

فردیت قهرمان در فیلم رنگو

علی نوری* محمد علیجانی**

چکیده

۱۲۱

فیلم، هنری نمایشی - روایی است که به‌رغم جوهر روایی و داستانی مشترک با متن ادبی، از حیث روش، تکنیک، زمینه و مواد مورد استفاده و نیز از حیث چندوچون اثرگذاری بر مخاطب، از متن ادبی متمایز است. فیلم رنگو یکی از بزرگ‌ترین آثار هنری انیمیشن جهان است که هم از لحاظ صورت و ساختار روایی و هم از حیث محتوا کم‌نظیر است. این فیلم ساخته شرکت فیلم‌سازی پارامونت است و در سال ۲۰۱۱ برنده جایزه اسکار شد. این فیلم، از جهاتی، تقلیدی از فیلم‌های ژانر وسترن است و در قالب داستان حیوانات یا تمثیل حیوانی (فابل) پرداخته شده است. علل اصلی جذابیت و تأثیر آن، علاوه بر ساختار تمثیلی، درون‌مایه قهرمانی، عناصر کهن‌الگویی و جلوه‌ها و جنبه‌های اساطیری، به‌ویژه بازتاب اسطوره هسته فرهنگ مغرب زمین در آن است. اسطوره هسته‌ای که متناسب با ساختار اجتماعی زمان معاصر بازآفرینی شده و انعکاس‌دهنده ناخودآگاه جمعی انسان غربی است. نگارندگان برای نشان دادن اسطوره هسته از روش تک‌اسطوره جوزف کمبل و نیز از الگوی وگلر سود جسته‌اند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که قهرمان بازآفرینی شده، برخلاف قهرمانان کهن که قوای جسمی و روحی خارق‌العاده و فراطبیعی داشتند، از لحاظ جسمی، کاملاً معمولی و حتی بسیار ناتوان است و تنها با اتکا به خودشناسی، پرورش استعدادهای درونی خویش، عدم تقلید و بی‌توجهی به هرگونه منبع بیرونی برای یافتن حقیقت است که قهرمان می‌شود. انسانی که مروج آموزه اساسی انسان غربی در حوزه فلسفه، سیاست، فرهنگ، جامعه و جز آن است؛ قهرمانی که اکسیر و ره‌آورد سفرش دموکراسی، لیبرالیسم، اومانیسیم و توجه به استعدادها و حقوق فردی انسان‌هاست.

کلیدواژه‌ها: کهن‌الگو، وگلر، کمبل، رنگو، اسطوره هسته

مقدمه

جوزف کمبل در کتاب‌هایی مانند «قدرت اسطوره»، «قهرمان هزارچهره»، «نقاب‌های خدا» و ... نظریات ارزنده‌ای مطرح کرده است؛ اما مشهورترین نظریه او با عنوان «تک‌اسطوره» در کتاب «قهرمان هزارچهره»، آمده است. کمبل در اسطوره‌شناسی متأثر از آراء روان‌شناسانه یونگ و فروید است و این نکته، در کتاب یاد شده آشکار است و خود وی نیز به این نکته اذعان دارد. (نامور مطلق، ۱۳۹۳: ۸۵) او در بحث کهن‌الگوها و عناصر کهن‌الگویی سفر قهرمان، از یونگ متأثر است و جاهایی که از سرکوب تمایلات و جدایی از مادر و ... که به بحث نهاد، من و فرامن مربوطاند، سخن می‌گوید، به فروید نزدیک می‌شود.

کمبل جزو اسطوره‌شناسانی است که معتقدند اسطوره در جهان امروز نیز مثل گذشته - هرچند با شدت کمتر - فعال است. به عقیده او برای شناخت اسطوره نباید به دنبال چیستی اسطوره بود، بلکه باید دید چگونه عمل می‌کند؛ چطور در گذشته به او خدمت کرده و امروز چطور می‌تواند خدمت کند. اسطوره در مقابل خواست‌ها و نیازهای فرد، نژاد و جامعه یک عصر، همچون زندگی، پاسخ‌گو و انعطاف‌پذیر نشان می‌دهد (کمبل، ۱۳۹۲: ۳۸۳). او همچون یونگ و فروید باور دارد که یکی از تجلی‌گاه‌های اساطیر، خواب و رؤیا و آثار هنری و ادبی است. این اسطوره‌پژوهان، خاستگاه اسطوره و هنر را یکی می‌دانند: «اسطوره باید زنده نگه داشته شود. کسانی که می‌توانند آن را زنده نگه دارند انواع هنرمندان هستند. نقش هنرمند، اسطوره‌ای کردن محیط زیست و جهان است ... اسطوره‌سازان روزگار گذشته همتایان هنرمندان روزگار ما بوده‌اند ... آنها حاصل تجربه گروهی نخبه‌اند که گوش‌های خود را در مقابل آواز کیهان گشوده‌اند» (همو، ۱۳۹۳: ۱۳۷). لارنس کوپ آثار ادبی را اسطوره‌سرای می‌داند چون روایت‌هایی را می‌آفرینند یا بازآفرینی می‌کنند که بشر آنها را برای فهم دنیای خود مهم می‌شمارد (کوپ، ۱۳۹۰: ۴). از نظر الیاده هم نمایش‌ها، کتاب‌ها و فیلم‌ها همچون اسطوره‌ها هستند، چراکه آنها در کنار این جهان روزمره از وجود جهان دیگری پرده برمی‌دارند (سگال، ۱۳۸۹: ۱۰۱). بنابراین، نویسندگان نوگرایی که گوشه‌های پنهان آگاهی اساطیری را کشف می‌کنند، ما را به سرچشمه‌های انسانیت متصل می‌سازند (روتون، ۱۳۸۷: ۱۰۱)؛ چون آنها در همان سطحی از آگاهی عمل می‌کنند که اسطوره‌سازان؛ و طبیعتاً به مضمون‌های مشابه با آنان می‌پردازند (آرمسترانگ، ۱۳۹۰: ۹۹).

کمبل در بحث سفر قهرمان، معتقد است که هر کسی در

زندگی می‌تواند یک قهرمان باشد؛ تنها باید تجربه قهرمانی و سفرها و مشکلات و آزمون‌های روحی و جسمی را در زندگی تجربه کند. او سفر قهرمانی را در سه سطح مورد توجه قرار می‌دهد: یکی در ذهن که با تحولات روانی و گذر از خودآگاه به ناخودآگاه و خود به فراخود همراه است؛ دوم سفر کودک قبایل کهن که به کمک رئیس و راهنمای قبیله، تجربه ورود از دنیای کودکی به دنیای بزرگسالان و نقش‌پذیری در اجتماع را با انجام بعضی آداب و مناسک و گذراندن بعضی آزمایش‌های روحی و جسمی، تجربه می‌کند؛ سوم سفر قهرمانی که در اساطیر و داستان‌های گوناگون سراسر جهان به چشم می‌خورد (کمبل، ۱۳۹۳: ۱۹۰-۱۸۹). کمبل هر سه اینها را موازی هم مورد توجه قرار می‌دهد و سازوکار حاکم بر هر سه را یکی می‌داند و آن تجربه روحی سفر و تکامل و بلوغ است. «سازنده یا خواننده اسطوره مورد نظر کمبل، ماجرای او در ذهن تجربه می‌کند که اگر مستقیماً هم در عالم واقع رخ می‌داد، باز هم در ذهن اتفاق افتاده بود.» (سگال، ۱۳۸۹: ۱۸۴) کمبل گاهی نیز به پیروی از مکتب اصالت‌طور، بحث کهن‌الگوها را پیش می‌کشد و اساطیر را برخاسته از تجربه‌های اشتراکی اولیه و کهن‌الگوها می‌داند (بهار، ۱۳۸۴: ۳۴۶). از نظر کمبل «یک قهرمان اسطوره‌ای کهن‌الگویی وجود دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون توسط گروه کثیری از مردم نسخه‌برداری شده است.» (کمبل، ۱۳۹۳: ۲۰۶-۲۰۵) و تغییر روایت اساطیر مثل این است که نمایشنامه به محل دیگری برده شود و در هر مکان لباس‌های محلی بپوشند و همان نمایشنامه را اجرا کنند ... تفاوت ظاهر و پوشش، نتیجه شرایط محیطی و تاریخی است (همو، ۷۱)

از آنجا که روایت کلان و بنیادین اسطوره، از مقتضیات زمانی و مکانی هر عصر متأثر می‌شود، از طریق شناخت قهرمان پیکرگردانی شده فرهنگ و شناخت اکسیری که این قهرمان به دست می‌آورد، می‌توان نیاز و دغدغه کلان و اصیل هر جامعه را که در اسطوره بازتاب داده شده است، کشف کرد؛ زیرا اسطوره به عنوان تجلی یا پاسخی برای نیازهای انسانی هر فرهنگ و جامعه است و اکسیری که هر قهرمان اساطیری بعد از هر سفر به همراه می‌آورد، دواپی است برای درد فردی خاص، افراد جامعه‌ای خاص و یا حتی کل بشریت. «اگر بتوانیم چیزی از این تمامیت فراموش شده را نه تنها در حافظه خود، بلکه در حافظه یک نسل و یا یک تمدن دوباره زنده کنیم، آنگاه به‌راستی دست فضیلت خواهیم بود و قهرمان فرهنگ زمانه؛ شخصیتی که لحظه‌ای تاریخی را نه تنها برای منطقه خود که برای کل جهان رقم می‌زند.» (همو، ۲۸)

سفر قهرمان

سفر قهرمان حرکتی است که در آن قهرمان عازم سفری بیرونی یا درونی و عینی یا ذهنی می‌شود و معمولاً تکرار و تکریم الگویی است که در مراسم گذار به آن اشاره شده است: جدایی - تشرف - بازگشت؛ که می‌توان آن را هسته اصلی اسطوره یگانه دانست.

یک قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند: با نیروهای شگفت در آنجا روبرو می‌شود و به پیروزی‌های قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل عطا کند (کمبل، ۱۳۹۳: ۴۰). در این سفر، قهرمان متعلق به هر قشر و هر کجای عالم در هر تاریخی که باشد، تحولی روحی را از سر می‌گذراند. «قهرمان دارای مواهب خاص است. او و جهانی که قهرمان خود را در آن می‌یابد، دچار یک نقصان سمبلیک است. در داستان‌های عامیانه و پریان ممکن است نقصانی کوچک باشد؛ اما در داستان‌های اصیل و مکاشفات ممکن است حیات معنوی و یا مادی تمام زمین سقوط کند و یا بر لبه هبوط به نابودی قرار گیرد» (همو، ۴۶). بنابراین قهرمان در طی سفر با تلاش ایثارگرانه به مقابل مخاطرات می‌رود و با ترک یک موقعیت و پیدا کردن منشأ زندگی، خود را در موقعیتی غنی‌تر و بالغ‌تر قرار می‌دهد (همو، ۱۹۰). ماجراجویی او وقتی است که حس می‌کند چیزی از او گرفته شده یا در تجارب معمول و مجاز برای اعضای جامعه‌اش چیزی کم شده است. او به ماجراجویی‌هایی دست می‌زند تا اکسیر از دست رفته را بازیابد (همان). روشن است که حتماً لازم نیست همه داستان‌ها تمام عناصر مورد نظر کمبل را با همان ساختار رعایت کنند؛ چنانکه در برخی داستان‌ها ممکن است بعضی از عناصر ادغام یا حذف شوند. تغییراتی که در مقیاس ساده اسطوره یگانه^۱ در چرخه هستند، به توصیف نمی‌آیند. بسیاری از داستان‌ها یک یا دو عنصر نمونه‌ای را، از دایره کامل جدا کرده، بسط می‌دهند (عناصری مثل درون‌مایه بودن، فرار و بودن عروس)، بعضی دیگر از داستان‌ها چندین دایره مستقل را در یک سری کامل می‌گنجانند (مثل اودیسه). شخصیت‌ها و اپیزودهای مختلف را می‌توان در هم ادغام کرد و از سویی، یک عنصر مجزا را می‌توان بارها و بارها نسخه‌برداری کرده، با تغییراتی بسیار، دوباره ظاهر نمود. (همو، ۱۳۹۲: ۲۵۲)

از آنجا که نگارندگان از الگوی مورد نظر و گلر بهره گرفته‌اند، لازم است در اینجا به عناصر و اجزای تشکیل‌دهنده سفر قهرمان در هر یک از بخش‌های جدایی، تشرف و بازگشت اشاره شود:

نگارندگان در این پژوهش در پی آن هستند که نشان دهند که اسطوره هسته در فرهنگ مغرب زمین چیست؟ و چگونه از طریق روش تک اسطوره جوزف کمبل می‌توان اسطوره هسته در فرهنگ مغرب زمین که در انیمیشن‌های غربی بازتاب یافته، را کشف و آشکار کرد؟

پیشینه تحقیق

درباره رابطه فیلم و اسطوره، پژوهش‌های اندکی صورت گرفته است؛ کتاب «تحلیلی بر بازتاب اسطوره در سینمای بهرام بیضایی» نوشته مریم افشار یکی از این آثار معدود است. درباره مناسبات اسطوره و فیلم بر اساس تک اسطوره نیز کتاب «ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه» نوشته کریستوفر وگلر و کتاب «اسطوره و سینما» نوشته استوارت ویتلا قابل ذکر هستند. مقالاتی درباره رابطه فیلم و نمایشنامه با اسطوره بر مبنای نظریه تک‌اسطوره کمبل نوشته شده است. مقاله «سفر قهرمان مؤنث در سه فیلم‌نامه از بیضایی» نوشته بهروز محمودی بختیاری و دیگران و مقاله «مطالعه تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در محتوای ادبی و سینمایی» نوشته نادیا معقولی و دیگران از این موارد هستند. چنین مقالاتی، در بحث رابطه فیلم و اسطوره و قابلیت‌های اسطوره در پرورش بُعد هنری و جذابیت فیلم، خاصه حوزه انیمیشن سودمندند. با این حال هنوز مقاله یا کتابی درباره تحلیل اسطوره‌ای این انیمیشن یا کشف اسطوره هسته فرهنگ مغرب زمین با استفاده از روش تک‌اسطوره نوشته نشده است.

روش تحقیق

روش مورد استفاده، تحلیلی - توصیفی و مقایسه‌ای است؛ بدین صورت که نویسندگان با بهره‌گیری از روش تک‌اسطوره جوزف کمبل، فیلم را مورد واکاوی قرار می‌دهند تا نشان دهند چه پیام الگو و بنیادینی در پس سطوح ظاهری فیلم نهفته است؛ اکسیری که قهرمان در پایان سفر به دست می‌آورد چیست و خالق اثر با چه تمهیدی این پیام را در سطوح و زوایای فیلم گنجانده است. سپس برای تحکیم ادعای خود با اشاره به فیلم‌های انیمیشن مشهوری از این دست که در زوایای پنهان آنها این پیام بنیادین نهفته است، روش تک‌اسطوره را در راستای کشف و آفتابی کردن اسطوره هسته حاکم بر تمدن غرب و زیست‌جهان انسان غربی به کار می‌گیرند. در تحلیل عناصر فیلم از الگوی کریستوفر وگلر در کتاب «ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه» بهره گرفته شده است؛ چون این الگو هم کاربردی‌تر است و هم بر مبنای تحلیل ساختاری فیلم‌های هالیوود و والت دیزنی ساخته شده است.

جدایی

دنیای عادی، دعوت به ماجرا، رد دعوت، ملاقات با مرشد، عبور از آستانه اول.

تشریف

آزمون، پشتیبان و دشمن، رویکرد به درونی‌ترین غار، آزمایش سخت، پاداش.

بازگشت

مسیر بازگشت، تجدید حیات، بازگشت با اکسیر (وگنر، ۱۳۹۰: ۱۷).

دنیای عادی

دنیای عادی اولین مرحله از مراحل سفر قهرمان است که در آن زندگی، سیری عادی و یکنواخت دارد. هیچ بحران یا حادثه نگران‌کننده‌ای وجود ندارد. قهرمان داستان معمولاً بی‌دغدغه و با آرامش زندگی می‌کند.

دنیای عادی شاید در مراحل سفر قهرمان، کم‌اهمیت جلوه کند؛ اما ارزش و امتیازی ویژه در قوام و جذابیت کل داستان و فیلم دارد. این مرحله مقدمه‌ای اساسی برای پرش قهرمان به دنیای ویژه است. دنیای خاص داستان هم زمانی خاص محسوب می‌شود که بتوان تضادش را با دنیای پیش‌پافتاده روزمرگی دید. از این دنیاست که قهرمان حرکت می‌کند. دنیای عادی، بطن، پایگاه و پس‌زمینه رشد قهرمان است. (همو: ۱۱۶) از طریق توجه به دنیای به‌ظاهر عادی است که مسئله قهرمان و انگیزه عمل و جولان او آشکار می‌شود. دنیای عادی به ما این فرصت را می‌دهد تا با تمایلات، گرایش‌ها و مسائل قهرمان آشنا شویم و در عین حال خصایص و نقایص منحصر به فردی را نشان می‌دهد که از او شخصیتی ملموس و واقعی می‌سازد (ویتیلیا، ۱۳۹۲: ۱۱). دنیای عادی جایی است که قهرمان در آن رفاه و آسایش بهشت‌گون را تجربه می‌کند و حادثه‌ای لازم است تا در این روند عادی چالش ایجاد کند و آن را به مکانی ناامن و سرشار از ناشناخته‌ها تبدیل کند. دنیای عادی و حرکت قهرمان به دنیای ویژه را از نظر وجه کهن‌الگویی می‌توان با اسطوره هبوط که الیاده معرفی می‌کند، یکی دانست. الیاده می‌گوید: «در عمل همه اساطیر به ما می‌گویند انسان از خاستگاهی از سعادت، خودانگیختگی و آزادی لذت می‌برده است که متأسفانه آن را در نتیجه هبوط از دست می‌دهد - یعنی در نتیجه آنچه به دنبال حادثه‌های اسطوره‌ای باعث گسستگی آسمان و زمین گردید» (الیاده، ۱۳۸۲: ۵۸).

قهرمان باید مراحل بلوغ را طی کند و از این مرحله که شخصیت قهرمان در آن لبریز شده و جایگاه و عرصه وسیع‌تری

برای تکامل می‌طلبد، عبور کند. اینجا جایی است که قهرمان کم‌کم باید پی ببرد که این دنیای به‌ظاهر متعالی باید ترک شود. در اینجا جاودانگی به زمان و وحدت به کثرت تبدیل می‌شود (کمبل، ۱۳۹۳: ۱۵۸)؛ چنانکه آدم اسطوره‌ای هم در آن عالم قدسی که در برابر ظرفیت آدم تنگ و کم‌حجم می‌نمود در اثر حادثه خوردن سیب یا گندم به عالم مادی و کثرت و تقابل‌ها نزول کرد که مقدمه‌ای بود برای تکامل و بلوغ آدم (ع).

در فیلم رنگو دنیای عادی قهرمان زمانی است که داخل یک آکواریوم زندگی بی‌دغدغه‌ای دارد و دور و بر او فارغ از هرگونه هیجان و جنبشی است. می‌توان داخل آکواریوم را که پرورشگاه رنگو است، استعاره‌ای از شکم مادر دانست که قهرمان قبل از تولد در آن می‌زید و چون همه چیز در آن فراهم است، احساس کمال دارد و فکر می‌کند به بلوغ فکری و جسمی رسیده است و با تصورات واهی خود را مشغول می‌سازد. رنگو هم داخل آکواریوم احساس کمال دارد و خود را قهرمانی می‌پندارد که می‌تواند نقش‌های گوناگون بپذیرد و اعمال قهرمانانه از خود نشان بدهد. او با افتخار درباره بزرگی‌های خود داد سخن می‌دهد. او در داخل آکواریوم به شکلی طنزآمیز و نمایشی، نقش قهرمانی را بازی می‌کند که کارهای شگفت‌انگیز انجام می‌دهد. او با خود می‌گوید: «من قهرمانم. هر داستانی قهرمانی می‌خواد. منظورم اینه که کی بیشتر از من لایق ستایش و تمجید دوستای بیشمارشه» (رنگو، ۲۰۱۱، دقیقه ۱۱۱).

دعوت به ماجرا

دنیای عادی قهرمان، دنیای ایستا، ملال‌انگیز و عبثی است و سکوت و بی‌جنبشی آن، در وجود قهرمان احساس ماندگی و تعفن ایجاد می‌کند. دعوت به ماجرا به صورت آشوب درونی قهرمان نشان داده می‌شود. پیام‌آوری از ضمیر ناخودآگاه خبر می‌آورد که زمان تغییر فرا رسیده است (وگنر، ۱۳۹۰: ۱۳۴). این پیام‌آور، نمادی مقدماتی از نیروهایی است که وارد بازی خواهند شد و می‌توان آن را «پیک» نامید. بحرانی که با حضور او به وجود می‌آید مرحله‌ای است که «دعوت به آغاز سفر» نامیده می‌شود (کمبل، ۱۳۹۲: ۶۰). این مرحله نشان می‌دهد که دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به سوی خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چهارچوب‌های جامعه به سوی قلمروی ناشناخته می‌گرداند. این قلمرو سرنوشت هم جایگاه گنج و هم محل خطر است و به اشکال گوناگون نمود می‌یابد: چون سرزمینی دور، یک جنگل، قلمروی در زیر زمین، زیر امواج، فراسوی آسمان‌ها، جزیره‌ای رمزآلود،

ناخودآگاهی است، مدام در برابر شدت آفتاب پوست می‌اندازد. ناگهان صدایی می‌شنود که از او کمک می‌خواهد. وقتی نگاه می‌کند آرمادیلویی را می‌بیند که وسط جاده افتاده است. درمی‌یابد که عامل به در دسر افتادن و پرتاب شدنش به داخل خیابان آن آرمادیلو بوده است. آرمادیلو نقش پیک را به عهده دارد که مانند دست سرنوشت او را به اجبار به داخل ماجراها رانده است. وقتی رنگو از او می‌پرسد چرا باعث تصادف ماشین و شکستن آکوارיום (پرورنگه رنگو) در داخل خیابان شده، جواب می‌دهد: «این مأموریت منه. اون منتظر منه. روح سرزمین غرب. اون که بی‌همتاست» او که گویی نماد نیروی تقدیر است می‌خواهد بگوید که دست تقدیر او را به وسط جاده کشانده است؛ چنانکه قهرمانان را دست تقدیر به ماجراجویی و عمل قهرمانانه وامی‌دارد.

ملاقات با مرشد

مرشد یا پیر کسی است که قهرمان را در راه سخت و سفر پرخطر به دنیای ناشناخته‌ها هدایت می‌کند؛ چون با این دنیا آشناست و چم‌وخم مسیر را بهتر از هر کسی می‌داند. «پیر دانا مظهر و سرنمون پدر یا روح است و نمادی است از خصلت روحانی ناآگاهمان. سرنمون روح آنگاه پدیدار می‌شود که انسان نیازمند درون‌بینی، تفاهم، پند نیکو، تصمیم‌گیری و برنامه‌ریزی است و قادر نیست به تنهایی این نیاز را برآورد.» (مورنو، ۱۳۷۶: ۷۴-۷۳) او از سویی نماینده عقل، بینش و ذکاوت و از سوی دیگر، نماینده خصائص اخلاقی‌ای چون اراده مستحکم و آمادگی کمک به دیگران است (گورین و دیگران، ۱۳۷۷: ۱۷۸؛ مکاریک، ۱۳۸۸: ۴۰۲). به تعبیر کمبل، «او نشانگر قدرت مهربان سرنوشت و بیانگر فراخود و منبع کیهانی و انوار معرفت و معنویت است. به دلها اطمینان می‌دهد؛ نوید آنکه آرامش بهشت را که در رحم مادر شناخته‌ایم، گم نشده، بلکه حامی حال است و در آینده خواهد بود همان‌طور که در گذشته بوده است» (کمبل، ۱۳۹۲: ۷۷). آرمادیلوی پیر یا به عبارتی همان پیر خردمند به رنگو می‌گوید: «دست سرنوشت نسبت به تو خیلی مهربان است.» حال آنکه خود او یکی از نمایندگان قدرت سرنوشت است که بر سر راه قهرمان قرار گرفته است.

ندای پیک که در این فیلم پیر خردمند هم هست در شرایطی خاص به گوش می‌رسد، در یک جنگل تاریک، زیر درختی بزرگ، کنار چشمه‌ای جوشان و معمولاً پیام‌آور قدرت سرنوشت موجودی کریه و نفرت‌انگیز مثل مار، قورباغه و ... است. این موجود بیانگر گوشه‌های پنهان ناخودآگاهی است؛ جایی که تمام عوامل، عناصر و قوانین مطرود، رشد نیافته،

کوهستانی بلند و باشکوه یا چون سرزمینی سر برآورده از اعماق رؤیایها. (همو، ۶۶) در فیلم رنگو این مرحله در اعماق یک بیابان بیکرانه و متروک رخ می‌دهد.

زمانی که رنگو داخل آکوارיום، در مقابل تماشاگرانی فرضی، خود را قهرمان فرض می‌کند، یک لحظه گویی ندایی در درونش او را به تفکر وامی‌دارد که آیا اینها همه واقعی است؟ آیا او واقعاً قهرمان است؟ یا این قهرمانی درون آکوارיום خالی، چیزی جز نقاب به صورت زدن و قهرمانی کاذب نیست؟ با نفس دهانش روی شیشه آکوارיום بخاری ایجاد می‌کند که در تصویر، چهره‌اش را تار می‌نماید و این خود اشاره‌ای به ابهام و سرگستگی درونی اوست. او نمی‌داند که خود واقعی‌اش کیست و در زندگی چه نقشی دارد. همان لحظه با خود می‌گوید: «تماشاچی‌ها منتظر ماجراجویی هستند. من کی هستم؟» گویی ندای درونی‌اش او را به حرکت به دنیای واقعیت‌ها و حقیقت‌ها سوق می‌دهد. گویی دارد پی می‌برد که باید برای بلوغ و تعالی، دست به عملی زد. در حین نقش بازی کردن، یک لحظه گویی که به او الهام شده باشد، می‌گوید: «همینه! مبارزه! ویکتور! تو راست می‌گفتی. من تعریف نشده‌ام. آقایون! به من وحی شد. قهرمان نمی‌تونه در محفظه خالی (منظور آکوارיום) وجود داشته باشه» کم کم دارد می‌فهمد که هویت واقعی او این نقاب‌ها و نقش‌ها نیست و تنها با وارد عمل در دنیای واقعی شدن است که می‌تواند هویت شخصی‌اش را بیابد. فضای آکوارיום می‌تواند نمادی از افکار و تصورات دنیای کودکی باشد که کودک هنوز به آن دلبستگی دارد؛ اما کودک اکنون به مرحله‌ای رسیده که قهرمانی‌اش در حرکت و سفر به سوی دنیای بزرگ و وسیع ناشناخته‌ها و عالم بیکران واقعیت است. رنگو با این حال که ندای پیک که نماد نیروهای ناخودآگاهی است او را دعوت به ماجرا می‌کند، چون به دنیای کودکی و آکوارיום دلبسته، نمی‌تواند دست به اقدامی بزند. او می‌گوید: «چیزی که داستان ما نیاز داره به اتفاق غیرمنتظره و عجیبه که قهرمان داستان رو توی مبارزه بندازه.» منتظر اتفاقی بیرونی است که او را به دل ماجراها و دنیای ویژه پرتاب کند. در همین هنگام ماشینی که رنگو سوار بر آن است و درون جاده‌ای در بیابانی متروک در حال حرکت است، در اثر برخورد با یک آرمادیلو که به وسط جاده آمده، تعادلش را از دست می‌دهد و رنگو همراه آکوارיום به داخل جاده پرتاب می‌شود؛ جایی که آفتاب به شدت داغ و سوزان است. او چنین موقعیتی را تجربه نکرده است. از آنجا که آدمیان در برخورد با حقیقت و واقعیت تغییر چهره می‌دهند و پوست می‌اندازند، رنگو هم با افتادن در این بیابان که نماد اعماق پنهان و فراموش‌شده

ناشناخته و رانده شده زندگی انبار شده‌اند (همو: ۶۲-۶۱). مرشد اغلب در چهره عجزهای زشت یا یک پیرمرد ظاهر می‌شود و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای هیولالوش راه، از او محافظت می‌کند (همو، ۷۵). این وسیله جادویی می‌تواند یک شمشیر، کمان، نیزه و ... یا یک رهنمود، نصیحت و پیشنهاد باشد. پیر خردمند در وسط بیابان بر سر راه رنگو قرار می‌گیرد. آرمادیلوی پیر از آنجا که باعث ورود و پرتاب رنگو به دل ماجراها می‌شود پیک است؛ اما زمانی که به راهنمایی رنگو می‌پردازد و شیوه خودشناسی و یافتن هویت را به او یاد می‌دهد، نقش مرشد را دارد. پیشنهاد جادوی پیر برای رنگو سفر برای خودشناسی است؛ سفری که او را از این مخمصه می‌رهاند و هرکسی باید با آن دست‌وپنجه نرم کند. او می‌گوید که می‌خواهد به سوی «روح سرزمین غرب» به آن سوی جاده برود. رنگو از آغاز به دنبال آب برای نوشیدن می‌گردد و مرشد مسیر شهری به نام «خاک» را به او نشان می‌دهد. وقتی رنگو از سختی‌های بیابان بی‌تاب می‌شود، آرمادیلو به او می‌گوید: «راه دانش پر از نتیجه و برآورده ...». او رنگو را به شهر خاک در وسط بیابان راهنمایی می‌کند و می‌گوید: «همه ما سفرهایی داریم که باید انجام بدهیم». ماجرای سفر قهرمان را چه روحانی و چه جسمانی در زندگی هر کسی محقق می‌داند و معتقد است که هر کسی برای بلوغ و تحول روحی نیازمند تجربه آن است (کمبل، ۱۳۹۳: ۱۹۰).

عبور از آستانه اول

قهرمان اکنون به دنیای شگفتی‌ها و ماجراهای نامنتظره وارد می‌شود؛ البته اگر از نگهبان آستانه که بر سرحد دنیای عادی و دنیای ناشناخته ناخودآگاهی می‌ایستد و مانع عبور قهرمان و ورودش به دنیای شگفت ماجراها می‌شود، عبور کند. آن سوی آنها، تاریکی، ناشناختگی و خطر در انتظار اعضایی از قبیله است که پا را از محدوده تعیین شده، فراتر نهاده‌اند (همو، ۱۳۸۲: ۸۵). این سفر عبور از حجاب دانسته‌ها به سوی ناشناخته‌هاست و نیروهای نگهبان مرز آن خطرناک‌اند؛ اما برای افراد شایسته، خطری وجود ندارد (همو، ۹۰). قهرمان با عبور از این آستانه، رسماً می‌پذیرد که با چالش‌های پیش‌آمده روبه‌رو شود. این همان لحظه‌ای است که داستان از جا کنده و ماجرا به حرکت درمی‌آید (وگلر، ۱۳۹۰: ۲۴). نگهبانان ویژه از دنیای ویژه و رازهایش در برابر ورود قهرمان که هنوز بیگانه است حفاظت می‌کنند و آزمون اساسی را برای اثبات تعهد و ارزش قهرمان فراهم می‌کنند (ویتیا، ۱۳۹۲: ۱۸). پس از تصادف، اولین عامل غیرعادی و ناخوشایندی که با آن برخورد می‌کند، گرمای بیش از حد هواست و باعث ریزش

پوست رنگو می‌شود. رنگو با تحمل این گرماست که شروع به حرکت می‌کند و به درون اقلیم ماجراها و بیابان سوزان و حوادث غیرقابل پیش‌بینی قدم می‌گذارد. این گرمای شدید نقش همان نگهبان آستانه را دارد که قهرمان با غلبه بر آن می‌تواند وارد دنیای ویژه شود و قهرمانی خود را با این محک به نمایش بگذارد.

آزمون، پشتیبان، دشمن

در این مرحله، قهرمان وارد قلمرو ناخودآگاهی و حوادث شگفت می‌شود؛ آزمایش‌های دشواری که معلوم می‌کنند قهرمان جسارت، معرفت و ظرفیت لازم برای این کار را دارد یا نه (کمبل، ۱۳۹۳: ۱۹۲). سایه، نسبت به قهرمان تحریک می‌شود و باعث به وجود آمدن حوادث مرگباری می‌شود (وگلر، ۱۳۹۰: ۱۸۴). در اینجا قهرمان ناکارآمد و ناتوان است و در برابر مشکلات ضعیف و شکننده می‌نماید. «این مرحله، مرحله‌ای محبوب در سفرهای اسطوره‌ای است و مایه به وجود آمدن بخش عظیمی از ادبیات جهان درباره آزمون‌ها و سختی‌های معجزه‌آسا شده است» (کمبل، ۱۳۹۲: ۱۰۵). در اینجا قهرمان با دشمنانی برخورد می‌کند که مانع او هستند و او مجبور می‌شود با آنها دست‌وپنجه نرم کند. قهرمان در هر گام با پشت سر گذاشتن هر مشکل و نابود کردن هر دشمن، مرحله‌ای از تکامل روحی و معنوی را می‌گذراند و به الگوی قهرمان اصیل و متعالی نزدیک‌تر می‌شود. او در برابر ضد قهرمان و سایه می‌ایستد و توانایی‌هایش را به رخ می‌کشد. اینجاست که دوستان و دشمنان قهرمان در برابر او گروه‌بندی می‌شوند و جبهه نیکی و بدی و قهرمان و ضد قهرمان در برابر هم می‌ایستند.

رنگو در بیابان اولین خطر را که حمله یک شاهین است تجربه می‌کند. او در برابر شاهین سعی می‌کند استتار کند و با محیط هم‌رنگ شود اما نتیجه‌بخش نیست و بعد از یک تعقیب و گریز کوتاه از دست شاهین نجات پیدا می‌کند. بعد از آن با مارمولکی باهوش به نام خانم بینز برخورد می‌کند؛ و با او می‌رود. شهری رنگ و رو رفته را می‌بیند که به دلیل بی‌آبی، اهالی آن همه بی‌رمق به نظر می‌رسند. بعضی هم دارند شهر را ترک می‌کنند.

رنگو وقتی بی‌اعتنایی اهالی شهر را می‌بیند، سعی می‌کند خود را شبیه آنها سازد؛ مثل آنها راه برود و با این کار خود را با اهالی و محیط آنجا هم‌رنگ سازد؛ چنانکه وقتی شاهین به او حمله کرد خواست خود را با زمین هم‌رنگ سازد؛ اما در اینجا نیز تدبیرش موفقیت‌آمیز نیست؛ به عبارت ساده‌تر، رنگو در مسیر سفرش برای خودشناسی (چندین بار، با خودش این

می‌پذیرند. شهردار شهر که لاک‌پشتی پیر است او را به عنوان کلانتر شهر منسوب می‌کند. بحران آب رنگو را مجبور به چاره‌اندیشی می‌کند که این خود مقدمه‌ای برای مرحله بعدی سفر اوست.

رویکرد به درونی‌ترین غار و رد دعوت

در این مرحله، قهرمان مقدمات روبه‌رو شدن با سخت‌ترین بحران و هولناک‌ترین دشمنش، ضد قهرمان را فراهم می‌کند (ویتیل، ۱۳۹۲: ۱۳). «قهرمان به منطقه‌ای خطرناک می‌رسد که گاهی در عمق زمین و جایی است که مقصود، پنهان است. غالباً مرکز فرماندهی بزرگ‌ترین دشمن قهرمان و خطرناک‌ترین نقطه دنیای خاص، یعنی درونی‌ترین غار به شمار می‌رود» (وگلر، ۱۳۹۰: ۲۷). در فیلم‌های گوناگون این بخش به اشکال مختلف نشان داده می‌شود.

با گسترش خبر کم شدن آب مخزن در بانک شهر، ترسی عظیم دل‌های همه را فرا می‌گیرد و مردم به بانک شهر هجوم می‌برند. رنگو طی یک سخنرانی مشکل اساسی مردم شهر را دزدیده شدن آب می‌داند و متعهد می‌شود که به عنوان کلانتر چاره‌جویی کند. گروهی شب‌هنگام، با حفر زمین زیر بانک، مخزن آب شهر را می‌دزدند. صبح روز بعد همه متوجه می‌شوند و هراسان از رنگو کمک می‌خواهند. رنگو گروهی را برای تجسس تشکیل می‌دهد. از این لحظه جرقه حرکت قهرمان به سمت بزرگ‌ترین آزمایش و صعب‌ترین دشمنش، یعنی سارق آب شهر، زده می‌شود. آنها وارد تونل‌های زیرزمینی می‌شوند و لوله‌های آب بزرگی را آنجا می‌یابند و جسد مرده رئیس بانک شهر را می‌بینند که گوشه بیابان افتاده است. آنها درمی‌یابند که او در آب غرق شده است. مخفیگاه سارقان را پیدا می‌کنند و طی نقشه‌ای مخزن آب را که روی یک گاری قرار دارد می‌دزدند. سارقان هم به دنبال آنها حرکت می‌کنند. ناگهان مخزن آب از روی گاری می‌افتد و همه می‌بینند که اصلاً آبی داخل آن نبوده است. اوضاع مشکوک‌تر می‌شود. رنگو سارقان آب را با خود هم‌پیمان می‌کند.

رنگو پیش شهردار شهر می‌رود. چکمه‌هایی گل‌آلود می‌بیند و به همین دلیل به شهردار مظنون‌تر می‌شود. شهردار به رنگو ساختمان‌ها و کارخانه‌ها و شهر مدرنی را که آن سوی شهر خاک دارد می‌سازد، نشان می‌دهد و می‌گوید که می‌خواهد آینده را بسازد. شهردار از دست رنگو و کنجکاویش نگران می‌شود و دستور می‌دهد «جیک» مار زنگی خطرناکی را که آن حوالی زندگی می‌کند خبر کنند تا رنگو را بتاراند.

او اکنون می‌داند که «اگر آب را کنترل کنی، می‌توانی همه چیز را کنترل کنی». همین، شهردار را می‌ترساند. «غذا، رحمت

جمله را تکرار می‌کند: من کی هستم؟) می‌خواهد از طریق هم‌رنگ محیط و جماعت شدن به خواسته‌اش برسد؛ غافل از آنکه هویت قهرمان چیزی نیست که دیگری به آدمی ببخشد و فرد باید با تکیه بر قوای فکری و توانایی شخصی‌اش آن را به دست آورد نه با تقلید از دیگران.

وارد کافه‌ای می‌شود تا تشنگی‌اش را رفع کند. مشتریان کافه به او می‌خندند؛ چون آبی در شهر یافت نمی‌شود. وقتی از رنگو درباره اینکه کیست و از کجا آمده است می‌پرسند، او خود را از منطقه‌ای دور در غرب معرفی می‌کند و ادعا دارد که شجاعانه با یک گلوله افراد زیادی را کشته است. چون تنها استعداد رنگو سخنوری است، اهالی شهر به تدریج، با شنیدن مبالغه‌هایش از او می‌ترسند و با دیده تحسین به او نگاه می‌کنند. «سالن‌ها و کافه‌های کثیف مکان‌های مناسبی برای این کار می‌نمایند. فیلم‌های وسترن بی‌شماری قهرمان را به سالن می‌برند تا مردانگی و قاطعیت او را بیازمایند و دوستان و آدم‌های شرور را معرفی کنند. همچنین سالن مکان کارآمدی برای کسب اطلاعات قهرمان و آگاهی از قواعد جدیدی است که به این دنیای خاص اعمال می‌شود» (وگلر، ۱۳۹۰: ۲۵). نکته جالب اینجاست که قهرمان از آغاز فیلم حتی نامی هم ندارد. او با دیدن کلمه Rango روی یک بطری آب، خود را رنگو معرفی می‌کند که این نشان از اوج بی‌هویتی اوست. هر وقت هم او از خود می‌پرسد یا دیگران از او می‌پرسند که کیست، تصویر فیلم صحنه‌ای را نشان می‌دهد که چهره رنگو در داخل قابی نشان داده می‌شود. تکرار این تصویر نشان می‌دهد که در قاب هستی و وجود زندگی هر کسی، خودش در مرکز قرار دارد و هویت و کیستی‌اش را خودش باید با تلاش شخصی و تکیه بر فردیتش به دست آورد. «سفر قهرمان برای به دست آوردن چیزی نیست، برای باز پس گرفتن آن است. آنگاه مشخص می‌شود که این نیروهای الهی که قهرمان به جستجویشان برخاسته و به سختی به دست آورده، تمام مدت در قلب خود قهرمان وجود داشته‌اند. او فقط باید خود را بشناسد و قدرتی را که حق اوست به درستی در دست گیرد. از این منظر، قهرمان تصویر خلاق و رهایی‌بخشی است که درون همه ما پنهان است و منتظر است تا او را بشناسیم و به عرصه زندگی بیاوریم» (کمبل، ۱۳۹۲: ۴۷).

گروهی افراد خطرناک وارد کافه می‌شوند و با اظهار ناخوشایندی از دیدن رنگو او را مجبور به دوئل در بیرون کافه می‌کنند. در این لحظه شاهین باز سر می‌رسد و همه می‌گریزند. رنگو تنها می‌ماند ولی اتفاقی به کمک او می‌آید و شاهین را از پا درمی‌آورد. اهالی شهر با دیدن مرگ شاهین خوشحال می‌شوند و رنگو را به عنوان قهرمان در میان خود

و انرژی: این سه بر زمین زنده جاری می‌شوند و هرگاه مانعی، جریان یکی از آنها را سد کند، زندگی در دست مرگ فاسد می‌گردد. وظیفه قهرمان برداشتن مانع و آزاد کردن انرژی کیهان و دمیدن روح حیات دوباره در جامعه است» (کمبل، ۱۳۹۲: ۴۸). او کم‌کم بر اوضاع مسلط می‌شود. شناختش نسبت به هویتش روشن‌تر می‌شود و به تدریج درمی‌یابد که هویت گم‌شده او چیست. او کلانتر است و باید به عنوان قهرمان شهر، مردمانش را نجات دهد.

مردم شهر برای اعدام سارقان آب به زندان حمله می‌کنند، اما رنکو همه را دعوت به آرامش می‌کند. در این لحظه جیک، سر می‌رسد و جلوی اهالی شهر از رنکو می‌خواهد اعتراف کند که چیزهایی که قبلاً به مردم گفته و خود را قهرمان جا زده، دروغ بوده است. رنکو اعتراف می‌کند و نومیدانه از شهر دور می‌شود. دوباره به کنار جاده بر می‌گردد. او اکنون باور کرده که قهرمان نیست و نقابی که از خود ساخته، دروغی بیش نیست. با خود می‌گوید: «من کی هستم؟ من هیچ‌کس نیستم.» او نسبت به هدفمند و نتیجه‌مند بودن سفرش و حتی خودش ناامید و بی‌اعتقاد شده است.

اینجا روند صعودی تحول معنوی و خودشناسی قهرمان سیری نزولی می‌گیرد. این مرحله را می‌توان با مرحله «رد دعوت» یکی دانست که تقریباً در اواخر فیلم نمود پیدا کرده است و فیلم‌نامه‌نویس بنا به سلیقه آن را در این قسمت فیلم گنجانده است. علت رد دعوت معمولاً این است که فرد نسبت به فضای کودکانه قبلی‌اش هنوز دل‌بسته است. «به این ترتیب فرد پشت دیوار کودکی می‌ماند و پدر و مادر مثل نگهبان آستان، در آستان خروج می‌ایستند، در این موقع روح بزدل او از ترس تنبیه شدن نمی‌تواند از در خارج شود» (همو: ۶۷). باید از آن «من» قدیمی‌اش دست بکشد و با کمک گرفتن از فراخود (پیر خردمند) در قالب یک «من» جدید متولد شود. رنکو در وسط ماشینی را بیابان می‌بیند که یک نفر از آن پیاده شده است. او کلینت ایستوود (کارگردان و بازیگر نقش قهرمانان اسطوره‌ای سینمای وسترن) است. رنکو به او احترام می‌گذارد و درباره ناتوانی و بی‌هویتی خودش درد دل می‌کند. ایستوود که نقش پیر خردمند را دارد می‌گوید: «مهم نیست مردم بهت چی می‌گن. رفتار آدمه که مرد رو می‌سازه». منظورش همان شناخت خود و هویت است که با تلاش فردی و تکیه و باورمندی به توانایی‌های خود به دست می‌آید. رنکو فکر می‌کند ایستوود روح سرزمین غرب است و با توانایی‌های ذاتی خارق‌العاده‌اش به این مقام رسیده است؛ ولی ایستوود می‌گوید که او نیز در سفر قهرمانی مشغول جستجو است. رنکو می‌گوید: «من یک کلاه‌بردارم. یک آدم

دروغین. دوستانم به من باور داشتند و به یک‌جور قهرمان نیاز داشتند». ایستوود می‌گوید: «پس قهرمان باش». سپس می‌افزاید: «دنبال چیزی آمده‌ای که اینجا نیست». منظورش این است که آن روح سرزمین غربی که تو معتقد هستی باید توانایی‌های خارق‌العاده داشته باشد، من نیستم. من هم نه با نیروهای فوق‌طبیعی که با تلاش و سفر شخصی‌ام می‌خواهم قهرمان باشم. رنکو می‌گوید نمی‌تواند دوباره به شهر خاک برگردد. ایستوود جواب می‌دهد: «هیچ‌کس نمی‌تواند از سرنوشت خود فرار کند». شخصیت کلینت ایستوود هم به عنوان پیر خردمند «نشانگر قدرت محافظ و مهربان سرنوشت است» (کمبل، ۱۳۹۲: ۷۸-۷۷). در این لحظه، آرمادیلوی آغاز فیلم، باز هم در چهره پیر خردمند او را می‌بیند و به او می‌گوید که این سرزمین پوشیده از آب بوده ولی اکنون آب ندارد و رنکو باید درختان متحرک را که مسیر آب را به او نشان می‌دهند دنبال کند. این بار هم پیر خردمند به داد رنکو می‌رسد و اراده رنکو را تقویت می‌کند. رنکو دوباره دعوت به ماجرا را از جانب نیروهای کیهانی و قدرت سرنوشت می‌پذیرد. پس از جستجوی بسیار، درمی‌یابد که شهردار چگونه مسیر آب شهر را منحرف کرده و در جاهایی دیگر شهری مدرن ساخته و ثروتی عظیم به جیب زده است.

آزمون سخت

اینجا دشوارترین مرحله از مراحل سفر قهرمان است؛ لحظه‌ای که قهرمان، نبرد سهمگین خود را با ضد قهرمان و سایه، تجربه می‌کند. او یا ظاهراً می‌میرد یا از لحاظ روحی و عاطفی مرگ را لمس می‌کند. «آزمون بزرگ مرحله‌ای حیاتی در سفر است. قهرمان تنها از طریق «مرگ» می‌تواند دوباره زاده شود، به نوعی تجدید حیات یابد و با دستیابی به نیروهای بزرگ‌تر و بصیرت بیشتر سفر را تا انتها دنبال کند (ویتلا، ۱۳۹۲: ۱۳). رمز اصلی این مرحله این است: قهرمان باید بمیرد تا باز زاده شود... هیچ‌کس نمی‌تواند تجربه‌ای را تا سر حد مرگ بگذراند و عوض نشود» (وگلر، ۱۳۹۰: ۲۰۹-۲۰۸). این مرحله از نظر کارکرد و ایجاد تحول در قهرمان با مرحله «شکم‌نهنگ» که کمبل معرفی می‌کند شباهت دارد. علاوه بر این، این مرحله با الگوی اسطوره - مناسک‌گرای فریزر که برگرفته از ایزد نباتی است و در آن شاه کهنه می‌میرد تا از نو باز زاده شود، همسان است (فریزر، ۱۳۹۴: ۸۰۰-۷۹۳). رنکو بعد از اینکه می‌فهمد شهردار چگونه مسیر آب را کنترل کرده و از آن برای مقاصد شخصی‌اش سود جسته، قبول می‌کند که باز به شهر خاک برگردد و با ایستادن در مقابل شهردار و جیک، قهرمان مردم شهر باشد. او حرف

هم بعد از شکست شهردار و بازگرداندن آب و حیات به شهر است که به وصال خانم بینز می‌رسد.

مسیر بازگشت

قهرمان بعد از غلبه بر دشمن و سایه، تجربه‌های ناب و کمیابی را به شکل شهودی و قلبی دریافت می‌کند؛ چون لحظه‌ای ناب یعنی لحظه مردن را لمس کرده است. حال که ظرفیت قهرمان در دنیای ویژه و ناخودآگاهی لبریز و کامل شده و تجربه مقصود را به دست آورده است، باید تصمیمی سرنوشت‌ساز و حیاتی بگیرد: او باید به دنیای عادی و اقلیم خودآگاه بازگردد. گاهی قهرمان چنان به دنیای ویژه و پیروزی‌ها و کامیابی‌های و پاداش‌های آن خو گرفته که دیگر میلی به بازگشت به دنیای عادی ندارد. «معمولاً در فیلم‌های رمانس و حادثه و ماجرا، راه بازگشت می‌تواند لحظه‌ای باشد که قهرمان باید میان سفر «آرمان برتر» در برابر سفر شخصی عاطفی یکی را انتخاب کند» (ویتلا، ۱۳۹۲: ۱۴).

این مرحله در فیلم رنگو زمانی اتفاق می‌افتد که قهرمان قصد دارد به شهری دیگر برود تا مردم آنجا را از دست خلافتاری به نام «بیل شرور» نجات دهد. خانم بینز مصر است که رنگو بعد از رفع ناامنی آنجا دوباره به شهر خاک بازگردد و به او می‌گوید: «سعی نکن دوباره قهرمان باشی». با این کار او قهرمان را در معرض یک انتخاب سخت قرار می‌دهد؛ اما رنگو که می‌خواهد به کمال قهرمانی برسد جواب می‌دهد: «من تصویری از قهرمان دارم که باید از آن مراقبت کنم». به عبارتی رنگو می‌خواهد هویتی را که به دست آورده و کمال قهرمانی‌ای را که به آن نائل شده از دست ندهد.

تجدید حیات

مرحله تجدید حیات در این فیلم نمودی چندان ندارد؛ چون در این مرحله قهرمان باید آخرین نبرد جسمی یا روحی را با ضدقهرمان یا سایه انجام دهد و آن را به طور کامل نابود کند. او باید آخرین نشانه‌های آلودگی و ویژگی‌های پست و معیوب را در آستانه ورود به دنیای عادی رها کند و در شخصیت و قالبی جدید وارد دنیای عادی و خودآگاهی شود. این آزمون بزرگ و تجدید حیات می‌تواند معرف نوعی «پالایش» و تطهیر باشد (وگلر، ۱۳۹۰: ۲۶۵). تنها نمود آن زمانی است که کودکی از اهالی شهر خاک، رنگو را به عنوان قهرمان می‌ستاید و رنگو می‌خواهد درباره قهرمانی‌هایش لاف و گزاف بگوید که کودک او را وادار به سکوت می‌کند و می‌گوید: «دیگه خرابش نکن». رنگو در این لحظه به شهود و خودشناسی کامل می‌رسد و آخرین نشانه‌های سایه را از

کلینت ایستود و آرمادیلو (دو پیر خردمند) را تکرار می‌کند: «هیچ‌کس نمی‌تواند از سرنوشتش فرار کند». گویی اکنون او به مرتبه بالایی از معرفت و تعالی روحی رسیده و فهمیده که هویت او چیزی نیست جز اینکه قهرمان شهر خاک باشد و برای نجات اهالی آن ایثار کند.

وقتی رنگو تصمیم می‌گیرد به شهر برگردد، آرمادیلو دلیلش را می‌پرسد و او می‌گوید: «به این دلیل که من اینم». رنگو فهمیده که سرنوشت، او را به عنوان قهرمان و ناجی شهر خاک پذیرفته و خود واقعی او، این است. جیک به دستور شهردار، قصد کشتن خانم بینز را دارد؛ چون حاضر نیست زمین خود را به شهردار بدهد و تا سر حد مرگ او را فشار می‌دهد. رنگو از بیرون او را صدا می‌زند و به مبارزه دعوت می‌کند. او جیک را بر سر تله‌ای می‌کشانند که زیرش کانال آب است تا طبق نقشه‌اش با باز شدن لوله‌های آب، جیک به آسمان پرتاب شود و آب به داخل شهر فوران کند.

رنگو با کمک خانم بینز، شهردار را شکست می‌دهد. شهر غرق شادی می‌گردد و رنگو قهرمانی‌اش را ثابت می‌کند.

پاداش

قهرمان با ورود به درونی‌ترین غار و پشت سر گذاشتن آزمون سخت که در آن قهرمان بر دشمن و سایه غلبه کرده یا بحرانی روحی و عاطفی را تاب آورده، اکنون باید نفسی تازه کند و به واسطه تلاش‌های ایثارگونه‌اش پاداش بگیرد. در روایات گوناگون از فرهنگ‌ها و اقوام مختلف جهان، قهرمان بعد از غلبه بر دشمن به شکرانه این پیروزی، جشن و سروری برپا می‌کند (ویتلا، ۱۳۹۲: ۱۳).

رنگو بعد از پیروزی در آزمون سخت و شکست شهردار، با خانم بینز ازدواج می‌کند و به تعبیر یونگ به روح زنانه یا مادینه‌جان رنگو پاسخ داده می‌شود و او از لحاظ روحی به کمال می‌رسد. از این مرحله در مراحل سفر قهرمان، کمبل با عنوان «ملاقات با خدا بانو» یاد می‌شود. «با پشت سر گذاشتن تمام موانع و غول‌ها به خوان آخر می‌رسیم که معمولاً ازدواج جادویی قهرمان پیروز با خدا بانو، ملکه جهان، است و این بحرانی است که در اوج حسیض یا منتهی‌الیه زمین، در نقطه مرکزی جهان، در محراب معبد و در تاریک‌ترین و عمیق‌ترین جایگاه قلب روی می‌دهد... او معیار تمام زیبایی‌ها، پاسخی به تمام خواسته‌ها و هدفی موهبت‌آور برای تمام قهرمانانی است که به طلب خواسته‌های زمینی یا ماورائی برآمده‌اند» (کمبل، ۱۳۹۲: ۱۱۷-۱۱۶). ازدواج جادویی نشان‌دهنده تسلط کامل قهرمان بر زندگی است. چون زن همان زندگی و قهرمان همان عارف و ارباب آن است (همو، ۱۲۸). رنگو

وجودش می‌زداید و در قالب جدیدی تحول می‌یابد و متولد می‌گردد.

بازگشت با اکسیر

آخرین مرحله از مراحل سفر قهرمان، زمانی است که قهرمان اکسیر را با خود به دنیای عادی می‌برد. پس از نفوذ در سرمنشأ و دریافت فضل و برکت از تجسم مذکر، مؤنث، انسانی و یا حیوانی آن، جستجوی قهرمان به پایان می‌رسد. ولی اکنون این ماجراجو با اکسیر خود که می‌تواند زندگی را متحول کند، باید بازگردد. «چرخه کامل اسطوره یگانه هنگامی تمام می‌شود که قهرمان با سعی و تلاش، جادوی سخن حکیمانه، پشم طلایی و یا شاهزاده خانم خفته را به ملک بشری بازگرداند، یعنی جایی که این برکت می‌تواند به تجدید حیات جامعه، ملت، کره زمین و یا ده هزار جهان کمک کند» (کمبل، ۱۳۹۲: ۲۰۳).

قهرمان که اکنون به حد اعلای خودشناسی رسیده است باید از آن خودشناسی‌ای که حاصل کرده است، دیگران را بهره‌ور سازد. رنگو دیگر به مقام قهرمانی شهر خاک و جذابیت این قهرمانی میلی ندارد. در اینجا قهرمان خودش به یک مرشد تبدیل می‌شود تا راهنمای دیگران باشد. او اکسیر معنوی‌ای را که به دست آورده و همان «باور به توانایی‌های خود» است، برای دیگر جوامع به ارمغان می‌آورد. در آخر فیلم دو کودک درباره رنگو صحبت می‌کنند و می‌گویند: «می‌دونی. برای پاسخ گفتن به نیازهای اجتماع، قهرمان باید خودشو ترک کنه و تصورش رو طوری در ذهن‌ها محکم کنه که همیشه در یادها می‌مونه».

رنگو در آخر فیلم، زمانی که به سمت افق و غروب آفتاب می‌رود، اکسیر و پیام واقعی‌اش را اعلام می‌کند: «در لحظات سختی و اضطراب، من رو یادتون باشه. در همه ما وجود داره. روح سرزمین غرب.» او فهمید که روح سرزمین غرب کسی نیست جز خود او. «مکانی که در سفر قهرمان باید پیدا کرد در درون خود شماست» (همو، ۱۳۹۳: ۲۴۷).

اهالی شهر خاک به علت بی‌هویتی و تکیه نکردن بر استعدادهای خود، واکنشی نشان نمی‌دهند و منتظرند که دستی از غیب به فریادشان برسد. رنگو با نوید پرورش فردیت و عدم اتکا به آموزه‌های قالبی، قهرمان می‌گردد و باعث نجات مردم می‌شود. او با ادامه سفر به دیگر سرزمین‌ها آن آموزه درونی و اکسیری را که در طی این سفر به دست آورده، برای دیگران به ارمغان می‌برد و از یک قهرمان محدود و اقلیمی خاص، با پیام و اکسیری جهانی، به قهرمان کل بشریت تبدیل می‌گردد. «تنها اسطوره‌ای که ارزش صحبت کردن در آینده

را دارد، اسطوره‌ای است که از کل این سیاره صحبت می‌کند؛ نه این شهر یا مردم خاص» (همو، ۶۳).

از آنجا که قهرمان باید نسبت به نیازهای زمانه خود حساس باشد (کمبل، ۱۳۹۲: ۲۰۲)، هنرمندان قهرمان‌ها را متناسب با ساختار زیستی و اجتماعی عصر خود بازآفرینی می‌کنند. رنگو هم برخلاف قهرمانان گذشته فیلم‌های وسترن، هفت تیرکش سریع یا مشت‌زن قدرتمندی نیست و فقط قدرت زبان‌آوری خوبی دارد. او با تکیه بر هوش و زبان‌آوری خود است که اوضاع شهر را کنترل می‌کند. عصر مدرن کنونی هم انسانی می‌طلبد که با قدرت هوش و توانایی‌های شخصی و پرورش فردیت خود قهرمان باشد. هر کس می‌تواند قهرمان باشد؛ حتی کسی با ضعف و ناتوانی رنگو. البته این قهرمان پیشنهادی فرهنگ مغرب زمین است که ساختار فرهنگی و اجتماعی آن حول محور لیبرالیسم، اومانیزم و دموکراسی است.

اسطوره هسته

نگاهی کلی به ساختار اندیشه غربی و تطبیق درون‌مایه چند فیلم انیمیشن می‌تواند نمودی کلی از اسطوره هسته در فرهنگ غرب را نشان دهد. به باور میرچا الیاده «در هر فرهنگ اسطوره هسته‌ای می‌توان سراغ گرفت که نشانش بر وجدان فرهنگی قوم، باقی می‌ماند و پاک نشدنی است... این نمونه گویایی است از خصائص شاخص و ممتاز هر فرهنگ که اساطیر، همان جوهر را به زبان داستان و افسانه روایت می‌کنند» (ستاری، ۱۳۹۱: ۲۷-۲۶). به عبارتی اسطوره هسته، نمونه بنیادین و زیربنای اساطیر هر فرهنگی است و همچون خورشیدی بر مسند اساطیر آن قوم و فرهنگ می‌درخشد و دیگر تصاویر، مفاهیم و روایات اساطیری همچون ستارگانی با فروغی بیش و کم در اطرافش دیده می‌شوند.

در فیلم رنگو چنانکه دیدیم درون‌مایه و محور سفر قهرمان، خودشناسی و باورمندی به توانایی‌های خود و پرورش فردیت بدون تقلید کورکورانه از دیگران است و اینکه آدمی و خرد نقادش، محور هستی و ضامن قهرمان شدن و تعالی اوست. در فیلم Kung Fu Panda ماجرا درباره خرسی بی‌عرضه و ناتوان به نام «پو» است که به عنوان جنگجوی اژدها پذیرفته می‌شود. هر کس لیاقت جنگجوی اژدها شدن را داشته باشد می‌تواند نامه جنگجوی اژدها را در داخل قصر باز کند. همه برای به دست آوردنش تلاش می‌کنند اما پو آن را به چنگ می‌آورد و با کمال تعجب می‌بیند که چیزی داخلش نوشته نشده است و صفحه نامه، عکس پو را مثل آینه‌ای انعکاس می‌دهد. این تصویر استعاره از آن است که قهرمان و جنگجوی اژدها کسی است که خود و توانایی‌های ذهنی و جسمی‌اش

فراوانی در این عهد، اسطوره پرومته را بازآفرینی کردند و نمودش را در شخصیت ناپلئون یافتند. اسطوره پرومته در فرهنگ غربی نماد عصیان بر خدایان و ساختار تثبیت شده حاکم است و عهد روشنگری هم شعارش توجه به خرد و فردیت تک تک افراد جامعه است. ژیلبرت دوران در وصف اسطوره ناپلئون می گوید: «ناپلئون بناپارت مظهر و تجسم اسطوره پرومته در تاریخ است. اسطوره ناپلئون «بندی صخره» تنها بدین جهت ممکن شد که ناپلئون در سرتاسر دوران رمانتیک بر صخره بزرگ اسطوره پرومته، قد برافراشته است» (همو، ۱۳۹۱: ۹).

این که غرب پرورشگاه فلاسفه بزرگ بوده، دال بر توجه به عقل گرایی و مرکزیت انسان و اومانیسیم و شورش در برابر پیش فرض های دگماتیک و توجه به استعداد های فردی آدمیان بوده است. همه افراد قادر به خردورزی اند و این اصل بنیادین دموکراسی است. چون ذهن هر کسی می تواند به معرفت حقیقی نائل شود. شما ناگزیر نیستید که اقتداری ویژه یا مکاشفه ای خاص داشته باشید (کمبل، ۱۳۹۳: ۵۲). در تاریخ تمدن غرب چندین بزنگاه اساسی وجود دارد که در همه آنها نمود انسان و قهرمانی که با فردیت برجسته می شود و حرکت تاریخ را رقم می زند، کاملاً آشکار است. در یونان باستان که الگو و مقتدای اروپای عصر روشنگری بود، اولین حرکت ها در جهت تقویت فرد عقل گرا و خودمحور در برابر جهان قدسی میتوسی صورت گرفت. «از این به بعد انسان صرفاً جزئی از کائنات شناخته نمی شد، بلکه مرکز کائنات گردیده بود. پروتاگوراس می گفت: انسان میزان و معیار همه چیزهاست» (کاسیرر، ۱۳۸۲: ۱۲۹). با رواج اندیشه انتزاعی و تشکیک در مقولات اساطیری کم کم بحث درباره ذهنیت خود بنیاد آدمی اهمیت پیدا کرد. ظهور خودآگاهی «خود اجتماعی و فرهنگی ای» که بر رویکرد اساطیری تکیه داشت، زمینه را برای بحث درباره «خود فردی» مهیا ساخت. «خود فردی» با عنوان حادثه ای جدید، استقلال، وحدت و عوامل درونی را به ارمغان آورد. یکی از نتایج مهم رویکرد فردی، گسست از اتکای دیرپای فرد به سنت های فرهنگی و برخورد عقلی با پدیده های تجربی بود (ضیمران، ۱۳۹۲: ۷۷). عهد رنسانس نیز بیش از هر چیزی به انسان گرایی و عقل گرایی شهرت دارد و از نظر بزرگان عهد روشنگری، انسان برای دستیابی به دانش نباید اجازه دهد که اندیشه او زیر تأثیر هیچ گونه قدرت و پیش داوری قرار گیرد؛ بلکه می بایست درون مایه داوری هایش را با خرد نقاد خود تعیین کند (گلدمن، ۱۳۸۷: ۴۱). کانت هم روشنگری را به در آمدن از حالت کودکی ای می داند که گناه آن بر گردن خود انسان است. کودکی یعنی ناتوانی در

را عنصر محوری قهرمان شدن بداند نه افرادی را با مواهب و ویژگی های خاص. در فیلم roods گروهی غارنشین با ترس و سختی روزگار می گذرانند و برای به دست آوردن غذا جانشان را به خطر می اندازند. یک نفر که از سرزمینی دور آمده و متمدن است آنها را به دوری از تعصب و خرافات ترس آور رهنمون می شود و گوشزد می کند که انسان دارای قوه عقلانی است و با ترس و پیش داوری نمی تواند زندگی همراه با رفاهی داشته باشد. او با اینکه از لحاظ جسمانی از غارنشین ها ضعیف تر است، به کمک هوش و عقلش همواره آنها را از خطر می رهند تا جایی که به غارنشین ها می فهماند که آنچه آسایش زندگی آدمی را فراهم می کند، بهره گیری از عقل و فهم شخصی است نه ترس از خرافات و موهومات و پیروی چشم بسته از آنها. در فیلم Super Rinho سگی برای یک شرکت فیلم سازی بازیگری می کند و در همه فیلم ها نقش قهرمانی را دارد که قدرت های فوق طبیعی و جادویی دارد و می تواند همه را شکست دهد. سازندگان فیلم طوری به او قبولانده اند که او فکر می کند که واقعاً این قدرت های جادویی را دارد. یک روز آن سگ در خیابان گم می شود. او با مشکلاتی برمی خورد و برای رفع آنها به آن نیروهای جادویی متوسل می شود اما می بیند که آن نیروها دیگر در وجودش فعال نیستند؛ غافل از اینکه او فقط در صحنه فیلم قهرمان بوده نه در عالم واقع. قهرمان سرخورده می شود و فکر می کند که موجودی ناتوان و به درد نخور است. در خیابان با یک گربه آشنا می شود و آن گربه به او می قبولاند که او دارای استعدادهایی است که اگر آنها را پرورش دهد و به آنها باور داشته باشد، می تواند در عالم واقع همانند صحنه فیلم قهرمان باشد. به عبارتی، قهرمان کسی است که نیروهای درون و فردیتش را پرورش دهد؛ قهرمانی ویژگی ها و مواهب خاص نمی خواهد. مثال های فراوان دیگری از دیگر فیلم های انیمیشنی مثل: Lion King, Nine, Rio ... و همچنین فیلم های غیر انیمیشن سینماهای غرب می توان ذکر کرد که قهرمانان، سفر قهرمانی را برای به دست آوردن این درون مایه و این اکسیر معنوی انجام داده اند. این درون مایه اسطوره ای که بنیاد و اساس فرهنگ و تمدن و تاریخ غرب است از عهد باستان تا روزگار کنونی حضور مسلطش را در ساختار اندیشه غربی نشان داده است. برای نمونه، یکی از مشهورترین اساطیر غربی اسطوره پرومته است که بر خدایان شورید و بدون توجه به اصول و ساختار حاکم و با عصیان و نافرمانی از ژئوس، خدای خدایان، آتش را برای انسان ها به ارمغان آورد. آتش هم نماد دانش و آزادی است. بهترین نمود بازتاب این اندیشه آزادی و فردیت در تاریخ غرب، انقلاب روشنگری است و هنرمندان و نویسندگان

به کار گرفتن فهم خود بدون کمک دیگران و اگر علت این کودکی نه فقدان فهم که نبود شجاعت در به کارگیری فهم خود بدون راهنمایی دیگران باشد، گناه آن به گردن خود انسان است. شعار روشنگری این است: جسارت آن را داشته باش که فهم خود را به کارگیری (کانت، ۱۳۷۰: ۴۱). مفهومی که درون مایه و عنصر اصلی فیلم رنگو است.

می بینیم که این الگوی بنیادی تفکر اساطیری در سراسر تاریخ و همه شئون زندگی و هنر غربی ریشه عمیق دوانده است. به نظر جوزف کمبل، این روح سرزمین غرب (مقصد و مقصود قهرمان در فیلم رنگو) و حقیقت بزرگ غرب است:

«اینکه هر یک از ما موجودی کاملاً منحصر به فرد هستیم و چنانچه اصولاً بتوانیم هدیه‌ای به جهان بدهیم، از درون تجربه خودمان و امکانات خودمان خواهد بود، نه شخص دیگری. از طرف دیگر، در شرق سنتی و به طور کلی در جوامع سنتی، فرد یک کلوچه قالب‌ریزی شده است. وظایف او به دقت معین و بر عهده‌اش واگذار شده‌اند و راهی برای عدول از آنها نیست» (کمبل، ۱۳۹۳: ۲۲۹). نمونه کامل قهرمان و انسان حقیقی غربی، قهرمان فیلم رنگو است که با تکیه بر توان و عقل شخصی‌اش قهرمان و روح سرزمین غرب شد.

نتیجه‌گیری

فیلم رنگو یکی از آثار بزرگ انیمیشن جهان است که متناسب با شاخصه‌های ژانر وسترن، یک ژانر صرفاً آمریکایی، ساخته شده است. علت جذابیت این فیلم بهره‌گیری از عناصر اسطوره‌ای و کهن‌الگویی و خصوصاً مطابقت ساختار آن با روایت تک اسطوره جوزف کمبل است. ساختار فیلم با الگوی پیشنهادی و گالر مطابقت بیشتر دارد. هرچند بعضی از عناصر مثل عبور از نهبان آستانه و تجدید حیات، نمودی کمرنگ دارند. علاوه بر این، مرحله رد دعوت که معمولاً بعد از مرحله دعوت به ماجرا می‌آید، در این فیلم هم‌زمان با مرحله رویکرد به درونی‌ترین غار آمده تا نوعی فراز و فرود و آشنایی‌زدایی و خلاقیت هنری در ساختار روایت معمول و عادت زده ایجاد شود. ویژگی ممتاز فیلم این است که قهرمان کاملاً متناسب با ساختار فرهنگی و اجتماعی معاصر غرب بازآفرینی شده و پیام‌آور و منادی اسطوره هسته در فرهنگ مغرب زمین یعنی دعوت به خودشناسی و باور به خود و فردیت است. قهرمان این فیلم و بسیاری دیگر از فیلم‌های سینماهای غرب، برخلاف قهرمانان ادوار کهن، با تکیه بر خرد نقاد و باورمندی به استعدادهای درونی خود است که قهرمان می‌شوند؛ نه با توجه و تمرکز بر منبع فوق طبیعی بیرونی یا تقلید و پیش‌داوری. بهترین نمونه این اسطوره، اسطوره پرومته است که در تاریخ و فرهنگ غرب از سوی بسیاری از هنرمندان بازآفرینی شده و به شکل یک کلان‌اسطوره بر مسند تاریخ غرب نشسته و نماینده توجه به فردیت و آزادی و عقلانیت است. به عبارتی، ره‌آورد سفر این قهرمانان، اکسیری معنوی است که آن را برای نجات بشریت با خود می‌آورند و آن هم چیزی نیست جز خودشناسی و جستجوی حقیقت در درون خود نه جایی دیگر. قهرمان پیکرگردانی شده جدید یک نوع اسطوره‌شکنی قهرمانان گذشته است. او با شکستن اسطوره قهرمانی کهن، خود به اسطوره جدیدی متناسب با اقتضائات عصر کنونی تبدیل می‌شود. در این فیلم هم رنگو روح سرزمین غرب را در درون خود می‌یابد نه منبعی بیرونی و اکسیری که با خود می‌آورد. همین، پیام است؛ پیامی که اسطوره هسته و بنیادین سرزمین غرب است.^۲

پی‌نوشت

1. Monomyth

۲. یادآوری این نکته ضروری است که اسطوره هسته یا روح سرزمین غرب، با همه ویژگی‌های به ظاهر منحصر به فردش امری بی‌سابقه نیست. در عرفان مشرق‌زمین به‌ویژه عرفان اسلامی - ایرانی بحث اصلی بر سر این است که «در خود بطلب هر آنچه خواهی که تویی»؛ که می‌توان در مقاله‌ای دیگر بدان پرداخت.

منابع و مآخذ

- آرمسترانگ، کارن. (۱۳۹۲). تاریخ مختصر اسطوره. عباس مخبر (مترجم)، چاپ دوم، تهران: مرکز.
- الیاده، میرچا. (۱۳۸۲). اسطوره، رؤیا، راز. رؤیا منجم (مترجم)، چاپ سوم، تهران: علم.
- بهار، مهرداد. (۱۳۸۴). پژوهشی در اساطیر ایران. چاپ پنجم، تهران: آگه.
- روتون، کنت نولز. (۱۳۸۱). اسطوره. ابوالقاسم اسماعیل پور (مترجم)، چاپ دوم، تهران: مرکز.
- ستاری، جلال. (۱۳۹۱). اسطوره ایرانی، جهان اسطوره‌شناسی ۱۰. چاپ سوم، تهران: مرکز.
- سگال، آلن. (۱۳۸۹). اسطوره. فریده فرودفر (مترجم)، چاپ دوم، تهران: بصیرت.
- ضیمران، محمد. (۱۳۹۲)، گذار از جهان اسطوره به فلسفه. چاپ چهارم، تهران: هرمس.
- فریزر، جیمز جرج. (۱۳۹۴). شاخه زرین، کاظم فیروزمند (مترجم). چاپ هشتم، تهران: آگه.
- کاسیرر، ارنست. (۱۳۸۲). اسطوره دولت. یدالله موقن (مترجم)، چاپ دوم، تهران: هرمس.
- کانت، ایمانوئل. (۱۳۷۰). روشنگری چیست؟ کلک، همایون فولادپور (مترجم)، (۲۲)، ۴۸-۵۷.
- کمبل، جوزف. (۱۳۹۳). قدرت اسطوره. عباس مخبر (مترجم)، چاپ نهم، تهران: مرکز.
- _____ (۱۳۹۲). قهرمان هزار چهره. شادی خسروپناه (مترجم)، چاپ پنجم، تهران: گل آفتاب.
- کوپ، لارنس. (۱۳۹۰). اسطوره. محمد دهقانی (مترجم)، چاپ سوم، تهران: مرکز.
- گلدمن، لوسین. (۱۳۸۷). فلسفه روشنگری. شیوا کاویانی، (مترجم)، چاپ چهارم، تهران: اختران.
- گورین، ویلفرد؛ لیبر، ارل جی؛ ویلینگهام، جان آر. و مورگان، لی. (۱۳۸۳). راهنمای رویکردهای نقد ادبی. زهرا میهن‌خواه (مترجم)، چاپ دوم، تهران: اطلاعات.
- مکاریک، ایرناریما. (۱۳۸۸). دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر. محمد نبوی و مهران مهاجر (مترجم)، چاپ سوم، تهران: آگه.
- مورنو، آنتونیو. (۱۳۷۶). یونگ، خدایان و انسان مدرن. داریوش مهرجویی (مترجم)، چاپ اول، تهران: مرکز.
- وگلر، کریستوفر. (۱۳۹۰). ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه. عباس اکبری (مترجم)، چاپ دوم، تهران: نیلوفر.
- ویتیلیا، استوارت. (۱۳۹۲). اسطوره و سینما. محمد گذر آبادی (مترجم)، چاپ سوم، تهران: هرمس.
- نامور مطلق، بهمن و فخاری‌زاده، نسیم. (۱۳۹۳). خوانش بینانسان‌های تصویرسازی‌های گیل‌گمش با تأکید بر مطالعه تک اسطوره - ترامتن، کیمیای هنر، سال سوم (۱۲).





Received: 2017/02/07

Accepted: 2017/12/19

Hero's individuality in the film of Rango

Ali Nouri* Mohammad Alijani**

9

Abstract

Film is a visional-narrative art which is, unlike its similar narrative and fictional structure with literary texts, different from literary texts in some aspects such as method, technique, context, used substances and its affection on the audience. Rango is one of the greatest animated artifice works in the world which is unlinked and unique both in its form and intent. It was made by Paramount Corporation and received Oscar prize at 2011. Attraction and affection of this film is due to its mythic structure and archetypal elements; and also reflecting the mono-myth in the culture of west land; mono-myth which have been recreated according to the social structure of contemporary period of time and reflects collective unconsciousness of west man. In this research, authors use mono-myth method and other ideas of Campbel and also Christopher Vogler's approach to analyze the structure of film and characters of displaced hero of contemporary period of time in west. Results show that, unlike old heroes who had physical and mental powers, this displaced hero will only be the real hero of our period of time by depending on individuality, self-consciousness, growing personal talents, not imitating and not considering any external source for finding truth; a hero who is the propagandist of trainings of west man in the philosophy, politics, culture, society and etc. a hero whose journey reward is democracy, liberalism, humanism and intending to human talents and rights.

Key words: Archetype, Vogler, Campbell, Individuality, Rango

* Associate professor, faculty of literature, Lorestan University, Khoram Abad.

** Phd Candidate for Farsi language and literature, faculty of literature, Avicenna University, hamedan.