

تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۰۳/۱۱

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۰۷/۱۶

وجیهه گلزاری^۱، علی شیخ مهدی^۲

تلفیق تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح (۲۰۰۱)^۳

چکیده

در بسیاری از انیمیشن‌های ارزشمند جهان، قهرمانان زن در نقش‌های محوری ظاهر می‌شوند. شخصیت آن‌ها متفاوت از شخصیت قهرمانان هم‌جنس پیش از آن‌هاست. در این مقاله، به منظور بررسی چگونگی حضور قهرمانان زن، انیمیشن شهر اشباح که قهرمان آن زن است و یکی از آثار فاخر انیمیشن جهان قلمداد می‌شود، برای تحلیل انتخاب شده است. چارچوب نظری تحلیل این انیمیشن، تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان جوزف کمبل است که امکان تحلیل و درک بسیاری از نمادهای فیلم مذکور را فراهم می‌آورد. سپس با توجه به جنسیت مؤنث قهرمان و برای این که درک کاملی از نمادها و سفر قهرمان زن حاصل شود، تک‌اسطوره‌ی کمبل را با «کهن‌الگوی زن وحشی» کلاریسا استس هماهنگ کرده‌ایم. در این مقاله نشان داده شده است که کلیت داستان انیمیشن شهر اشباح با طرح سفر قهرمان کمبل هماهنگ است، اما با توجه به مؤنث بودن قهرمان این انیمیشن، ضرورت استفاده از کهن‌الگوی زن وحشی در تحلیل آن آشکار است. همچنین مشخص شد که مرحله‌ی آشتی با پدر و ملاقات با خدایانو از منظر کمبل، با شخصیت قهرمان مؤنث این انیمیشن هماهنگ نیست و به جای آن، مقصد سفر قهرمان در این داستان برقراری ارتباط با زن وحشی است.

کلیدواژه‌ها: جوزف کمبل، کلاریسا استس، تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان، کهن‌الگوی زن وحشی، شهر اشباح.

^۱ کارشناس ارشد انیمیشن، دانشکده‌ی هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران

^۲ استادیار دانشکده‌ی هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، استان تهران، شهر تهران، (نویسنده‌ی مسئول)

^۳ این مقاله مستخرج از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد وجیهه گلزاری با عنوان «تلفیق الگوی سفر قهرمان با کهن‌الگوی زن وحشی در سه اثر انیمیشن شهر اشباح (۲۰۰۱)، شجاع (۲۰۱۲) و هیولاها علیه بیگانگان (۲۰۰۹)» به راهنمایی دکتر علی شیخ مهدی است.

۱- مقدمه

روایت کنش قهرمانان برخی از فیلم‌های زنده و انیمیشنی چنان تأثیرگذار است که ذهن هر تحلیلگر علاقه‌مند را به خود مشغول می‌کند تا دریابد چه چیزی در پس این ظاهر نهفته است که چنین بی‌واسطه و پر قدرت، روان تماشاگران با ملیت‌های گوناگون را تحت تأثیر قرار می‌دهد. بسیاری از انیمیشن‌های موفق آشکارا به داستان‌های قهرمانی مربوطند. علت تأثیرگذاری سفر قهرمان، ماهیت اسطوره‌ای آن است. برلین^۱ (برلین، ۱۳۸۹: ۱۰) تعریف مهمی برای اسطوره ارائه می‌دهد:

اسطوره یکی از ثابت‌های ابناء بشر در همه‌ی زمان‌هاست. الگوها، قصه‌ها و حتی جزییات مندرج در اسطوره را همه‌جا و در میان همه می‌توان یافت. اسطوره میراث مشترک خاطرات اجدادی است که آگاهانه از نسلی به نسل دیگری منتقل شده است؛ حتی می‌تواند بخشی از ساختار ذهن ناخودآگاه ما باشد که احتمالاً در ژن‌های ما رمزبندی شده است.

این بررسی به خوبی نشان می‌دهد که برای موفقیت در عرصه‌ی جهانی باید بر مبنای دانشی جهانی عمل کرد تا با اقبال جهانی مواجه شد.

ولادیمیر پراپ^۲ پژوهشگر روسی، از پیش‌گامان بحث روایت، با بررسی چندین افسانه‌ی روسی الگویی تکرارپذیر برای آن‌ها ارائه کرد؛ به این ترتیب که «شخصیت بازیگران قصه و صفات آن‌ها تغییر می‌کنند، اما کارهای آن‌ها و خویش‌کاری‌های‌شان تغییر نمی‌کنند» (پراپ، ۱۳۷۱: ۵۱). او در نتیجه‌ی بررسی خود، به هفت شخصیت اصلی و ۳۱ خویش‌کاری اصلی رسید و در کتاب ریخت‌شناسی قصه مطرح کرد. با توجه به طرح پراپ تحلیل‌هایی انجام شد و در آن‌ها انطباق طرح وی با روایت در آثار انیمیشن نشان داده شده است. الگوهایی که او نشان می‌دهد، به طرح جوزف کمبل^۳ بسیار نزدیک است اما آنچه کمبل را متفاوت می‌سازد، دیدگاه روان‌شناسانه‌ی او در توجه به موضوع کهن‌الگوها و همچنین گستردگی سطح بررسی او نسبت به دیگران است. طرح کمبل در مقایسه با طرح‌های پیش از او بسیار منسجم‌تر و کامل‌تر است، علاوه بر این او بواسطه‌ی آشنایی با دانش روان‌شناسی به خوبی علت روان‌شناسانه‌ی تکرار مضامین کهن‌الگویی را توضیح می‌دهد. کمبل همه‌ی عناصر داستان را به نیازهای روانی قهرمان مربوط می‌داند؛ به این ترتیب که وی در هر مرحله و در رویارویی با هر مضمون کهن‌الگویی (پدر یا نگهبانان آستانه و امثال آن) از بخشی از نیروهای نهفته در روان خود آگاه می‌شود.

حضور شخصیت‌های مؤنث در انیمیشن‌های جدید به گونه‌ای متفاوت است. رفتار آن‌ها تکرار قالبی رفتار دختر بی‌دست و پای در انتظار منجی نیست. آن‌ها دخترانی قهرمان و شجاع‌اند و در مسیر سفر آیینی تشریف، تحول پر فراز و نشیب یک انسان در حال تکامل را پشت سر می‌گذارند. برای شناختن کنش قهرمانان مؤنث باید با اعماق روان یک زن و زبان نمادین کهن‌الگوهای زنانه آشنا شد و ابعاد وجودی او را به مثابه‌ی ترکیبی پیچیده تحلیل کرد؛ این پژوهش بر آن است با نگاهی که بتواند تفاوت‌های زنانه‌ی قهرمان و نمادهای زنانه‌ی نهفته در مسیر تکامل او را نشان دهد، به بررسی انیمیشنی موفق بپردازد.

۲- پیشینه‌ی پژوهش

جوزف کمبل بی‌شک یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین نویسندگان عصر حاضر در حوزه‌ی اسطوره‌شناسی بوده است. پایه‌ی نظری طرح کمبل، و بویژه کهن‌الگوی او، بر اساس دریافت

و درک وی از نظریه‌های یونگ^۴ است (نک. رنسام، ۲۰۰۹: xi). اسطوره‌ها محملی برای بازنمود کهن‌الگوها هستند. به طور خلاصه می‌توان گفت کهن‌الگوها در عرصه‌ی زندگی همچون عوامل پشت صحنه‌ی یک فیلم عمل می‌کنند که دیده نمی‌شوند، اما فیلم را هدایت می‌کنند (وین، ۱۹۹۴). نظریه‌های کمبل می‌تواند به دریافت زبان نمادین، تمثیلی و تخیلی انیمیشن کمک کند، زیرا انیمیشن به سبب ماهیتش، نسبت به سایر هنرهای تجسمی یا نمایشی، ظرفیت بیانی بیشتر، کامل‌تر و پیچیده‌تری برای خیال‌پردازی دارد.

«سفر قهرمان» در سطح جهان، نظریه‌ای شناخته شده است و تألیفات پرشماری بر مبنای آن صورت گرفته است. دو نمونه از آثار پژوهشی که با توجه به نظریه‌ی کمبل تألیف شده‌اند، به این شرح‌اند: کتاب سفر نویسنده و کتاب کشف ساختار اسطوره‌ای پنجاه فیلم، که به فارسی نیز ترجمه شده است.

کلاریسا پینکولا استس^۵، در مقام زنی روان‌شناس، پیرو مکتب یونگ و به گفته‌ی خودش، حافظ قصه‌های کهن، به خوبی با دیدگاه جوزف کمبل و الگوی سفر قهرمان او آشناست و مقدمه‌ای نیز بر کتاب قهرمان هزارچهره‌ی کمبل نوشته است. او تلاش کرده است با طرح کهن‌الگوی زن وحشی، به شکل اختصاصی به بررسی قصه‌هایی با قهرمانان زن بپردازد. استس تألیفات متعددی دارد، اما مهمترین و شناخته‌شده‌ترین اثر او زنی که با گرگ‌ها می‌دوند (۱۳۹۰) است که به فارسی نیز ترجمه شده است. او در این کتاب، کهن‌الگوی زن وحشی را در افسانه‌های جهان نشان می‌دهد. تا کنون مقاله یا کتابی که کهن‌الگوی زن وحشی را در حوزه‌ی انیمیشن بررسی کرده باشد، نوشته نشده است.

پژوهشگران ایرانی تحلیلهایی بر فیلم انیمیشن شهر اشباح که برای مطالعه‌ی موردی انتخاب شده است، نوشته‌اند که انتقادهای بسیاری به آن‌ها وارد است، از جمله در مقاله‌ی «انیمیشن، کودک و تخیل: با نگاهی به انیمیشن شهر اشباح» (۱۳۸۲). نویسنده به بنیادی‌ترین لایه‌ی فیلم یعنی تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان از منظر کمبل حتی اشاره هم نکرده است. در تحلیلهای پژوهشگران غیرایرانی، تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان در این فیلم انیمیشن مطرح و تلاش شده دست مراحل سفر قهرمان به طور جداگانه مشخص شود. از جمله‌ی این تحلیلهای مقاله‌ی موضوعات یونگی و سفر قهرمان در شهر اشباح هایائو میازاکی^۶ (۲۰۱۱) است، این تحلیل چگونگی عملکرد کهن‌الگوها و بیان تمثیلی آن‌ها، یعنی همه‌ی مراحل که قهرمان زن از آن‌ها عبور می‌کند، را شرح نداده است. این مقاله‌ها، فارغ از جنسیت قهرمان، به ساختارهای ثابت و تکرارشونده‌ی داستان‌ها پرداخته‌اند، و به سبب نادیده گرفتن موضوع جنسیت به هنگام استفاده از نقد کهن‌الگویی و اسطوره‌ای موفق به گشودن جنبه‌های پنهان رویکرد زنانه در این فیلم نشده‌اند. در هیچ یک از مقاله‌های مذکور به کهن‌الگوی زن وحشی و رد پای آن در این فیلم اشاره نشده است. همچنین به بخش‌هایی از طرح کمبل، مانند ملاقات با خدایان یا آشتی با پدر که در مسیر سفر قهرمان کمبل - به خصوص در این انیمیشن - از جمله بخش‌های مهمی است که با توجه به مؤنث بودن قهرمان باید معنا پیدا کند، اشاره‌ای نشده است. در مقاله‌ی دیگری با عنوان معصومیت به منزله‌ی قدرتی فوق‌العاده: دختران کوچک در سفر قهرمان^۷ (۲۰۰۹) به اختصار به فعالیت‌های زنانه‌ی «چیپرو»^۸ (نام دختر بچه‌ی قهرمان فیلم) اشاره شده است، اما این اشاره نیز کوتاه است و به ریشه‌های عمیق و کهن‌الگویی موجود در این انیمیشن نمی‌پردازد.

در مقاله‌ی شهر اشباح میازاکی، گونه‌ی جدیدی از قهرمان^۹ (۲۰۱۱) هم تلاش شده است به جنسیت قهرمان توجه شود، اما این مقاله نیز از اشاره‌ای مختصر فراتر نرفته است. اهمیت پرداختن

به موضوع جنسیت در انیمیشنی مثل شهر اشباح از این جهت است که با توجه به جنسیت قهرمان، باید برخی از کهن‌الگوها در بخش‌هایی از سفر او را به گونه‌ای دیگر تعریف کرد.

۳- نظریه‌ی سفر قهرمان

کمبل با پیوند دادن درونی نمادها و مقوله‌ی روایت‌ها و داستان‌ها، طرح خود بنام «تکاسطوره»^{۱۰} را مطرح می‌کند. او می‌نویسد اگرچه تکاسطوره بارها تکرار می‌شود، اما چیزی پایدار از آن باقی می‌ماند که ورای گفتار و نوشتار است و باید آن را به تجربه درک کرد (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۵). تکاسطوره جهانی و بدون زمان است (ایندیک، ۲۰۰۴). کمبل طرح تکاسطوره‌ی خود را از بطن اساطیر و افسانه‌های مختلف فرهنگ‌های گوناگون بشری استخراج و در غالب سفر قهرمان تنظیم کرده است. او سفر قهرمان را شامل سه مرحله‌ی کلی عزیمت، تشریف و بازگشت می‌داند. البته او هر یک از این مرحله‌ها را نیز به بخش‌های فرعی دیگری تقسیم می‌کند. کمبل در هر یک از این بخش‌ها موقعیت‌های خاصی را مطرح می‌سازد و قهرمان در هر مرحله از سفر با یک یا چند کهن‌الگو برخورد می‌کند. البته هر داستانی ممکن است فقط بخشی از این مراحل را داشته باشد. مراحل سفر به این شرح است:

۱. عزیمت: دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امدادهای غیبی، عبور از نخستین آستان، شکم نهنگ
۲. آیین‌تشریف: جاده‌ی آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی
۳. بازگشت: امتناع، فرار جادویی، دست نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۴۵).

کمبل این سیر و سفر قهرمان را همزمان، سفری درونی و بیرونی می‌داند که در نهایت از طریق آن قهرمان به شناخت خویش می‌رسد. او دنیای درونی را دنیای درخواست‌ها، انرژی‌ها، ساختارها و امکانات می‌داند که با جهان بیرون تلاقی می‌کند، و دنیای بیرون را عرصه‌ی تجسم دنیای درون می‌داند (کمبل، ۱۳۸۹ ب: ۹۳). کمبل می‌گوید اسطوره‌ها نشان دهنده‌ی پیروزی روان‌اند، نه بدن. حتی هنگامی که افسانه درباره‌ی یک شخصیت حقیقی است، پیروزی‌هایش به دور از واقعیت توصیف می‌شود و حالتی رویاگونه می‌یابد، زیرا مهم نیست که برای وجود مادی او چه رخ داده است، بلکه مهم عبور این وجود ازلی از هزارتو و حضورش در رویاهاست. ممکن است قهرمان اسطوره‌ای از جهان مادی هم گذر کرده باشد، اما حضور واقعی او در اعماق وجود است، جایی که در آن باید بر مخالفت‌ها چیره شد و نیروهای فراموش شده و گم‌گشته را احیا کرد تا با کمک آن‌ها جهان دگرگون شود (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۴۰). با توجه به این توضیح کمبل درباره‌ی سفر قهرمان، به خوبی می‌توان به گستردگی طرح او پی برد. کمبل در الگوی سفر قهرمان، جایگاه هر یک از کهن‌الگوهای مهمی را که در تمام سفرهای اسطوره‌ای تکرار می‌شوند، مشخص می‌کند، وظیفه‌ی قهرمان را در هر مرحله شرح می‌دهد و تأثیر رویارو شدن با این کهن‌الگو بر قهرمان را توضیح می‌دهد. اما ایرادی که بر طرح گسترده‌ی او وارد می‌شود آن است که بخش‌های سفر قهرمان همان طور که از نام آن‌ها پیداست، در صورتی صحیح‌اند که قهرمان مرد باشد. این جاست که ضرورت بحث کهن‌الگوی زنانه درک می‌شود.

۴- کهن‌الگوی زن وحشی

بواسطه‌ی توضیحی که استس از کهن‌الگوی زن وحشی ارائه می‌دهد، می‌توان از منظر زنانگی به تفسیر بهتری از سفر قهرمان دست یافت. استس می‌گوید حیات وحش و زن وحشی، هر دو، گونه‌هایی در حال انقراض‌اند. طبیعت غریزی زنانه به سبب حاکمیت مردسالاری واپس زده شده و از نو بنا گشته است (استس، ۱۳۹۰: ۴-۳). او زنانگی اولیه را خویشتن‌گریزی و درونی هر زنی می‌داند و آن را زن وحشی می‌نامد و می‌نویسد: «کهن‌الگوی زن وحشی نمادی است از نخستین سالله‌ی مادری. لحظاتی هست که ما او را تجربه می‌کنیم - هر چند به طور گذرا- و آرزوی تداوم این تجربه دیوانه‌مان می‌کند» (استس، ۱۳۹۰: ۸). استس معتقد است در فرهنگ نمادین روح، نماد پیرزن شایع‌ترین شخصیت تمثیلی جهان است و متفاوت از سایر نمادهاست، زیرا ریشه و مغز کل نظام غریزی است (استس، ۱۳۹۰: ۳۶). این پیرزن دانای درون ماست که در عمیق‌ترین نقطه‌ی روح و روان زنان، در خویشتن وحشی دیرین و حیاتی زندگی می‌کند، جایی که ژرف‌ترین حیات زن زندگی دنیوی او را تغذیه می‌کند (استس، ۱۳۹۰: ۳۷). استس اضافه می‌کند هرگاه زنان، او را از نو به چنگ بیاورند، تا پای جان برای حفظ او می‌جنگند، زیرا با او زندگی خلاق‌شان شکوفا می‌شود، روابطشان معنا، ژرفا و سلامت می‌یابد، چرخه‌های جنسیت، خلاقیت، کار و بازی‌شان از نو تعریف و تعیین می‌شود، دیگر آماج تعدی دیگران نیستند و به حکم قوانین طبیعت، از این موهبت مساوی برخوردار می‌شوند که رشد کنند و موفق شوند. زن وحشی دانشی به زنان می‌دهد که در تمام ابعاد زندگی‌شان تأثیرگذار است. او همچنین یادآور می‌شود که منظور از واژه‌ی وحشی، مفهوم منفی آن یعنی مهارنشده‌ی نیست، بلکه منظور از آن، زندگی کردن به صورت طبیعی است. واژه‌های زن و وحشی سبب می‌شوند زنان به یاد بیاورند که چه کسانی هستند و چه باید بکنند. این واژه‌ها استعاره‌هایی هستند که نیرویی را که به همه‌ی زنان توان می‌بخشد، توصیف می‌کنند. آن‌ها تجسم نیرویی هستند که زنان بدون آن نمی‌توانند زندگی کنند (استس، ۱۳۹۰: ۱۰).

۵- تحلیل فیلم

دو بخش مهم در سفر قهرمان که با توجه به زن بودن او به بررسی بیشتر نیاز دارند، عبارتند از: نخست، بخش ملاقات با خدایانو و دوم، بخش آشتی با پدر، که هر دو بخشی از جاده‌ی آزمون‌ها هستند. به همین سبب به بخش عزیمت و بازگشت اشاره‌ای مختصر خواهیم داشت و بر جاده‌ی آزمون‌ها، و در جاده‌ی آزمون‌ها نیز بر بخش ملاقات با خدایانو و آشتی با پدر، متمرکز خواهیم شد. این دو بخش، بخش‌های انتهایی این انیمیشن‌اند. در این انیمیشن، تنها بخشی کوچک به بازگشت اشاره دارد که در آن، چیهیرو به مسیر قبلی خود در دنیای واقعی باز می‌گردد.

الف) عزیمت



چیهیرو: www.minitons.ir

۱. دعوت به آغاز سفر: چیهیرو ناخواسته عازم سفری است که پدر و مادر او ترتیب داده‌اند. او به ناگزیر، تمام دوستان هم‌مدرسه‌ای‌اش را از دست می‌دهد. چیهیرو در آغاز داستان، کودکی وابسته، بی‌مسئولیت و در آستانه‌ی بلوغ معرفی می‌شود، ازین رو، وضعیت او شبیه به وضعیتی است که کمبل برای قهرمان توصیف می‌کند: «قهرمان معمولاً کوچک‌ترین فرزند یا بی‌اهمیت‌ترین فرد است» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۴۶).

۲. رد دعوت: زمانی که چیهیرو مقابل تونل ایستاده است، حالتی وحشت زده دارد. این صحنه یادآور اظهار نظر کمبل در نقل جمله‌ای از فروید است: «تمام لحظه‌های اضطراب، احساسات دردناک اولین جدایی از مادر را در انسان زنده می‌کند» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۶۱). مسیری که آن‌ها در آن گام می‌نهند، بی‌شباهت به مسیر تولد نیست. تونل تنگ و تاریکی که یادآور مجرای تولد است. حال چیهیرو شبیه نخستین جدایی از مادر است؛ اضطراب و ترس زیاد، که نشانه‌های تولدند، اما این بار تولدی نمادین در سرزمین ناخودآگاهی.



هاکو: www.minitons.ir

۳. امدادهای غیبی: چیهیرو به اصرار پدر و مادرش وارد دنیای جدیدی می‌شود که در آن، پدر و مادرش با خوش‌بینی و سهل‌انگاری زیاد تبدیل به خوک می‌شوند. برگرداندن آن‌ها به حالت انسانی‌شان دلیل سفر او می‌شود. کمبل اشاره می‌کند که قهرمان با قبول دعوت، در نخستین مرحله از سفر خود با موجودی حمایتگر مواجه می‌شود که با دادن طلسمی به قهرمان، او را در برابر نیروهای هیولالوشی که در راه‌اند محافظت می‌کند (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۷۵). این مضمون در این انیمیشن کاربرد زیادی دارد. روی پل - که نماد گذرگاه است - «هاکو»^{۱۱} (شاگرد یوبابا) از غیب ظاهر می‌شود و چیهیرو را

در آغاز سفرش یاری می‌کند. هاکو نماینده‌ی نیروهای امدادرسان است. او با دادن دانه‌ای خوراکی به چیهیرو - که بدنش شفاف شده است - او را به حالت اول بازمی‌گرداند. دانه یا بذر به معنای داشتن کلید زندگی است و با داشتن آن می‌توان هر چیز خرابی را ترمیم و هر ویرانی را جبران کرد (استس، ۱۳۹۰: ۴۲). بدن چیهیرو شفاف شده است، چون از جنس این جهان نیست و باید از این جهان تغذیه کند تا از جنس آن شود. این جهان، جهان ناخودآگاهی و هاکو از نیروهای ناخودآگاهی است. او بذری درون چیهیرو می‌کارد که چیهیرو از آن تغذیه می‌کند و پرورش می‌یابد.

مهم است که این طبیعت غریزی تغذیه شود و به آن پناه داده شود و تقویت شود، زیرا حتی در محدودترین وضعیت فرهنگی، خانوادگی یا روحی، زنانی که ارتباط عمیق خود را با طبیعت غریزی و وحشی‌شان حفظ می‌کنند، بسیار کم‌تر فلج می‌شوند. (استس، ۱۳۹۰: ۹۰)

هاکو با نیروهای خارق‌العاده‌ی خود، چیهیرو را راهنمایی می‌کند، مسیری که باید طی کند را به او نشان می‌دهد و اشخاصی که باید از آن‌ها کمک بگیرد را به او معرفی می‌کند. کهن‌الگوی راهنما یا استاد یا پیر دانا در کالبدشناسی روان انسان، «معرف خود هستند، یعنی وجهی از شخصیت که با همه چیز در ارتباط است. این خود برتر^{۱۲} بخش عاقل‌تر، شریف‌تر و خداگونه‌تر ماست» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۷۲).

۴. عبور از آستان نخستین: «هر انسانی باید از نوعی آستانه بگذرد. این موضوع، پدیده‌ای کهن‌الگویی است» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۷۳). ورود چیهیرو به قلمرو اشباح هم‌زمان با آمدن شب است. شب زمانی است برای خواب، و خواب فرصتی است برای رویا دیدن، و رویا هم نمادی است از ناخودآگاهی؛ عناصر رویا هم همان نیروهای ناخودآگاه ۱۳ روان‌اند. «وقتی در قصه‌های کودکان، شب است ما می‌فهمیم که در ناخودآگاهی هستیم» (استس، ۱۳۹۰: ۲۵۴). به این ترتیب، چیهیرو وارد حوزه‌ی ناخودآگاهی، چیزی شبیه خواب‌ها می‌شود. موجودات

غربیی که او می‌بیند، نماد همان نیروهای ناشناخته‌ی ناخودآگاهی‌اند که فرد باید آن‌ها را بشناسد و به کنترل خود درآورد. ورود به دنیای ناشناخته تکرار لحظه‌ی تولد است، جدا شدن از مادر حمایتگر و وارد شدن به دنیای ناشناخته.



یوبابا: www.minitons.ir

۵. شکم نهنگ: ورود چیهیرو به اتاق یوبابا مرگی نمادین است. او باید برای ماندن در آن سرزمین، من کودکانه‌ی خود^{۱۴} را قربانی، و از فرمانروایی بزرگ‌تر پیروی کند. یوبابا نماد بخشی از خود برتر^{۱۵} درونی چیهیرو است^{۱۶}. شکم نهنگ در این فیلم، اتاق یوبابا، پیرزن جادوگر^{۱۷}، است. ایستادن بدون ترس در برابر الهه‌ی وحشی ترسناک به معنای مواجه شدن با مادر خشن و قوی، خو

گرفتن به وجه اسرارآمیز و عجیب و متفاوت وحش، پذیرش برخی از ارزش‌های او در زندگی، آموختن روبه‌رو شدن با قدرت بزرگ در دیگران و بعدها در وجود خودمان و اجازه دادن به کودک ضعیف زیادی خوب که بیشتر و بیشتر بمیرد (استس، ۱۳۹۰: ۱۲۱) است. این‌ها کارهایی است که چیهیرو انجام می‌دهد. «رعایت احترام در برابر قدرت بزرگ، درسی بسیار مهم و سرنوشت‌ساز است. هر زنی باید بتواند روبه‌روی قدرت بایستد، زیرا نهایتاً بخشی از این قدرت به وی تعلق خواهد گرفت» (استس، ۱۳۹۰: ۱۲۱). دادن نام جدید به چیهیرو و گرفتن نام قدیمی‌اش به منزله‌ی نوعی زندگی جدید در قلمرویی تازه است.

علت این که نام واقعی اغلب مخفی نگه داشته می‌شود، حمایت از صاحب آن نام است تا بتواند در پناه قدرت نام رشد کند و از آن حمایت کند تا هیچ کس نتواند آن نام را تحقیر نماید یا خوار بشمارد، و لذا قدرت روحی فرد بتواند به منتها درجه‌ی خود رشد و تکامل یابد. (استس، ۱۳۹۰: ۱۲۱)

قبول تقاضای او پاداش تلاش و مقابله‌ی او با ترسش بود. او به شکلی از دهان نهنگ می‌گذرد و انگار بلعیده می‌شود و دوباره با نامی جدید متولد می‌شود. نام جدید نشان پوست‌اندازی و ورود او به جهانی تازه است.

ب) بازگشت

چیهیرو هنگام خروج از قلمرو اشباح دوباره از همان دالان آغازین که نماد تولد دوباره‌ی اوست عبور می‌کند. سفر او یادآور آیین‌های بلوغی است که کودکان در آستانه‌ی بلوغ را با وظایف جدیدشان آشنا می‌کند^{۱۷}. این سفر نوعی تحول روان‌شناختی است و چیهیرو را از وابستگی‌ها می‌سازد؛ او یاد می‌گیرد مسئول زندگی خود باشد. او دیگر آن دختر قبل از سفر نیست و با ابعاد گوناگون روح خود آشنا شده است. سفر از او انسانی با ارزش‌های جدید ساخته است. استس می‌گوید هنگامی که نیرویی در روان فرد تغییر می‌کند، هم‌زمان، سایر نیروها نیز تغییر می‌کنند (استس، ۱۳۹۰: ۶۲۰). در شهر اشباح نیز هماهنگ با تغییرات شخصیت‌های داستان - که هرکدام نمایانگر بخش‌هایی از روان چیهیرو هستند - دیگر شخصیت‌ها نیز تغییر می‌کنند. شیخ نقاب‌دار، فرمانروای رودخانه، هاگو، کاماجی، بچه‌ی غول پیکر، همگی در طول داستان به تناسب تغییر می‌کنند که توضیح بیشتر درباره‌ی آن‌ها در این مقاله نمی‌گنجد.

ج) آیین تشرف

۱. **جاده‌ی آزمون‌ها:** پس از عبور از آستان، قهرمان «قدم به چشم انداز رویایی اشکال مبهم و سیال می‌گذارد، جایی که باید یک سلسله آزمون پشت سر بگذارد» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۰۵). چیهیرو نیز پس از ورود به قلمرو اشباح و بعد از این که قصد یافتن پدر و مادرش را می‌کند، قدم به سرزمین ناشناخته‌ای می‌گذارد که باید در آن آزمون‌هایی دشوار را از سر بگذراند تا به هدف خود برسد. همان طور که کاسیرر اشاره کرده است: «پیش از آن که شخص مراسم تشرف^{۱۹} و به ویژه مراسم بالغ شدن را به جای آورد باید محرومیت‌های سختی بکشد و آزمون‌های جان‌فرسایی را انجام دهد» (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۳۳۳). چیهیرو نیز پس از طی مراحل قبل، به مرحله‌ی دشوار آزمون‌ها می‌رسد. آزمون‌های او شامل این موارد است:



کاماجی: www.minitons.ir

- ۱-۱. رفتن پیش «کاماجی^{۲۰}»، نماد پدر محافظ در روان چیهیرو، برای جلب حمایت. چیهیرو قهرمانی مؤنث است و با پدر مشکلی ندارد و از همان ابتدا با او در صلح به سر می‌برد.
- ۲-۱. رفتن پیش یوبابا (نماد مادر سخت‌گیر) برای گرفتن کار است. در واقع، قهرمان مؤنث در انیمیشن شهر اشباح با مادر سخت‌گیر مواجه است، نه با پدر سخت‌گیر.

۳-۱. شستن بد بوی بزرگ، چیهیرو کاری را انجام می‌دهد که بقیه از انجام آن فرار می‌کنند. چیهیرو با پاک کردن فضولات آن موجود، می‌فهمد او فرمانروای رودخانه بوده است و با تمیز شدنش ثروت زیادی نصیب آن‌ها می‌شود. «در نمادشناسی، مقادیر بزرگ آب، معرف مکانی است که گفته می‌شود خود زندگی از آن‌جا سرچشمه می‌گیرد» (استس، ۱۳۹۰: ۴۱۷)؛ پس رودخانه، جریان آزاد و حیات‌بخش است که خاک تشنه را تغذیه می‌کند و سبب رشد و نمو بذرها در آن می‌شود. «رودخانه زن وحشی ما را پرورش می‌دهد و بزرگ می‌کند: موجودی زندگی‌بخش. زمانی که ما خلق می‌کنیم، این موجود وحشی اسرارآمیز نیز به نوبه‌ی خود، ما را خلق می‌کند» (استس، ۱۳۹۰: ۴۱۱).



فرزند یوبابا: www.minitons.ir

- ۴-۱. فرار از دست فرزند یوبابا، بچه‌ی غول‌پیکر نشانه‌ی کودک متورم‌شده‌ی وجود چیهیرو است. اگر او هم بیش از اندازه در مرحله‌ی کودکی بماند، به همان کودک نفرت‌انگیز تبدیل می‌شود.
- ۵-۱. کمک به هاگو و مراقبت از او؛ هاگو چندین بار به چیهیرو کمک می‌کند، اما خود او نیازمند یاری چیهیرو است. وقتی هاگو به قالب اژدهایی صدمه دیده درآمده است، چیهیرو با

خوراندن ماده‌ی خوراکی شفاف‌بخش که همان نیروی پالایش روح است و با شستن فرمانروای رودخانه آن را به دست آورده بود، هاگو را مداوا می‌کند. آن ماده‌ی خوراکی نماد توانایی روحی چیهیرو برای پاک و خالص کردن عناصر روح از آلودگی‌هاست، از این رو سبب شفای روح بیماران می‌شود. در واقع، اژدها «نماینده‌ی اعماق ناخودآگاهیست (ناخودآگاهی چنان ژرف که انتهای آن را نمی‌توان دید)، جایی که تمام عوامل و قوانین و عناصر مطرود، رانده‌شده، ناشناخته و رشد نایافته‌ی زندگی تل‌انبار شده‌اند» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۶۲).



شبح نقاب دار: www.minitons.ir

۱-۶. روبه‌رو شدن با شبح نقاب‌دار؛ شبح نماد بخش سایه‌ی ۲۱ روان است. او غول حرص و طمع است که خویشتن خود را فراموش کرده است، می‌تواند به هر چیزی تبدیل بشود، از این روست که فقط نقاب است، نیروی ویژه‌ی غیرقابل انکاری است که باید او را به خاطر داشت و محدود کرد، زیرا «محدود کردن غارتگر ذاتی روح برای زنان ضروری است تا بتوانند تمام نیروهای غریزی خود را در کف اختیار بگیرند» (استس، ۱۳۹۰: ۵۶).

۲. *ملاقات با خدایانو*: کمبل می‌گوید: «زن در زبان تصویری اسطوره، نمایانگر تمامیت آن چیزی است که می‌توان شناخت و قهرمان کسی است که به قصد شناخت پا پیش می‌گذارد» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۲۳). ملاقات با خدایانو پس از گذر از تمام مراحل به وقوع می‌پیوندد. رسیدن به خوان آخر که «معمولاً ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با خدایانو، ملکه‌ی جهان است. و این بحرانی است که در اوج حسیض و یا در منتهی‌الیه زمین، در نقطه‌ی مرکزی جهان، در محراب معبد و در تاریک‌ترین جایگاه قلب رخ می‌دهد» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۱۶). خدایانو نمادی از «مادر، خواهر، معشوقه و عروس است» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۱۷).

این تعریف‌های کمبل از ملاقات با خدایانو مطابق و هماهنگ با سفر قهرمان مرد است. این خدایانو برای قهرمان با جاذبه‌ی جنسی همراه است. با این اوصاف، برای قهرمان زن، ملاقات با خدایانو مناسب نیست. قهرمان زن در این مرحله، با خدای مذکر روبه‌رو می‌شود. در این صورت است که ازدواج جادویی در سفر قهرمان زن، معنا پیدا می‌کند. در شهر اشباح، معادل چنین خدایی «هاکو» است که با تعاریف کمبل هماهنگ است. از ویژگی‌های کاراکتر هاکو، زیبایی جسمانی اوست که با تأکید بر نقش جنسی او قابل درک است. در منتهی‌الیه زمین -در ایستگاه آخر، کف باتلاق- چیهیرو با او ملاقات می‌کند. چیهیرو پس از دیدار زنیبا، آخرین مرحله از آزمون‌هایش را پشت سر می‌گذارد و به معرفتی دست می‌یابد که سبب کشاندن هاکو، آنیموس خود، به سمت خویش می‌شود. پیش از رسیدن به این مرحله، او نمی‌توانست هاکو را آرام کند و دقیقاً او را بشناسد و نام حقیقی او را به یاد بیاورد. هاکو در جستجوی عمیق‌ترین نیروهای زنانه بود، برای همین شاگردی یوبابا را می‌کرد و حتی برای رسیدن به آن دزدی کرده بود. او به دنبال زن کاملی است که در حد خدایی چون او باشد.

ملاقات چیهیرو با زنیبا به معنای ارتباط یافتن با پیر دانای درون -معادل با زن وحشی درون یا خویشتن حقیقی خویش- است. چیهیرو اکنون به زنی بزرگ‌تر و آگاه‌تر تبدیل شده است و شایسته‌ی شناختن خدایی چون هاکو است.

زنان وقتی خامی و ساده لوحی را پشت سر می‌گذارند، چیزی جدید و نامکشوف را به سوی خود می‌کشانند. زن جوانی که خردمند شده است، می‌تواند انرژی مذکر درونی را به کمک فرابخواند. این شخصیت روحی فوق‌العاده ارزشمند است، زیرا خصایصی دارد که به‌طور سنتی از زنان سلب شده است. عمومی‌ترین آن‌ها تهاجمی بودن است. (استس، ۱۳۹۰: ۸۱).

هاکو نماد انرژی روحی زنان است و کمک می‌کند تا چیهیرو مقاصد خود را عملی سازد. پرواز^{۲۲} چیهیرو و هاکو مقابل خانه‌ی زنیبا نماد پیوند روحی آنان و ازدواج جادویی است. ازدواج مقدس همیشه در بطن اسرار دینی نهفته بوده است، به این صورت که دانش مرد با عشق زن درهم می‌آمیزد و تجلی آن، ازدواج است (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۹۹). هاکو شاگردی در جستجوی یافتن

رازهاست که با دانش اسرار آمیز خود، چیهیرو را یاری می‌کند و چیهیرو نیز با عشق و محبت خود از وی حمایت می‌کند.

همان طور که میرچا الیاده می‌گوید، پرواز به معنای هوش است. او از برهمانا نقل می‌کند که کسی که می‌فهمد، بال دارد (الیاده، ۱۳۷۴: ۱۸). مکانی که پیوند آن‌ها در آن به وقوع می‌پیوندد، همان نقطه‌ی انتهایی زمین، آخرین ایستگاه قطار و آخرین مرحله از سفر قهرمان است. چیهیرو زمانی که بر پشت هاگو - که به شکل اژدهایی درآمده است - سوار می‌شود، نام واقعی او را به یاد می‌آورد.^{۲۳} با گفتن نام اصلی، پوسته‌ی هاگو، همچون ماری که پوست‌اندازی می‌کند، از هم گسسته می‌شود و به شکل انسان درمی‌آید. مار^{۲۴} نماینده‌ی انرژی و آگاهی و نامیرایی است که وارد عرصه‌ی زمان شده است و دائماً مرگ را از خود دور می‌سازد. مار همزمان دارای دو حس جذابیت و وحشت است، نماینده‌ی قدرت زندگی است که وارد عرصه‌ی زمان شده است، اما با این همه جاودانه می‌زید (کمبل، ۱۳۸۹: ب: ۷۸). از این روست که هاگو هم چهره‌ای جذاب و زیبا و هم چهره‌ای هراسناک دارد، به گونه‌ای که که چیهیرو در ابتدای ورود به ساختمان فکر می‌کرد دو هاگو آن‌جا وجود دارند. چهره‌ی زیبایی او مظهر میل به زندگی، و چهره‌ی هراسناک او نماد ترس از مرگ است. سوار شدن بر پشت هاگو نماد تسلط چیهیرو بر نیرویی چون هاگو است. «هر کس نام حقیقی یک خدا یا یک شیطان را بداند، قدرت نامحدودی بر صاحب آن نام دارد» (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۹۶). آن‌ها دوباره یکدیگر را می‌شناسند و در آغوش می‌گیرند و یکدیگر را به نام اصلی خود می‌خوانند. در اندیشه‌ی اسطوره‌ای، نام اشخاص چیزی بیش از یک عنصر ظاهری است، نام بیانگر ذات است که با خود شخص یکی می‌شود. در مناسک تشرف، به شخص نام جدیدی می‌دهند، زیرا اعتقاد بر این است که او با گذراندن مراحل تشرف، تولدی دوباره می‌یابد (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۹۵-۹۴). چیهیرو اینک در انتهای مسیر آزمون‌های خود، موفق می‌شود نام حقیقی هاگو - نماد آنیموس خود - را به یاد آورد. به یاد آوردن نام، نشانه‌ی کشف نیرویی تازه در روان چیهیرو است و هاگو نماد آن نیروی تازه است.

۳. آشتی و هماهنگی با پدر: این مرحله از سفر، با توجه به این‌که قهرمان زن است، باید به آشتی و هماهنگی با مادر تغییر نام پیدا کند. چیهیرو در آغاز سفرش، با کاماجی که نماد پدر درونی روانش است، به راحتی ارتباط برقرار می‌کند. مشکلی که او را به این مرحله می‌کشاند، آشتی نکردن با مادر است. این مسئله‌ای است که از آغاز داستان به موضوعی محوری تبدیل می‌شود، بنابراین نام مناسب این مرحله برای او، آشتی و هماهنگی با مادر است. «صورتی که در خاطر ماست، همیشه مهربان نیست، چون مادر بد هم در همین قلمرو پنهان، یعنی قلمرو خاطرات نوزادی یک بالغ باقی می‌ماند و گاه نیروی بیشتری هم دارد» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۱۷). چیهیرو چهره‌ی این چنین مادری را از همان ابتدا دیده است. یوبابا نمایانگر این بخش سخت‌گیر مادر است. او حاضر نیست به بچه‌اش اجازه دهد از او جدا شود، او گریزپا، منع‌کننده و تنبیه‌گر است.^{۲۵} اما این مادر روی دیگری هم دارد که زنیبا معرف آن است. همان طور که زنیبا می‌گوید: «ما دو نیمه از یک چیز هستیم» آن دو خواهر دو قلو در واقع دو بُعد یک شخصیت واحدند. چیهیرو پس از دیدار با زنیبا، آخرین مرحله از آزمون‌هایش را پشت سر می‌گذارد و به معرفتی دست می‌یابد که سبب کشاندن هاگو/آنیموس به سوی خویش می‌شود. بنابراین باید معادل این قسمت را در سفر قهرمانان زن آشتی و هماهنگی با مادر بدانیم. این مرحله‌ای نسبتاً نهایی و بسیار مهم است که تنها با شخصیت زنیبا تناسب دارد. دیدار با زنیبا تنها برای کسی میسر است که از پس آزمون‌های گوناگون برآمده باشد. مادر «فقط آن‌هایی را که تمام آزمون‌ها را پشت سر گذاشته‌اند به خانه‌ی خود راه می‌دهد»

(کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۳۸). به خانه‌ی خود راه می‌دهد، یعنی این‌که قهرمان پس از گذر از آزمون‌ها قادر به درک او می‌شود. او چهره‌ای ورای تمام چهره‌هاست. چیهیرو که توانسته است با روی خشمگین و بیش از حد قانون‌مدار و سختگیر یوبابا کنار بیاید، می‌تواند به دیدن زنیبا برود. او با تلاش و کار در قلمرو یوبابا شایسته‌ی دیدن چیزی ورای چهره‌ی ترسناک یوبابا می‌شود؛ او قادر به دیدن روی آرام‌بخش و متعادل یوبابا می‌شود.

کمبل جنبه‌ی دیوماند پدر را انعکاسی از من یا ایگوی خود قهرمان می‌داند. این انعکاسی از حس کودکانه‌ای است که آن را پشت سر گذاشته‌ایم، اما به مقابل خود فرافکنی کرده‌ایم. آشتی کردن یا یکی شدن با پدر، به معنای پشت سر گذاشتن این هیولای دوگانه‌ای است که از خود زاده شده است. سختی کار در این است که فرد باید از شر من یا ایگوی خود رها شود تا بتواند به من برتر یا سوپرایگو برسد. فرد برای رهایی باید ایمان داشته باشد که پدر بخشنده است و به این بخشش توکل کند تا از مرکز تنگ این خدای شکنجه‌گر خارج شود و دیوهای خوفناک ناپدید شوند (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۳۷-۱۳۶).

یوبابا و زنیبا نماد من برتر قهرمان‌اند، از این روست که در طراحی کاراکتر آن‌ها، با هیکل عظیم‌الجثه‌ای با اغراق در ویژگی‌های زنانه و موهای سفید روبه‌رو هستیم، زیرا نماینده‌ی خودی هستند که از من قهرمان بزرگ‌تر و عاقل‌تر است. آن‌ها مظهر خدای درون روح چیهیرو هستند. وقتی برای رفتن به خانه‌ی زنیبا در آخرین ایستگاه قطار، چیهیرو، شیخ سرگردان، فرزند یوبابا، و سرهای غول مانند پیاده می‌شوند، از کنار ساعتی خاک گرفته و منجمد که عقربه‌هایش تکان نمی‌خورند، عبور می‌کنند. در واقع، آن‌ها از زمان و مکان معمول جهان خارج می‌شوند و به جایی ورای این جهان سفر می‌کنند.

زنیبا خدای جهان ناپیداست. فقط آن‌هایی که بتوانند به درون خود بنگرند، کسانی که بتوانند به ورای ظواهر سفر کنند، می‌توانند او را مشاهده کنند. او نماد صلح درونی است و از ورای تقابل‌ها قابل درک است. در مسیر خانه‌ی او فقط چراغی یک‌پا هست که در شبی تاریک از میان جاده‌ای باریک به استقبال چیهیرو و همراهانش می‌آید. این جاده و این راه را هر کسی نخواهد دید. چراغ فقط به استقبال آن‌هایی می‌آید که قصد دیدن زنیبا را دارند. جاده‌ی منتهی به خانه‌ی او باریک است، چون کم‌اند کسانی که به دیدار او می‌آیند.

«چهره‌ی اسطوره‌ای مادر کیهان، خصلت‌های زنانه‌ی اولین حضور رازق و حامی را در جهان برمی‌انگیزد» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۲۱). زنیبا همان چهره‌ی زنانه‌ی حامی و نویدبخش ساکن کف باتلاق است که قهرمان پس از گذر از تمام خوان‌ها با قطاری خود را به او می‌رساند. قطار نمایانگر حرکت روح از حالتی به حالت دیگر است. چیهیرو در این بخش، تحولی روحی را پشت سر می‌گذارد. زنیبا با ریسمانی که بچه‌ی یوبابا و شبخ نقاب‌دار بافته‌اند، چیزی برای بستن مو می‌بافد و به چیهیرو می‌دهد. این طلسم نماد کار و تلاش، سعی در ساختن، و خلق کردن است. بچه‌ی یوبابا و شبخ نقاب‌دار هر دو نماد بخش‌های درونی روان چیهیرو هستند که اکنون متحول شده‌اند. زنیبا از آن‌ها با خوراکی پذیرایی می‌کند. پذیرایی و غذا دادن به کسی نماد پرورش دادن اوست. غذا دادن زنیبا به آن‌ها نماد پرورش روح آن‌هاست، نماد دادن نیرویی است که فرد برای کسب کمال به آن احتیاج دارد. شبخ نقاب‌دار آرام در کنار چیهیرو پشت میز می‌نشیند. این تصویر به این معناست که چیهیرو وجود سایه‌ی خود را در کنار خویش پذیرفته است. شناختن، دیدن، و پذیرفتن وجود سایه درون روانمان، همچون بی اثر کردن نیروی مخرب آن است. زنان می‌آموزند که به جای تلاش برای دورکردن غارتگر یا نادیده گرفتن او، یا مهربان بودن با او، مراقبش باشند.

آن‌ها حقه‌ها، نقاب‌ها و شیوه‌های غارتگر را یاد می‌گیرند (استس، ۱۳۹۰: ۶۰۰). چیهیرو فهمیده است که نباید او را به حال خود رها کند یا نادیده بگیرد. او را همراه خود آورده است و مراقب است که کجا می‌رود. هنگام خداحافظی نیز چیهیرو شبح را به دست زنی خردمند (زنیبا، زن دانای درونش) می‌سپارد که حواسش به او هست.

زنیبا تجلی زن وحشی است. «او هم دوست و هم مادر همه‌ی کسانی است که به کسب دانشی نیاز دارند، همه‌ی کسانی که باید معمایی را حل کنند، همه‌ی کسانی که در جنگل یا در بیابان سرگردانند و چیزی را جست‌وجو می‌کنند» (استس، ۱۳۹۰: ۱۱). زنیبا به بچه‌ی یوبابا و شبح سرگردان نقاب‌دار کار یاد می‌دهد و در نتیجه آن‌ها به نیروی خویش پی می‌برند.

تفاوت بین جاودانگی و زمان، تنها تفاوتی ظاهری است که حاصل ذهن منطق‌گراست، ولی ذهنی که به معرفت کامل می‌رسد و از تقابل‌های دوگانه عبور می‌کند، از این تفاوت‌ها هم درمی‌گذرد، آنچه می‌توان ادراک کرد، این است که زمان و جاودانگی دو جنبه‌ی یک تجربه‌ی کلی و واحدند، دو روی آن وجود وصف‌ناپذیر که ورای زندگی است. (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۵۷).

در مسیر چیهیرو تقابل‌های بسیاری وجود دارد که چیهیرو به یکی بودن آن‌ها پی می‌برد. پس از پی بردن به ماهیت واحد تقابل‌ها انسان به شناختی ورای دوگانگی‌ها می‌رسد او با خدایان یکی می‌شود. «قهرمان در نهایت متوجه می‌شود خود قهرمان آن چیزی است که در جست‌وجویش بوده است» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۶۹). یوبابا از او می‌خواهد که پدر و مادرش را شناسایی کند. پاسخ نهایی که چیهیرو با آن پدر و مادرش را به حالت اول برمی‌گرداند، همان چیزی است که واقعاً احساس می‌کند و آن «نمی‌دانم» است. پی بردن به ماهیت غیرقابل‌درک و تشخیص ذات پدیده‌ها همان پاسخ درست است. در تائوته‌چینگ چینی آمده است: «کسی که فکر می‌کند می‌داند، نمی‌داند. کسی که می‌داند نمی‌داند، می‌داند. زیرا در این بافت، دانستن، ندانستن است. و ندانستن، دانستن است» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۹۱). بازتاب این تفکر چینی است که در پاسخ چیهیرو نهفته است. خدایان و خدایانوان را باید «تجلیات و پاسداران اکسیر وجود نامیرا در نظر گرفت، ولی خود آن‌ها غایت و نهایی نیستند، بلکه برکت و رحمت آنان، یا به عبارتی دیگر، نیروی اصلی و مقاوم آن‌هاست، فقط و فقط همین انرژی ماده‌ی معجزه‌آسا، نامیراست» (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۸۹). ملاقات زنیبا و ایستادن در مقابل یوبابا یا سایر خدایان هدف چیهیرو نیست، بلکه حاصل این سفر تغییر شخصیت دختر بچه‌ای در مرحله‌ی بلوغ است.

«کار اصلی اسطوره‌ی قهرمان، انکشاف خودآگاهی فرد است» (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۶۴). اسطوره‌ی قهرمان سفری است که در آن، قهرمان به استقلال و تمایز خود پی می‌برد. یونگ تأکید می‌کند که اسطوره‌ی قهرمان نخستین مرحله‌ی پیدایش تمایز در روان است و اگر قهرمان نتواند تا حدودی به استقلال دست یابد، نخواهد توانست با بزرگسالان آمیزش کند (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۹۳). همه چیز در فرآیند آمد و شد است. گیاهان شکوفا می‌شوند فقط برای این که به ریشه بازگردند. بازگشت به ریشه مانند جست‌جوی آرامش است و این جست‌وجو حرکت به سوی سرنوشت است. برکت نماد انرژی زندگی است که بر اساس نیازهای هر مورد خاص، بر آن نازل می‌شود (کمبل، ۱۳۸۹ الف: ۱۹۶). چیهیرو رنج آزمون‌های سختی را که گذر از هر کدام به رشد معنوی او می‌انجامد، پشت سر می‌گذارد تا شاید بتواند مادر و پدرش را بیابد. دوباره یافتن آن‌ها همان پاداش رنج‌های اوست، همان آرامش بازگشت به ریشه‌هاست. زمانی که چیهیرو ماده‌ی خوراکی‌ای را که از فرمانروای رودخانه گرفته بود، برای نجات پدر و مادرش نگاه‌داشت، نمی‌دانست که این ماده‌ی خوراکی نیست

که آن‌ها را عوض می‌کند، بلکه نگاه او به پدر و مادرش است که دگرگون می‌شود. دوباره یافتن آن‌ها به مثابه‌ی نگاه تازه‌ای است که او نسبت به پدر و مادر و زندگی‌اش پیدا می‌کند. بر خلاف فصل آغازین فیلم که آن‌ها وارد شهر می‌شوند و مادر و پدرش مشغول خوردن می‌شوند و اصلاً حواسشان به چیهیرو نیست که کجا می‌رود، در فصل پایانی فیلم، چیهیرو دوباره با پدر و مادرش روبه‌رو می‌شود. مادرش به او که در دور دست است می‌گوید: «اجازه نداری این قدر دور بری». مقایسه‌ی این دو صحنه بر تغییر نگاه چیهیرو تأکید دارد.

نتیجه‌گیری

قهرمان شهر اشباح، در سفرش فرآیندی روانی را طی می‌کند که در طول آن، هر بار بخش‌هایی از نیروها و قوای نهفته در روانش را فعال می‌کند و به همان تعبیر یونگی، فرآیند تفرد را پشت سر می‌گذارد. بررسی انیمیشن شهر اشباح نشان داد که مراحل سفر قهرمان زن در قیاس با سفر قهرمان مرد، تفاوت‌های مهمی دارد که برای آگاهی از چگونگی آن باید حتماً به بررسی نمادهای زنانه‌ی آن پرداخت و تنها با توجه به این تفاوت‌ها می‌توان به درک درستی از فرآیند زنانه‌ی سفر قهرمان دست یافت. همان طور قبلاً گفته شد، طرح کمبل با توجه به سفر قهرمان مرد نام گذاری شده است که در دو بخش ملاقات با خدایان و آشتی با پدر به خوبی مشخص است. در این بخش‌ها با توجه به زن بودن قهرمان باید تغییراتی صورت بگیرد تا این مراحل برای قهرمان زن معنا پیدا کند. همچنین بخش زن در نقش وسوسه‌گر با توجه به جنسیت قهرمان، جایی در این انیمیشن ندارد. در شهر اشباح، آشتی با مادر مهم‌ترین بخش سفر قهرمان است و به نوعی نتیجه‌ی تلاش‌های قهرمان محسوب می‌شود. این بخش معادل با مرحله‌ی آشتی با پدر برای قهرمان مرد است که در این مقاله با عدول از طرح کمبل به نام مرحله‌ی آشتی با مادر توضیح داده شده است. آنچه در نشان دادن این تغییرات توانست راه گشا باشد، کهن‌الگوی زن وحشی استس و تعبیرهای نمادشناسانه‌ی او از موقعیت‌های زنانه‌ی قهرمان بود که به کمک آن، بخش‌هایی از طرح کمبل که نیاز به بازبینی و تغییر داشت، تکمیل شد، بنابراین انیمیشن شهر اشباح را می‌توان روایتی زنانه از سفر قهرمان کمبل دانست که به واسطه‌ی کهن‌الگوی زن وحشی استس می‌توان آن را به خوبی تحلیل کرد.

سفر قهرمان (مرحله‌ی تشرف)		
سه بخش از مرحله‌ی تشرف در طرح کمبل که با توجه به جنسیت زنانه قهرمان تغییر پیدا می‌کند		
سفر مردانه	سفر زنانه	شهر اشباح
ملاقات با خدا بانو	ملاقات با خدا	دیدار نهایی چیهیرو با هاکو (نماد خدا)
زن در نقش وسوسه‌گر	مرد در نقش وسوسه‌گر	
آشتی با پدر	آشتی با مادر	آشتی با زنیبا، نمادکهن الگوی زن وحشی

پی‌نوشت‌ها

1. monomyth
2. Joseph Campbell
۳. استوارت ویتیل (۱۳۹۰) کشف ساختار اسطوره‌های در پنجاه فیلم سینمایی. ترجمه: محمدگذرآبادی، هرمس، چاپ دوم، تهران.
4. Clarissa Pinkola Estés
۵. نسیم زاهدی (۱۳۸۲) «انیمیشن، کودک و تخیل: با نگاهی به انیمیشن شهر اشباح»، کتاب ماه هنر، مرداد و شهریور ۱۳۸۲، شماره‌ی ۵۹ و ۶۰.
6. Favela Laura Jane «Jungian Themes and the Hero's Journey in Hayao Miyazaki's Spirited Away» <http://laurajanefavela.tumblr.com/post/5424800198/jungian-themes-and-the-heros-journey-in-hayao>
7. Mythlore (2009) Innocence as a super-power: little girls on the Hero's Journey. <http://www.thefreelibrary.com/Innocence+as+a+super-power%3A+little+girls+on+the+Hero's+Journey.-a0211707038>
8. Chihiro
9. Finch, Shelby (2011) Miyazaki's Spirited Awa, The Breed of a New Hero
10. Haku
11. superego
۱۲. «رشد روانی محصول کوشش خودآگاه اراده نیست و فرآیندی غیرعادی و طبیعی دارد» (یونگ، ۱۳۸۹: ۱۷۵).
13. ego
14. self
۱۵. آقاجانی؛ ۲۰۱۲ «ساختار شخصیت از دیدگاه یونگ» خود (SELF): مهمترین نمودگار باستانی که عبارت است از (خود)، یعنی کوشش ناخودآگاه ما برای مرکزیت، تمامیت و معنی، ((خود)) عبارتست از ظرفیت ذاتی برای کلیت، تمایل درونی برای متوازن کردن و آشتی دادن جنبه‌های متضاد شخصیت و یک اصل ناخودآگاه که کل زندگی روانی را هدایت می‌کند و منتج به ایگو می‌شود که با واقعیت بیرونی مصالحه می‌کند و تا حدودی به وسیله آن شکل می‌پذیرد. ((خود)) (SELF) بخش میانی شخصیت است و سیستم‌های دیگر شخصیت در گرد آن قرار دارند. (خود) این سیستم‌ها را به یکدیگر مرتبط می‌کند و باعث یگانگی تعادل و ثبات شخصیت می‌شود. (خود) هنگام تولد وجود ندارد بلکه پس از سالها آزمایش و خطا و حل تضادهای درونی است که خود به تدریج تکامل می‌یابد. زیرا لازم است پیش از پدید آمدن (خود) همه سیستم‌های شخصیت به حد اعلای تکامل و تفرد رسیده باشند. <http://mehraghajani.com>
۱۶. «جهان‌نگری یا متافیزیک باستانی را شاید بتوان چنین خلاصه کرد: هر سال طبیعت می‌میرد. آدمیان نیز سستی می‌پذیرند و فنا می‌شوند. این حوادث به هم پیوسته‌اند و نیرویی که آنها را به هم می‌پیوندد، جادوست. جادوگران کسانی‌اند که این فرایندها را می‌شناسند. فایده‌شان این است که در این میان دخالت می‌کنند. گاهی جادوگران خودشان فرمانروایند.» (فریزر: ۱۳۷۸، ۲۷)
۱۷. «تاریخ گذشته و همین‌طور آیین‌های مذهبی جوامع بدوی امروزی نمونه‌های بسیاری از آیین‌های مربوط به آموزش اسرار مذهبی که به وسیله‌ی آن دختران و پسران نوجوان از والدین خود جدا می‌شوند و به عضویت قبیله یا طایفه درمی‌آیند را ارایه می‌دهد.» (یونگ: ۱۳۸۹، ۱۸۱)
18. initiation
19. Kamaji
۲۰. «سایه بازتاب یافته از ناخودآگاه فرد شامل جنبه‌های پنهان و واپس نهاده شده و نامطبوع یا ناپسند شخصیت است (کارل گوستاو یونگ، ۱۳۸۹: ۱۷۵). سایه تمام شخصیت ناخودآگاه است، بل نمایانگر صفات و خصوصیات ناشناخته یا کم‌شناخته من است که بخشی از حوزه شخصی روان را تشکیل می‌دهد. و به راحتی می‌تواند مربوط به خودآگاه هم باشد. از پاره‌یی جهات سایه می‌تواند پاره‌یی از عوامل جمعی برآمده از منبعی خارج از زندگی شخصی فرد نیز باشد (همان: ۲۵۷).
۲۱. می‌توان به نظر میرچا الیاده اشاره کرد که چگونه تصویر باستانی و سرمشق گونه‌ی پرواز معانی تازه‌ای می‌یابد و وقتی که در مسیر بیداری‌های جدید خودآگاهی، کشف شده است باشد؛ به طور خلاصه می‌توان گفت «در سطح دانش ناب متافیزیکی پرواز و معراج قاعده‌های سنتی صرف است که دیگر گویای نقل و انتقال جسمی نیست، بلکه بیان‌گر گونه‌های هم‌زمانی فضایی است که هوش به فرد می‌بخشد» (الیاده: ۱۳۷۴، ۱۰۸ - ۱۱۱).
۲۲. «فراموشی» از یک سو برابر است با «خواب» و از سوی دیگر برابر است با گم کردن خویشتن یعنی گیجی و سرگردانی و نابینایی. (الیاده: ۱۳۹۱، ۱۴۸)

۲۳. مار از مهمترین کهن‌الگوهای فرهنگ بشری است و نماد جنس مذکر است و روح و لیبیدو است. ماده‌ی نخستین مار است. روح تمام آب‌ها است چه آب‌های سطحی و چه آب‌های علیا. (ژان، شوالیه و آلن گریبان. (۱۳۸۷) فرهنگ نمادها. جلد پنجم، ترجمه: سودابه فضایی، تهران، جیحون).
۲۴. این مادر بد به صورت‌های زیر نیز ممکن است نمایان شود: «۱) مادری غایب و گریز پا که در روان فرد تمایلات تهاجمی علیه این مادر به وجود می‌آید و در عین حال روان از هجوم متقابل او می‌ترسد؛ ۲) مادری سرکوب‌گر منع‌کننده و تنبیه‌گر؛ ۳) مادری که کودک رو به رشد را که می‌خواهد جدا شود را در چنگ خود نگه می‌دارد؛ ۳) مادری محبوب ولی ممنوع (عقده ادیپی)» (کمیل: الف ۱۱۷، ۱۳۸۹).

منابع

- استس، کلاریسا پینکولا (۱۳۹۰) *زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند، افسانه‌ها و قصه‌هایی درباره‌ی کهن‌الگوی زن وحشی*. ترجمه: سیمین موحد، چاپ ششم، نشر پیکان، تهران.
 - پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) *ریخت شناسی قصه*، ترجمه م. کاشیگر، نشر زوار، تهران.
 - الیاده، میرچا (۱۳۷۴) *اسطوره، رویا، راز*. ترجمه‌ی رویا منجم، نشر فکر امروز، تهران.
 - فریزر، جیمز جرج (۱۳۸۸) *شاخه‌ی زرین، پژوهشی در جادو و دین*. ترجمه‌ی کاظم فیروزمند، چاپ ششم، نشر آگاه، تهران.
 - کاسیرر، ارنست (۱۳۷۸) *فلسفه صورت‌های سمبولیک*. ترجمه: یدالله موقن، نشر هرمس، تهران.
 - کمبل، جوزف (۱۳۸۹) *تهرمان هزار چهره*. ترجمه: شادی خسروپناه، نشر گل‌آفتاب، مشهد.
 - کمبل، جوزف (۱۳۸۹) *قدرت اسطوره*. ترجمه: عباس مخبر، چاپ ششم نشر مرکز، تهران.
 - لطف‌آبادی، حسین (۱۳۸۵) *روان‌شناسی تربیتی*. نشر سمت، تهران.
 - وولگر، کریستوفر (۱۳۷۸) *سفر نویسنده*. ترجمه: محمد گذرآبادی. نشر میونی خرد، تهران.
 - یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۳) *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه: محمود سلطانیه، نشر جامی، تهران.
 - برلین، ج.ف (۱۳۸۹) *اسطوره‌های موازی*. ترجمه: عباس مخبر، چاپ دوم، نشر مرکز، تهران.
- Rensma, Ritske (2009) *The Innateness of Myth : a new interpretation of Joseph Campbell's reception of C.G. Jung*. Continuumbooks
 - Estés Pinkola, Clarissa(2004) *INTRODUCTION TO THE 2004*. www.bookos.org
 - Indick, William. (2004) *Classical Heroes in Modern Movies: Mythological Patterns of the Superher*. <http://www.calstatela.edu/faculty/sfischo/ClassicalHeroes.html>
 - Veen, Vander, Steve (1994) "The Consumption of Heroes and the Hero Hierarchy of Effects", in NA - *Advances in Consumer Research Volume 21*, eds. Chris T. Allen and Deborah Roedder John, Provo, UT : Association for Consumer Research, Pages: 332-336.

Received: 01 July 2014

Accepted: 08 Oct 2014

The Combination of Hero's Journey Monomyth and Archetype Pattern of Wild Woman in Spirited away (2001), Japanese Animation

Vajihe Golmazari, M.A. Graduated Student of Animation, Tarbiat Modares University, Tehran.

Ali Sheikhmehdi, Assistant Professor, Tarbiat Modares University, Tehran.

Abstract

In recent years, in the most important animation films, we can find an increase in the presence of females in children or young teenaged films. It seems that feminism thoughts have effected cultural entertainments such as kinds of toys, comic books, popular music and also industrial film productions, specially animation works (for example, Spirited away (2001), Monsters vs. Aliens (2009) and Brave (2012)). Some of these products belong to huge companies like Walt Disney. In former decades, young teenage girls were obeyed personage in most films. But nowadays, everything has changed. In new films, female heroes have the first, main and effective roles. Heroines are more different characters than the past homogeneous samples. They are not weak girls waiting for a lovely survivor, but they are heroines who try to save themselves and even their friends. They play not only an effective role in making their fate, but also they influence their own environment and other's life. They pass all levels of heroic journey like a real hero but with all female characteristics. The structure of these new heroines represents a new heroic pattern. The statement of new pattern is the main question of this research. In order to find the quality of the presence of female heroes, in this research, we have studied "Spirited away" (Miyazaki, 2001). This is one of the most famous animations containing various visual symbols, such as a girl with a perky role. This animation film has been welcomed by the audiences in many movie theaters of the world. A famous Japanese company animation that was named Ghibli made this marvelous production. "Spirited away" went in honor Academy Award Oscar for the best animation in 2001 and later 34 other international awards, meanwhile, this animation had nominated for 19 awards in its career. This animation film was registered as 41 top films in cinema history in IMDB reference site. The theoretical framework for analyzing this movie is based on hero's journey mono myth of Joseph Campbell that allowed us to understand most of the visual symbols used in it. Then, according to the existence of female hero, we analyze hero's journey of Joseph Campbell with "wild woman" archetype theory of Clarissa Pin kola Estés. The results show that the total framework of story line and character development is based on Campbell theory (hero's journey), but because of the presence of female heroes, "wild woman" theory can explain this movie adequately. The results show that "peace with father" and "meeting the goddess" levels in Campbell's theory are not suitable for female hero's characters in this movie. Therefore, in this story, having a connection with "wild woman" is one of the levels of the improvement of heroine. Using symbolic paraphrase of Estés about feminine conditions of heroines, some parts of Campbell's pattern which were need to be reviewed would be completed. Therefore "Spirited away" can be looked as a female narration of Campbell theory (hero's journey) that can be analyzed by wild woman archetype theory of Estés.

Keywords: Joseph Campbell, Clarissa Pin kola Estés, hero's journey mono myth, wild woman archetype, Spirited Awa