییز و زمستان ۱۴۰۰

ISSN: ۲۳۸۴-۲۷۸۳

- بررسی انتقادی رابطه متن و تصویر در مجموعه یک داستان تخیلی با مفهوم قرآنی
- بررسی تطبیقی عنصر شخصیت در داستان‌های ماهی سیاه کوچولو و موش مترو بر مبنای نظریه انتخاب کلاسر
- بررسی تطبیقی ماجراهای پری دریایی و بازگشت مرداد بر اساس رویکرد بیلتمنت
- بررسی فرهنگ عامه در اسلحه‌های کودکانه ایرانی
- بررسی عنصر خاک در شعر کودک و بازتاب جلوه‌های متاکرایانه آن (با رویکرد به اشعار کودکانه مصطفی رحماندوست)
- بررسی کهن الگوی سفر قهرمان در تیمیشتن دختر دلیر
- بررسی نگاه جنسیتی در داستان‌های کودکان با تکیه بر مجلات رشد نوآموز دهه ۱۳۸۰ تا ۱۳۹۵
- بررسی و تحلیل محتوای از روزهای سادگی اثر عرفان نظر آهاری
- تحلیل روابط متن و تصویر در کتاب‌های تصویری فریده خلعتبری
- تحلیل کارایی اقتصادی آثار فرهنگی و ادبی برای ارتقاء به کودکان و نوجوانان
- ویژگی سبکی نوشته برای کودکان در دوره مشروطه
- سونات تودیع نقد کهن الگویی از عاشقانه‌های بونس در شکم ماهی نوشته جمشید خانیان

بررسی کهن الگوی سفر قهرمان در انیمیشن دختر دلیر

محدثه آفاجانی^۱ و ریحانه بلوچ^۲

۱. دانش آموخته زبان و ادبیات فارسی گرایش ادبیات کودک و نوجوان. دانشگاه شهید بهشتی. تهران. ایران
۲. دکتری ادبیات و زبان فارسی، دانشگاه شهید باهنر، کرمان، ایران

چکیده

کهن الگوی قهرمان و اسفار او همواره در میان اقوام و ملت‌ها از زمان‌های بسیار دور مورد توجه بوده و از دیرباز مردم بارها قهرمانان و اسطوره‌های ملی، مذهبی و یا فرهنگی خود را ساخته و پرداخته‌اند. هدف جوزف کمپل از بیان نظریه سفر قهرمان بازگویی برخی حقایق است که در زیر اشکال مذهبی و اسطوره‌ای پنهان شدند. دو پرسش مطرح شده در این تحقیق این است: ۱- الگوی قهرمان کمپل تا چه میزان در انیمیشن دلیر قابل انطباق است؟ ۲- ضرورت وجود قهرمان در روایت انیمیشن دلیر برای کودک چیست؟ این تحقیق به بررسی سفر قهرمان در انیمیشن دلیر پرداخته است و به دلیل اینکه قهرمانان الگوها و نمادهای قومی ملت‌ها هستند وجود آن‌ها در داستان‌ها ضروری می‌نماید.

واژه‌های کلیدی: سفر، اسطوره، قهرمان، دلیر، جوزف کمپل.

پیشینه و روش تحقیق

در آغاز این پژوهش با تأمل بر انیمیشن دلیر و انتخاب کتاب قهرمان هزار چهره اثر جوزف کمپل به‌عنوان کتاب مبنا و پایه مطالعه و تحقیق این پژوهش را آغاز کردیم و با مراجعه به آثار دیگری از جمله دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر اثر ایرنا ریما مکاریک، راهنمای رویکردهای نقد ادبی به ترجمه زهرا میهن خواه، الگوهای آشوب در اسطوره‌های باستان اثر دونالد اچ میلز، سفر نویسنده اثر کریستوفر ووگلر به بررسی و تحلیل انیمیشن پرداخته‌ایم و در انجام این پژوهش روش توصیفی-تحلیلی را برگزیده‌ایم.

مقدمه

اسطوره اصطلاحی است که کاربرد فراوانی در نقد ادبی دارد. نورترپ فرای اسطوره را شالوده ساختاری ادبیات می‌داند. اسطوره در عادی‌ترین معنای خود داستانی است درباره یک خدا یا یک موجود ماوراءالطبیعی دیگر و گاه موضوع آن انسانی خداگونه یا فرمانروایی است که تباری ملکوتی دارد. مجموعه‌ای از اسطوره‌های سنتی یک فرهنگ خاص، اساطیر آن فرهنگ را می‌سازند که توصیف‌ها و تبیین‌هایی درباره منشأ جهان و چرایی برخی وقایع را به‌دست می‌دهند. انسان‌های متعلق به یک فرهنگ از طریق داستان‌های اجدادی یا اسطوره‌ها یاد می‌گیرند که چگونه زندگی کنند و چه معنایی به زندگیشان بدهند. از منظر نقد کهن الگویی اسطوره‌ها اصول ساختاری ادبیات هستند و ارتباط کلامی روایت و معنا را امکان‌پذیر می‌کنند (مکاریک: ۳۴).

میلز اسطوره را داستانی می‌داند که در مورد مباحثی سخن می‌گوید که برای اسطوره‌سازان و مخاطبان‌شان اهمیت اجتماعی و مذهبی دارد. از آنجایی که اسطوره ذاتاً نوعی کهن الگو است، پارادایمی است بنیادین و الگویی است که به آغاز چیزها برمی‌گردد و تجربه‌های همیشگی تکرار شونده گونه انسان را توضیح می‌دهد و گسترش‌پذیر است، یعنی ممکن است بست یابد و دیگر مفاهیم اسطوره‌ای و غیراسطوره‌ای را دربرگیرد، مثلاً نویسندگان عهد عتیق واحد اسطوره‌ای پدید آمدن نظم کیهانی از آشوب ازلی را بست

دادند تا ایده بازگشت آشوب با طوفان عنصری مرکزی در خودشناسی تاریخی قوم بنی اسرائیل شد (میلز: ۱۶-۲۱).
وظیفه منتقد اسطوره‌ای وظیفه‌ای خاص است، چراکه برخلاف منتقد سنتی که عمیقاً بر تاریخ شرح حال نویسنده تکیه می‌کند، منتقد اسطوره‌ای بیشتر به دوران ماقبل تاریخ و شرح حال خدایان می‌پردازد و با جریان درونی که پویایی و جاذبه جادوانه آن صورت را فراهم می‌آورد، سروکار دارد و اثر هنری را تجلی نیروهای پویا و ذاتی برخاسته از اعماق روان جمعی بشریت می‌انگارد (گورین: ۱۸۱).
برای میرچا الیاده اسطوره و مناسک ابزارهایی هستند که جوامع سنتی به یاری آن‌ها زمان ازلی را فرا می‌خوانند و جلوه‌های قدسی از طریق اعمال مناسکی یا بازگویی داستان‌های اسطوره‌ای فراخوانده یا تکرار می‌شوند. جوامع سنتی با فراخوانی و باز تجربه نیروهای رستگاری بخش گذشته اسطوره‌ای به مقابله با بحران‌های حاضر برمی‌خیزند. به این ترتیب با به‌کار انداختن نیروهای کیهانی پایدار، نابسامانی‌های زودگذر و بی‌تعادلی‌های زمان حال را اصلاح می‌کنند.

ووگلر می‌گوید در دنیای افسانه‌ها و اسطوره‌ها متوجه شخصیت‌ها و روابط تکراری می‌شوید: قهرمانان جوینده، منادیانی که آن‌ها را به ماجراجویی فرا می‌خوانند، پیردانا، نگهبانان آستانه، همسفران، تبهکاران، دغلبازان و غیره. در توصیف این شخصیت‌ها کارل گوستاو یونگ از اصطلاح کهن الگوها استفاده کرد، به معنای الگوهای قدیمی شخصیت که میراث مشترک بشریت به حساب می‌آیند، از نظر یونگ شاید نوعی ناخودآگاه جمعی وجود داشته باشد که افسانه‌ها و اسطوره‌ها از آن نشأت می‌گیرند. کهن الگوها در همه اعصار و فرهنگ‌ها از ثباتی حیرت‌انگیز به یک سان در رویاها و شخصیت افراد و تخیل اسطوره‌ای کل جهان برخوردارند (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۳). کاربرد نظریه یونگ بیشتر به "رویکرد روانشناختی" نزدیک است تا به "رویکرد اسطوره‌ای" (گورین، ۱۳۷۰: ۱۹۹).

"قهرمان (منجی و فدایی) سفری طولانی را آغاز می‌کند که او باید وظایف سنگینی را به انجام برساند: جنگ با غول‌ها، حل معماهای بی‌پاسخ و چیرگی بر موانع غیرقابل عبور برای نجات مملکت و شاید ازدواج با شاهزاده خانم". قهرمان یک سلسله وظایف و مقدرات شکنجه‌آور را برای گذر از مرحله بی‌خبری و خامی آغاز می‌کند به بلوغ فکری و اجتماعی، یعنی بدل گشتن به عضوی بالنده و سازنده از گروه اجتماعی خود می‌انجامد. این مرحله عموماً از سه بخش رهسپاری، دگرگونی و رجعت تشکیل یافته. قهرمان باید جان خود را بدهد و تا دم مرگ رنج بکشد تا مملکت را به باروری و زاینده‌گی برساند (همان: ۱۷۹).

قهرمان از پدر و مادری برجسته متولد می‌شود و قبل یا در طی دوران بارداری یک پیشگویی به‌صورت رؤیا یا معجزه بیان می‌دارد که تولد این نوزاد نسبت به پدر خود یا جانشین و نماینده او خطرناک یا تهدیدآمیز است و از آن بابت هشدار می‌دهد. معمولاً نوزاد را در صندوق چوبی روی آب رها می‌کنند، سپس حیوانی ماده و یا زنی فروتن و بینوا او را نجات داده می‌دهد، قهرمان عاقبت به مقام و منزلت والایی می‌رسد (همان: ۱۸۰).

کارن آرمسترانگ بیان می‌کند، اسطوره به منظور کمک کردن به ما طرح‌ریزی شده است تا با مخمصه‌های معضل‌آفرین بشری روبه‌رو شویم، چرکه اسطوره راهنماست و با رهنمودهایش به انسان کمک می‌کند تا جای خود را در جهان و جهت‌گیری درست خود را پیدا کند (نصیری و فشارکی جبار، ۱۳۹۵: ۷).

برخی از اساطیر باستانی خاور نزدیک نبرد قهرمان را با اهریمن آب یا ایزد آب روایت می‌کنند. این ایزدها غالباً معرف آشوب ازلی یا پیش‌کیهانی‌اند و در آن اسطوره‌ها پیروزی قهرمان بر هم‌آورد آبی‌اش رودخانه و دریا نماد آفرینش کیهانی است. شیوه‌های عمل الگوی اسطوره‌ای قهرمان در پاسخ به نیازهای فرهنگی، دغدغه‌های مذهبی و جهان‌بینی مخاطبانش بررسی می‌شود (میلز، ۱۳۹۳: ۱۳-۱۵).

آرنولد وان خنپ متوجه شد که علت وجودی همه مناسک تغییر موقعیت اجتماعی است. مناسک وسیله‌ای را در اختیار می‌گذارد که جامعه با کمک آن گذار از یک مرحله زندگی به مرحله دیگر را تضمین می‌کند، چراکه چنین گذارهایی همیشه به‌نظر سرشار از خطر و بحران هستند و این بحران‌ها برداشت جهانی جوامع سنتی است. از مرزبندی روشن میان امر مقدس و امر این جهانی. سه مرحله مناسک گذار از نظر خنپ شامل: موقعیت قدیمی، موقعیت جدید و مرحله میانی یا نوعی برزخ است؛ در واقع

خنپ یک روش‌شناسی برای جامعه‌شناسان ایجاد کرد تا به یاری آن نقش کارکردی مناسک را در مقام پدیده‌ای اجتماعی تحلیل کنند (میلز، ۱۳۹۳: ۲۳-۲۴).

هر ملتی اساطیر خاص خود را دارد که در افسانه‌ها و فولکلور و ایدئولوژی‌اش منعکس شده است. مشترکاتی وجود دارند که در میان اساطیر متعدد مشابه‌اند و همچنین اساطیری خاص که در اسطوره‌های ملی تکرار شده که از لحاظ زمانی و مکانی فاصله داشته‌اند. این مایه‌ها معمولاً معنا و نقش فرهنگی مشابهی دارند که آن را یونگ کهن الگو نامیده است (باقری نسامی، ۱۳۸۹: ۲). ووگلر رایج‌ترین و مفیدترین کهن الگوها را قهرمان، استاد (پیرمرد یا پیرزن دانا)، نگهبان آستانه، منادی، متلون، سایه و دغلباز بیان می‌دارد (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۵-۵۶).

توجه به شباهت‌های اساطیر و داستان‌ها پژوهشگران را به کشف ساختارهای اسطوره‌ای مشترک میان داستان‌ها راهنمایی کرده است، الگوهایی که با تنوع نامحدود در آثار ادبی روبه‌رو می‌شوند. "سفر قهرمان" یکی از نظریه‌هایی است که به وسیله آن می‌توان به ساختارهای تکرار شونده در داستان‌های مختلف پی برد و به تحلیل آن پرداخت (موسوی، ۱۳۹۵: ۱۲۳).

دعوت به ماجرا

دنیای عادی اکثر شخصیت‌ها شرایطی ایستا اما ناپایدار است. تخم تغییر و رشد کاشته شده است و برای جوانه زدن و سبز شدن نطفه به اندکی انرژی تازه نیاز دارد. این انرژی تازه که در اسطوره‌ها و قصه‌های پریان به اشکال بی‌شماری نمادپردازی شده، همانیست که جوزف کمپل آن را دعوت به ماجرا می‌نامد (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۲۹).

رشته‌ای از حوادث یا اتفاقات ممکن است همان پیامی باشد که قهرمان را به ماجرا فرا می‌خواند، این همان نیروی هم‌زمانی است که یونگ در آثارش به کاوش در آن‌ها پرداخته است (همان).

دعوت به ماجرا همیشه نوایی مثبت به ماجرای اصیل و شریف نیست، بلکه ممکن است هشدارهای شوم و ترسناک درمورد سرنوشت مختم قهرمانان تراژیک باشد (همان).

رد دعوت

طبیعی است که نخستین واکنش قهرمانان تلاش برای طفره رفتن از ماجرا باشد. قهرمانان در اکثر مواقع برای رد دعوت فهرستی طولانی از بهانه‌های ضعیف را مطرح می‌کنند. آن‌ها در تلاشی آشکار برای به تعویق انداختن مواجهه گریزناپذیر خود با سرنوشت می‌گویند که اگر تعهدات ضروری و فوری نداشتند، ماجرا را می‌پذیرفتند. این‌ها موانعی موقتی هستند که معمولاً به‌خاطر اضطراب آغاز سفر برطرف می‌شوند (همان: ۱۴۰-۱۳۹).

نگهبانان آستانه

قهرمانانی که بر ترس خود غلبه می‌کنند و وارد ماجرا می‌شوند، ممکن است باز هم مورد آزمایش شخصیت‌های قدرتمند قرار گیرند، آنان همان نگهبانان آستانه هستند که قبل از شروع ماجرا راه قهرمانان را سد می‌کنند (همان: ۱۴۳).

عبور از نخستین آستانه: عملی انفرادی است که قهرمان با تمام وجود درگیر ماجرا می‌شود (همان: ۱۶۱).

آزمون‌ها گاهی برای قهرمانان تجربه‌ای تازه و گاهی ترسناک هستند (همان: ۱۶۳).

قهرمان پس از سازگاری با دنیای ویژه وارد منطقه میانی می‌شود که بین مرز و مرکز سفر قهرمان قرار گرفته است که این مرحله راهیایی به ژرف‌ترین غار است، جایی که با بزرگترین ترس و شگفتی روبه‌رو می‌شوند (همان: ۱۷۹).

بعد از پشت سر گذاشتن آزمایش و پیروزی قهرمانان پادشاه خود را طلب می‌کنند. (همان: ۲۱۵).

نظریه

حال به بررسی نظریه جوزف کمپل اسطوره‌شناس ایرلندی و سپس بررسی انیمیشن دلیر می‌پردازیم:

از دیدگاه کمپل آغاز سفر اینگونه است:

مرحله اول: جدایی و یا عزیمت (حرکت، رحلت)، که خود شامل پنج زیر مجموعه است:

۱- دعوت به آغاز سفر ۲- رد دعوت ۳- امدادهای غیبی ۴- عبور از نخستین آستان ۵- شکم نهنگ، یا عبور از قلمرو شب. کمپل معتقد است قهرمان فردی خاص و دارای ویژگی‌های منحصر به فرد است که از طرق مختلف آغاز سفر می‌کند. او با یک اشتباه که به ظاهر از سر اتفاق رخ می‌دهد، مکانی ناشناخته را آشکار می‌کند و ارتباطی با نیروهای ناشناخته پیدا می‌کند که به خوبی از آن سر در نمی‌آورد. کمپل در این کتاب از زبان فروید می‌گوید: این اشتباهات از سر اتفاقات نیستند و نتیجه تمایلات و تضادهای سرکوب شده‌اند. عنصری که به گونه‌های معجزه‌آسا وارد داستان می‌شود، نمادی مقدماتی از نیروهایی است که وارد بازی خواهند شد و می‌توان آن را "پیک" نامید و بحرانی که با حضور او به وجود می‌آید، مرحله‌ای است که آن را "دعوت به آغاز سفر" می‌نامیم. ندای پیک ممکن است ما را به زندگی بخواند یا به سوی مرگ دعوت کند، این ندا ممکن است انسان را به پذیرش تعهدی بزرگ و تاریخی بخواند یا ممکن است نشانگر طلوع تفکر مذهبی باشد. چنانکه اهل تصوف بیان می‌کنند، این ندا نشانگر "بیداری خویشتن" است. با به صدا درآمدن این ندا پرده‌ها کنار می‌روند و راز یک دگرگونی، یک آیین یا لحظه گذار روح آشکار می‌شود. رازی که پس از اتمام آن فرد می‌میرد و دوباره زنده می‌شود. اکنون افق آشنای زندگی تکامل یافته است و مفاهیم، ایده‌آل‌ها و الگوهای احساسی قدیمی دیگر مناسب حال نیستند و زمان برای گذر از یک آستان رسیده است. ندا در شرایطی خاص به گوش می‌رسد و در این میانه می‌توان سمبل‌های ناب جهان را یافت. اژدها یا مار زیرزمینی که سرش محافظ زمین است و نشانگر قدرتهای زایشگر و خلاق هاویه بی‌انتهای است (کمپل، ۱۳۸۸: ۶۰-۶۶).

تصاویر کهن الگوی یکسانی برای قهرمانان تکرار می‌شود و خواه این قهرمان دختر پادشاه باشد که زمان از بین رفتن یگانگی‌اش با پدر-پادشاه فرارسیده است، خواه حوا دختر خداوند، که دیگر آماده جدا شدن از فردوس است، خواه بودای آینده که در حالت تمرکز اعلاء فرورفته و آماده گذار از آخرین افق‌های جهان ظاهر است. این کهن الگوهای تکرار شونده نمایانگر خطر، اطمینان مجدد، آزمون گذار و قداست غریب رازهای تولد هستند. قورباغه، مار و هر موجود مطرود دیگر نماینده اعماق ناخودآگاه است، جایی که تمام عوامل، قوانین و عناصر مطرود، رانده شده، ناشناخته و رشد نیافته زندگی انبار شده‌اند. پیک و منادی آغاز سفر اغلب تاریک، کربه و ترسناک است. موجودی که دنیا آن را نجس می‌داند، ولی اگر کسی بتواند او را تعقیب کند، راهی از میان دیوارهای راز به تاریکی باز می‌شود، پیک می‌تواند جانوری باشد، نماینده باروری غریب سرکوب شده در درون ما و یا باز هیئتی مسطور و مرموز است که می‌توان آن را ناشناخته نامید. در روانی که ماده دگرگونی است، رمز پیک به گونه‌ای خودبه‌خودی ظاهر می‌شود.

عزیمت مرحله‌ای قریب ولی آشنا برای ناخودآگاه است که ممکن است، ضمیر خودآگاه از آن در عجب شود و حتی بترسد. اولین مرحله سفر اسطوره‌ای نشان می‌دهد که دست سرنوشت قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چهارچوب‌های جامعه به سوی قلمرو بی‌اشناخته می‌گرداند. این قلمروی سرنوشت که هم سرشار از گنج‌ها و هم جایگاه خطرناک است به شکل‌های گوناگون نمایان می‌شود.

در رد دعوت تعداد زیادی از مردم قادر به جدا شدن از من کودکانه‌شان و فضای احساسی و ایده‌آل‌های آن نیستند. به این ترتیب شخص پشت دیوارهای کودکی باقی می‌ماند و پدر و مادر مانند نگهبانان در آستان خروج می‌ایستند. در این وضع روح بزدل او از ترس تنبیه شدن نمی‌تواند از در خارج شود و در جهان بیرون متولد گردد (همان: ۶۷-۷۴).

اسطوره‌ها و قصه‌های مردمی تمام جهان نشان می‌دهد که علت رد دعوت این است که فرد نمی‌خواهد از چیزهایی که به آن‌ها

علاقه‌مند است، دست بکشد. درونگرایی ارادی درحقیقت یکی از آلات کلاسیک نبوغ خلاق است و می‌تواند به‌عنوان وسیله‌ای برای رسیدن به مقصود به‌کار رود. این وضعیت انرژی روانی را به اعماق می‌برد و کهن الگوها و بخش‌های کودکانه و گمگشته روان را فعال می‌کند، البته ممکن است در این وضعیت خودآگاه کم و بیش صدمه ببیند، ولی اگر شخصیت فرد قادر باشد نیروهای جدید را جذب کند، وی به مرحله‌ای فوق بشری از خودآگاهی و تسلط بر نفس می‌رسد (کمپل، همان).

در امدادهای غیبی آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند، در اولین مرحله سفر با موجودی حمایتگر روبه‌رو می‌شوند که طلسمی به رهرو می‌دهد و از او در برابر نیروهای هیولاشی که در راه هستند محافظت می‌کند (همان: ۷۵-۸۴).

در عبور از نخستین آستان قهرمان با ظهور پیام‌آوران سرنوشت قدم در راه سفر می‌گذارد. مناطق ناشناخته (صحرا، جنگل، دریای عمیق، ...) حوزه‌های آزادی هستند که محتویات ناخودآگاهی در آن‌ها متجلی می‌شود (همان: ۸۵-۸۶). شکم نهنگ گذر از آستان جادویی، مرحله انتقال انسان به شهری دیگر است که فرد در آن دوباره متولد می‌شود و این عقیده به‌صورت شکم نهنگ یا به‌عنوان رحم مادر جهان نمادین شده است. به زبان تمثیل گذر از درون یک معبد و جهیدن قهرمان به داخل آرواره‌های نهنگ سیر و سفری یکسان هستند (همان: ۹۶-۱۰۰).

مرحله دوم

این سلوک از نظر کمپل آیین تشریف است. قهرمان قدم به چشم‌انداز رؤیایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد. جایی که باید یک سلسله آزمون را پشت سر گذارد. این مرحله مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است که بن‌مایه به‌وجود آمدن بخش اعظمی از ادبیات جهان درباره آزمون‌ها و سختی‌های معجزه‌آسا شده است. همان امدادرسان غیبی که قبل از ورود به این حیطه با قهرمان ملاقات کرده بود، اکنون به‌طور نهانی به او یاری می‌رساند و یا ممکن است قهرمان اولین بار در همین مکان نیروی قهرمانی را که در عبور از گذارهای فرابشری حامی اوست ملاقات کند (همان: ۱۰۵).

به کلام اهل سر این مرحله دومین مرحله طریقت است، مرحله "ترکیه نفس" وقتی به حس‌های وجود پاک و فروتن می‌شوند و انرژی‌ها و علایق بر تعالی متمرکز می‌گردند، یا به کلام دیگر این مرحله فرآیند کنار گذاشتن، فراتر رفتن و یا تحول تصاویر به جا مانده از کودکی یا گذشته ماست (همان: ۱۰۸-۱۰۹).

این مرحله نیز شش زیر مجموعه دارد:

۱- جاده آزمون‌ها ۲- ملاقات با خدایانو ۳- زن به‌عنوان وسوسه‌گر ۴- آشتی با پدر ۵- خدایگون شدن ۶- برکت نهایی (همان: ۱۰۵-۱۸۰).

رنج عبور کردن از محدودیت‌های شخصی، رنج رشد معنوی است. هنر، ادبیات، اسطوره و عقیده و قواعد زیباشناختی همه اسبابی هستند که به انسان در گذر از افق‌های محدود کننده به سوی افلاک بالاتر کمک می‌کنند، افلاکی که هر دم درک و فهم شخص را فزونی می‌بخشد و به درکی ویرای همه تجربیات شکل ظاهر می‌رسد. درکی ویرای تمام سمبل‌ها و ویرای تمام خدایان. درک آن تهی غیرقابل انکار (همان: ۱۹۹).

مرحله سوم بازگشت

این مرحله نیز از نظر کمپل شش زیر مجموعه دارد: ۱- امتناع از بازگشت ۲- فرار جادویی ۳- دست نجات از خارج ۴- عبور از باستان بازگشت ۵- ارباب دو جهان ۶- آزاد و رها در زندگی.

بعد از نفوذ در سر منشأ و با دریافت فضل و برکت از تجسم مذکر، مؤنث، انسانی و یا حیوانی آن، جست‌وجوی قهرمان به پایان می‌رسد، ولی اکنون این ماجراجو با غنیمت خود که می‌تواند زندگی را متحول کند، باید بازگردد. چرخه کامل اسطوره یگانه هنگامی تمام می‌شود که این برکت می‌تواند به تجدید حیات جامعه، ملت، کره زمین و یا ده هزار جهان کمک کند، ولی بارها قهرمانان از انجام این مسئولیت سر باز زدند، حتی بودا پس از حصول پیروزی شک کرد که آیا این پیام قابل انتقال هست یا نه و گزارش‌های

فراوانی از قدیسینی در دست است که در حین خلصه متعالی درگذشته‌اند (همان، ۱۳۸۸: ۲۰۳-۲۴۵). اگر قهرمان هنگام رسیدن به پیروزی دعای خیر خدابانو و یا خدا را پشت سر داشته باشد، آشکارا مجبور است با اکسیری برای احیاء جامعه به جهان بازگردد (همان: ۲۰۶). ممکن است برای بازگرداندن قهرمان از سفر ماورایی‌اش نیاز به کمک از خارج باشد یا به بیان دیگر ممکن است دنیا مجبور شود به دنبالش بیاید و او را با خود ببرد، چون ترک سعادت آن مسکن عمیق و ماورایی برای بازگشت به حالت ماورایی که خویشتن را آشفته می‌کند، چندان ساده نیست (همان: ۲۱۵).

انیمیشن

خلاصه داستان: انیمیشن دلیر یا شجاع یک پویانمایی سه بعدی است که کمپانی پیکسار آن را تولید و والت دیزنی در سال ۲۰۱۲ منتشر کرد. کارگردان‌های این انیمیشن مارک اندروز و برندا چیمن بوده‌اند و فیلمنامه‌نویس آن برندا چیمن و ایرنه مک کی هستند. این انیمیشن در آمریکا تولید و توزیع شد.

داستان درمورد شاهدختی به نام مریدا است که ویژگی‌های ظاهری و شخصیتی مخصوص به خود را دارد. مادرش می‌خواهد او را مجبور به پایبندی به آداب و اصول اشرافی کند و درنهایت همسر مخصوص خود را انتخاب کند، اما او به دنبال یک زندگی بی‌دغدغه و شاد است و می‌خواهد به هر قیمتی که شده، خود را از این تشریفات رها کند. او به سمت جنگل فرار می‌کند و با علامت‌هایی جادویی با عنوان آتش مرداب مواجه می‌شود که در افسانه‌های کهن مردم سرزمین آن‌ها آمده است که آتش مرداب انسان را به سوی سرنوشتش هدایت می‌کند. پس مریدا به دنبال آتش مرداب می‌رود و با جادوگری برخورد می‌کند که به او یک کیک جادویی می‌دهد تا مریدا بتواند افکار مادرش را تغییر دهد، وقتی که ملکه از آن کیک می‌خورد، تبدیل به خرس می‌شود و برادران سه قلوی مریدا هم با خوردن همان کیک تبدیل به خرس می‌شوند، حالا مریدا تلاش می‌کند تا اشتباهش را جبران کند، چون هرچه زمان بیشتری می‌گذرد، مادرش بیشتر از وجه انسانی خود دور شده و به شمایل یک خرس واقعی درمی‌آید و او فقط تا غروب آفتاب فرصت جبران اشتباهش را دارد، وگرنه مادر و برادرانش برای ابد خرس خواهند ماند؛ همان‌طور که در تاریخ گذشته کشورشان هم این اتفاق افتاده است. درنهایت مریدا که فرسینه خانوادگی‌شان را از روی خشم پاره کرده بود، می‌دوزد و با جبران اشتباهش هنگام غروب آفتاب مادر و برادرانش دوباره تبدیل به انسان می‌شوند.

نتیجه‌گیری

با تطبیق آراء مطرح شده در این پژوهش با پویانمایی دلیر می‌توان اینگونه شرح داد: در آغاز سفر و مرحله اول که همان جدایی و عزیمت است، نخستین آستانه‌یست که برای قهرمان پیش می‌آید که اینگونه شکل می‌گیرد، مورد اول زمانی است که مریدا به صورت جدی از جانب والدینش مجبور به انتخاب یکی از پسران نالایق برای ازدواج می‌شود، ولی او تصمیم دیگری می‌گیرد و با ایجاد سنت‌شکنی‌هایی از خانه فرار می‌کند که در حین فرار برای رها شدن از شرایط موجود با پدید آمدن شعله‌هایی جادویی دعوت به سفر برای او شروع می‌شود، شعله‌هایی اساطیری معروف به آتش مرداب که افراد را به سوی سرنوشت خود هدایت می‌کنند. پس مریدا برای تغییر سرنوشتش شعله‌ها را دنبال می‌کند و به کلبه‌ای ناشناخته هدایت می‌شود که گویی تاکنون به‌طور اسرارآمیزی پنهان شده بوده است، مریدا درون کلبه با عجزهای جادوگر، که می‌توان برای او شمایی عفریت‌گونه هم در نظر گرفت، روبه‌رو می‌شود که او را دعوت به گرفتن طلسمی می‌کند که می‌تواند با آن سرنوشت خود را تغییر دهد و او از این فرصت استفاده می‌کند و کبکی که با انواع طلسم و جادو پخته شده را می‌گیرد و به مادرش می‌دهد تا افکار و عقاید مادر را تغییر دهد که در این زمان قهرمان داستان وارد مرحله دوم یعنی مواجه شدن با دنیای ناشناخته و مشکلات غیر معمول می‌شود، چراکه مادرش با خوردن کیک تبدیل به خرسی می‌شود که هرچه می‌گذرد، خوی او نیز بیشتر متمایل به زندگی وحشی می‌شود، اینجاست که شخصیت اصلی داستان

باید بکوشد تا از این مرحله خود و خانواده‌اش را به سلامت عبور دهد و در این مرحله نفس خود را نیز باید تزکیه دهد و متوجه اشتباهات گذشته‌اش بشود و به آن رشد درونی اساطیری دست پیدا کند. در مرحله سوم پس از جست‌وجو و شکست‌های پیاپی بالاخره قهرمان از رنج عبور می‌کند و بر مشکلات فائق آمده و به خانه باز می‌گردد، با این تفاوت که حالا پس از سپری کردن مراحل مختلف هم خود و هم خانواده مریدا همه به تعالی‌ای امیدبخش دست یافته‌اند، این گونه به‌نظر می‌رسد که این سفر یک سلوک خانوادگی بوده است یا اگر دقیق‌تر بگوییم، یک سلوک فرزند و مادری که مسئولیت اصلی بر دوش دختر بوده است، اما در نتیجه هر دو به رشد دست یافته‌اند. در نتیجه می‌توان این برداشت را از این پویانمایی داشت که الگوی روایتی آن قابل تطبیق با نظریه سفر قهرمان جوزف کمپل است. قهرمان داستان ویژگی‌های زنان قهرمان اساطیری را داراست، مانند شجاعت، دلیری، بی‌باکی، مهارت تیراندازی و اسب‌سواری. چنانکه هیچ مردی توانایی مقابله با او را ندارد. همه این ویژگی‌ها مریدا را دختری اسطوره‌ای و خاص نشان می‌دهد و روایت داستانی او نیز کاملاً کهن الگویی و اساطیری به حساب می‌آید.

منابع

- باقری نسامی، مریم. (۱۳۸۹). «بررسی همانندی‌های قهرمانان اساطیری». *دوفصلنامه علمی-پژوهشی هنرهای تجسمی نقش‌مایه*. ش ۵. بهار و تابستان.
- کمپل، جوزف. (۱۳۹۶). *قهرمان هزارچهره*. ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب.
- گورین، ویلفرد. آل و دیگران. (۱۳۸۳). *راهنمای رویکردهای نقد ادبی*. ترجمه زهرا میهن‌خواه. تهران: اطلاعات.
- مکاریک، ایرناریما. (۱۳۸۳). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه مهرا مہاجر و محمد نبوی. تهران: انتشارات آگه.
- موسوی، سید کاظم، و دیگران. (۱۳۹۵). «ساختار اسطوره در گنبد سیاه هفت‌پیکر، بررسی نظریه سفر قهرمانان در گنبد اول». *فنون ادبی (علمی-پژوهشی)*. سال ۸. ش ۴ (پیاپی ۱۷). زمستان ۹۵. صص ۱۳۰-۱۱۳.
- میلز، دانلد. اچ. (۱۳۹۳). *الگوهای آشوب در اسطوره‌های باستانی*. ترجمه آرتمیس رضاپور و افشین رضاپور. تهران: ققنوس.
- نصیری، جبار و محمدی فشارکی، محسن. (۱۳۹۵). «بررسی نمود اسطوره قهرمان هزارچهره در حاشیه برزنامه براساس نظریه جوزف کمپل». *نشر پژوهشی ادب فارسی*. ش ۳۹. بهار و تابستان ۹۵.
- ووگلر، کریستوفر. (۱۳۹۸). *سفر نویسنده: ساختار اسطوره ایدر خدمت نویسندگان*. ترجمه محمد گذرآبادی. تهران: مینوی خرد.