

فصل‌نامه بین‌المللی علمی - تخصصی مطالعات زبان فارسی (شفای دل سابق)

سال هفتم، شماره بیستم، زمستان ۱۴۰۳ (صص ۱-۲۴)

مقاله پژوهشی

Doi: 10.22034/jmzf.2025.549784.1254

نقد کهن‌الگویی فیلم سینمایی «مورد عجیب بنجامین باتن»

بهادر باقری^۱

چکیده

فیلم سینمایی آمریکایی «مورد عجیب بنجامین باتن» در سال ۲۰۰۸ براساس یک داستان کوتاه اثر اف. اسکات فیتزجرالد ساخته شد. بنجامین، شخصیت اصلی داستان در هشتاد سالگی به شکل یک پیرنوزاد به دنیا می‌آید. مادرش هنگام زادن او می‌میرد و پدرش، نوزاد زشت‌روی خود را در خیابان رها می‌کند. زن نیکوکاری در یک آسایشگاه سالمندان، او را به فرزندی می‌پذیرد و بزرگ می‌کند. بنجامین روز به روز جوان‌تر می‌شود و از پیروی به جوانی و کودکی سیر می‌کند. این داستان، مصداق بارز آفرینش یک اسطوره جدید و همچنین سرشار از مفاهیم اساطیری و کهن‌الگویی است که به شکل هنرمندانه‌ای به تصویر کشیده شده‌اند. این مقاله بر آن است تا با رویکردی توصیفی-تحلیلی این موارد را بررسی و درباره آن‌ها بحث نماید. مواردی چون: آفرینش اسطوره جدید، عشق، نام‌شناسی داستان، تولد شگفت قهرمان، کودک رها شده، بازگشت پدر به سوی کودک رها شده، چهره چندگانه آنیما، تقدیرگرایی، نادیده گرفتن ممنوعیت توسط قهرمان، آب، چرخه بی‌پایان مرگ و زندگی، بازگشت به کودکی، سفر پرماجرایی قهرمان، طوفان و سیل، اعداد کهن‌الگویی و غیره. بدین سان، مطالعه کنونی می‌کوشد تا با تلفیق مشاهده هنری و تحلیل نظری به پرسش بنیادین پژوهش حاضر پاسخ دهد. پرسشی که می‌گوید فیلم «مورد عجیب بنجامین باتن» چگونه با بهره‌گیری از مفاهیم اساطیری و کهن‌الگویی، توانسته است اسطوره‌ای نوین از تولد، مرگ و بازگشت به کودکی بیافریند و چه نسبتی میان این اسطوره‌پردازی و تجربه انسانی زمان، عشق و تقدیر وجود دارد؟

واژه‌های کلیدی: نقد اسطوره‌ای، نقد کهن‌الگویی، نقد فیلم، کارل گوستاو یونگ، فیلم مورد عجیب بنجامین باتن.

۱. مقدمه

^۱ - استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه خوارزمی، تهران، ایران.

b.bagheri@khu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۴/۱۰ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۷/۰۶

نقد اساطیری یا کهن‌الگویی، یکی از رویکردهای مهم و پرطرفدار نقد ادبی است که حدود یک قرن سابقه دارد. از مکتب انسان‌شناسی با نظریات سر ادوارد تیلور و سر جیمز فریزر از اواخر سده نوزدهم میلادی آغاز شده، با نظریات روان‌شناسی کارل گوستاو یونگ سوئیسی، متحول شده و نقش و سهم عمده‌ای در نقد ادبی امروز دارد. یونگ معتقد است که انسان در زیر لایه ناخودآگاه ذهن خود، لایه‌ای با عنوان ناخودآگاه جمعی دارد که گنجینه دانش و تجربیات بشری از آغاز خلقت تاکنون است که نسل به نسل منتقل می‌شود.

او این لایه را چنین تعریف می‌کند: «ناخودآگاه جمعی که در عمیق‌ترین سطح روان جای دارد، برای فرد ناشناخته است. زیرا نه فرد، خود آن را کسب می‌کند و نه حاصل تجربه شخصی است، بلکه فطری و همگانی است و برخلاف روان فردی، برخوردار از محتویات و رفتارهایی است که کم و بیش در همه‌جا و همه کس یکسان است. از این رو زمینه مشترکی را تشکیل می‌دهد که دارای ماهیتی فوق فردی است و در هریک از ما وجود دارد» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۴).

یونگ بر آن است که ضمیر ناخودآگاه جمعی، شامل عناصری است که اسطوره‌ها را شکل می‌دهند. اسطوره‌ها از عناصر کهن‌الگویی تشکیل می‌شوند. «در افسانه‌ها و اساطیر اقوام، بعضی از مضامین تقریباً به یک شکل تکرار می‌شوند. من برای اینگونه مضامین، عنوان صور مثالی را قائل شده‌ام. این مضامین مثالی، احتمالاً ناشی از استعدادهای روح بشرند که تنها از راه سنت و نقل از جایی به جای دیگر انتشار نمی‌یابند، بلکه از راه وراثت نیز بروز می‌کنند [...] بعضی از تصاویر مثالی به مراتب پیچیده‌ای وجود دارند که خود به خودی ظاهر می‌شوند، بی‌آنکه هیچ‌گونه امکان انتقال و سرایت از محلی به محل دیگر در بین بوده باشد» (یونگ، ۱۳۷۷: ۵۹).

«این کهن‌الگوها، مضامین، تصاویر یا الگوهایی‌اند که مفاهیم یکسانی را برای سطح وسیعی از بشریت و فرهنگ‌های متفاوت القا می‌کنند. برخی از این کهن‌الگوها،

مفاهیمی چون آفرینش، وحدت، قدرت، شیطان، عشق، فناپذیری و رمزها و شخصیت‌های نمادینی مثل آب، دریا، رودخانه، خورشید، نور، رنگ‌ها، اعداد، جانوران، باغ، درخت، پدر-آسمانی، مادر-زمینی، قهرمان، فدایی، ایثارگر، همزاد، سایه، پیر خردمند و ... را با الگوهای ثابتی در محتوای فرهنگی جوامع بشری تبدیل کرده اند» (قائمی، ۱۳۸۹: ۳۵).

در نقد ادبی اسطوره‌ای، براساس آموزه‌ها و یافته‌های یونگ، متن از حیث وجود آشکار یا پنهان اسطوره‌های دیرین یا بازآفرینی شده و تغییر شکل داده و یا اساطیر جدید آفریده نویسنده یا شاعر خلاق بررسی و تحلیل می‌شود. این مقاله بر آن است تا فیلم «مورد عجیب بنجامین باتن» را از نظر رویکرد کهن‌الگویی نقد و بررسی کند. در حوزه نقد ادبی اسطوره‌ای یا کهن‌الگویی، کتاب‌ها و مقالات فراوانی ترجمه و تألیف شده، اما تاکنون مقاله مستقلی در زمینه نقد اساطیری این فیلم نوشته نشده است.

۱-۱. بیان مسئله و سؤالات تحقیق

در پرتو آن چه بیان شد، اهمیت این نکته آشکار می‌گردد که «در نقد کهن‌الگویی یونگ با مباحث روان‌کاوی و اسطوره‌ای سر و کار داریم و این نوع نقد، نوعی نقد بین رشته‌ای است؛ زیرا نقد روان‌کاوانه و نقد اسطوره‌ای هر دو از مواد اولیه کهن‌الگو منشأ می‌گیرند» (طالشی و دیگران، ۱۴۰۲: ۹۱). از همین منظر فیلم سینمایی آمریکایی «مورد عجیب بنجامین باتن» (The Curious Case of Benjamin Button) با بافتی روایی و سرشار از محتوای نمادین، می‌تواند بستری را برای تحلیل و بررسی کهن‌الگو در سپهر تحلیلی مطالعه کتونی فراهم آورد؛ چرا که خود می‌تواند نمونه‌ای روشن از بازآفرینی اسطوره در هنر معاصر به شمار آید.

فیلم سینمایی آمریکایی «مورد عجیب بنجامین باتن» در سال ۲۰۰۸ به کارگردانی دیوید فینچر با الهام گرفتن از یک داستان کوتاه اثر اف. اسکات فیتزجرالد،

نویسندهٔ رمان مشهور گتسیبی بزرگ ساخته شده است. این داستان تاکنون با دو ترجمه در ایران منتشر شده است: بنجامین باتن موردی / استثنایی ترجمهٔ مرضیه فولادی و ماجرای عجیب بنجامین باتن و داستان‌های دیگر ترجمهٔ فرشید عطایی. داستان فیلم از این قرار است که بنجامین شخصیت اصلی داستان در هشتاد سالگی به شکل یک پیرنوزاد متولد می‌شود. همزمان با تولد شگفت او، مادرش می‌میرد و پدرش او را جلو در یک آسایشگاه سالمندان رها می‌کند. زن نیکوکار صاحب آسایشگاه، او را به فرزندی می‌پذیرد و بزرگ می‌کند. بنجامین سال به سال جوان‌تر می‌شود و از پیری به جوانی و کودکی سیر می‌کند. در جوانی با دختری که در دوران کودکی همبازی او بوده، ازدواج می‌کند و صاحب فرزندی می‌شود؛ اما آن دو را رها می‌کند و به سفری دور و دراز می‌رود و چون بازمی‌گردد، به دوران نوزادی رسیده و همه چیز را از یاد برده است. همسرش او را می‌یابد و در همان آسایشگاه، مادرانه از او پرستاری می‌کند و سرانجام بنجامین در آغوش مادرانهٔ او می‌میرد. این فیلم، سرشار از مفاهیم اساطیری و کهن‌الگویی است که به بررسی و تحلیل آن‌ها می‌پردازیم. در این راستا پژوهش حاضر برآنست تا بتواند به پرسش اصلی پژوهش حاضر یعنی فیلم «مورد عجیب بنجامین باتن» چگونه با بهره‌گیری از مفاهیم اساطیری و کهن‌الگویی توانسته است اسطوره‌ای نوین از تولد، مرگ و بازگشت به کودکی بیافریند و چه نسبتی میان این اسطوره‌پردازی و تجربه انسانی زمان، عشق و تقدیر وجود دارد؟ پاسخ دهد.

۱-۲. اهداف و ضرورت تحقیق

مطالعهٔ کنونی در نظر دارد تا فیلم «مورد عجیب بنجامین باتن» را از منظر نقد اساطیری و کهن‌الگویی مورد بررسی و تأمل قرار دهد. عنایت به این نکته، اهمیتی دو چندان می‌یابد که تاکنون پژوهشی نظیر آنچه در مطالعهٔ کنونی انجام پذیرفته به

رشته تحریر در نیامده است و این مورد ضرورت تحقیق حاضر را آشکار می‌سازد. روایت داستانی بنجامین باتن با روایت معکوس زمان و بازآفرینی مضامین نمادین، نمونه‌ای ممتاز از پیوند اسطوره و سینما است. بنابراین تحلیل این اثر می‌تواند به پیوند اسطوره و سینما کمکی شایان نماید. با توجه به این نکته، هدف پژوهش پیش رو آنست تا با بهره‌گیری از دو عنصر اسطوره و کهن‌الگو، فیلم «مورد عجیب بنجامین باتن» را از منظر صور مثالی یونگی و مفاهیم نمادین تحلیل نماید.

۱-۳. پیشینه پژوهش

با وجود مطالعاتی که در حوزه کهن‌الگو و نقد کهن‌الگویی به ویژه از منظر یونگ انجام پذیرفته، نظیر «نقد کهن‌الگویی پس از یونگ» از روح‌اله زارعی که به شکل نظری به بررسی ابعاد نقد کهن‌الگویی یا یونگی می‌پردازد. با بررسی دیدگاه‌های منتقدان، ابعاد مختلف رویکرد کهن‌الگویی مشخص شده و نتیجه گرفته می‌شود که این رویکرد برخلاف آنچه در کاربرد آن در ادبیات دیده می‌شود نسبی، سیال، فردی و وابسته به شرایط است. نیز پژوهشی تحت عنوان «تحلیل قصه‌ای لکی بر مبنای روان‌شناسی یونگ» از علی حیدری که کوشید یک قصه رایج در گویش لکی بر اساس روان‌شناسی یونگ را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد. نیز «نقد رمان تنگسیر با تکیه بر نقد کهن‌الگویی یونگ» از صدیقه مقدمی و احمد گلی که در مقاله خویش سعی نمودند تا با تمسک به آموزه‌های روان‌شناختی یونگ، رمان تنگسیر را مورد نقد و ارزیابی قرار بدهد.

با توجه به موارد بیان شده، حجم پژوهش‌های منتشر شده در مورد نقل این مضمون به حوزه تصویر بسیار محدود است یا عملاً اثر خاصی در موضوع این مقاله، مشاهده نمی‌گردد. بر این اساس مطالعه حاضر می‌کوشد تا بتواند بخشی از این حلقه اتصال را بیافزیند.

۲. بحث و یافته‌های تحقیق

۲-۱. نقد کهن‌الگویی فیلم

در نقد اساطیری، گاه از تأثیرپذیری داستان از اساطیر کهن بدون یا با دخل و تصرف سخن به میان می‌آید و گاه از اینکه نویسنده‌ای توانمند و خلاق، توانسته باشد اسطوره‌ای جدید بیافریند. از جمله گرگور سامسا در داستان مسخ فرانکس کافکا که از خواب برمی‌خیزد و درمی‌یابد که تبدیل به یک سوسک شده‌است؛ یا در *رمان طبل حلبی* گونتر گراس که کودکی به نام اسکار تصمیم می‌گیرد جلو رشد طبیعی خود را بگیرد و در دوران کودکی بماند. در این داستان نیز، کودکی که ترتیب معهود گذر عمر را در هم می‌شکند و ماجرای شگفت زندگی خود را از دوران پیری آغاز می‌کند و اندک اندک به کودکی بازمی‌گردد، دقیقاً یک اسطوره معاصر است. نقد کهن‌الگویی فیلم در موارد زیر است.

۲-۱-۱. نام‌شناسی داستان

بنجامین: جنبه نمادین نام‌های شخصیت‌های داستان، قابل توجه است. مطمئناً انتخاب نام بنجامین برای شخصیت اصلی، آگاهانه بوده‌است. بنیامین نام کوچک‌ترین فرزند حضرت یعقوب (ع) است که دل در گرو مهر حضرت یوسف (ع) داشت، پیشنهاد پرهیز از کشتن یوسف و رها کردن وی در چاه را مطرح کرد؛ مادرش راحیل، پس از به دنیا آمدن وی از دنیا رفت. پس از گم شدن یوسف، او جای خالی برادر را برای پدر سوگوار پر می‌کرد. حضرت یوسف، پس از اینکه به عزیزی مصر رسید و برادران برای یاری گرفتن نزد وی رفتند، پیمان‌ها را در بار وی پنهان کرد و او را دزد نامید تا نزد خود نگه دارد. بنیامین واژه‌ای عبری به معنای پسر دست راست یا پسر برکت است. تنها پسر آن حضرت که در جنوب (کنعان) به دنیا آمد. در قرآن کریم بدون اینکه نامی از وی به میان آید، به بخشی از ماجراهای او با حضرت یوسف اشاره شده‌است.

بنجامین در این فیلم از برخی جهات، تداعی‌کنندهٔ ماجرای بنیامین است؛ به‌ویژه مرگ مادر پس از تولد وی. البته نباید شباهت ناقص‌الخلقه بودن بنجامین این داستان و بنجامین شخصیت کودک-بزرگسال در رمان *خشم و هیاهو* اثر ویلیام فاگنر و بینامتنیت آن را از نظر دور داشت.

نام خانوادگی باتن (دکمه): واژهٔ باتن (Button) به معنای دکمه با شغل دکمه-سازی پدر هماهنگ است؛ ضمن اینکه کار دکمه یعنی باز و بسته کردن لباس، یا فصل و وصل با ماجرای مرگ و زندگی و گشودن چشم به گیتی و چشم بستن، که درون‌مایهٔ اصلی داستان است، تناسب تصویری و مفهومی دارد. درون‌مایهٔ اصلی داستان، فصل و وصل است که وظیفهٔ اصلی دکمه است. حتی وقتی نخستین بار پدر، راز زندگی عجیب بنجامین و رابطهٔ پدرفرزندی را برای وی فاش می‌کند، آن‌ها در کارخانهٔ دکمه‌سازی هستند؛ یعنی صحنه به‌خوبی و آگاهانه انتخاب شده است. نکتهٔ جالب توجه هم این است که نام کشتی نیز باتن آپ (button up) است که معنای لغوی آن، پوشیدن لباس با دکمهٔ بسته؛ و معنای تلویحی آن هرچیز مهار و محافظت شده است که می‌تواند تداعی‌کنندهٔ واژهٔ باتم (Bottom) به معنای ژرفا نیز باشد.

ناخدا کلاک: نام ناخدای کشتی‌ای که بنجامین برای کار به آن می‌پیوندد و تأثیر مهمی بر کسب تجربه و شکل‌گیری شخصیت او دارد، کلاک است به معنای ساعت، که با تصویر مکرر و نمادین ساعت در تمام فیلم، تناسب دارد.

تولد شگفت قهرمان: تولد شگفت و غیرعادی قهرمان نیز یکی از کهن‌الگوهای متداول داستان‌های حماسی و سنتی است. تولد رستم، نمونهٔ اعلای آن است. پیرزایی نیز چنین است. پیرزایی زال در شاهنامه و در این داستان، پیرزایی بنجامین، مهم‌ترین درون‌مایهٔ داستان است. کودک داستان در شب پایان یافتن جنگ جهانی به دنیا می‌آید؛ که تداعی‌کنندهٔ زندگی دوبارهٔ جهان پس از کشتار عظیم جنگ است.

کودک رها شده: کودک رها شده نیز از کهن‌الگوهای مکرر ادبیات جهان است. «این کودک در موارد مکرر در حالی که در درون یک سبد یا جعبه جای داده می‌شود، به آب سپرده می‌شود. گاهی حیوانات او را نجات می‌دهند و گاهی به وسیله والدینی فرودست (مانند چوپان‌ها) پرورش می‌یابد. در مواردی هم حیوانی ماده یا زنی گمنام به آن‌ها شیر می‌دهد. پس از آنکه قهرمان بزرگ می‌شود، به شیوه‌های مختلفی والدین نامدارش را می‌یابد. در برخی موارد از پدرش انتقام می‌گیرد و گاهی نیز از اصل داستان آگاه می‌شود و به افتخارات و موقعیت‌های بی‌نظیری دست می‌یابد» (شکبیه ممتاز و حسینی، ۱۳۹۲: ۱۶۲).

در این فیلم، داستان از صحنه رها شدن این پیرکودک آغاز می‌شود. پدرش او را در سبدهی نهاده که یادآور رها شدن حضرت موسی با سبدهی بر روی رودخانه نیل است. همچنین پدر، دختر خود را در خانه رها می‌کند و به سفر می‌رود و سال‌ها پس از مرگش، دختر راز وجود پدر واقعی خود را می‌داند. بنابراین، دخترش نیز نمونه‌ای از کودک رها شده است.

«تمام قهرمانان اسطوره‌ای در چارچوب الگویی که به آن عمل می‌کنند، در کودکی، با جدایی ناگزیر از پدر و مادر روبه‌رو می‌شوند؛ زیرا به گفته جوزف کمپل (۱۳۸۹: ۳۲۴) در کتاب *قهرمان هزارچهره*، این قهرمانان از بدو تولد دارای نیروی ذاتی و خلاق جهان طبیعی هستند [...] به حقیقت پیوستن چنین تولدی، باعث می‌شود قهرمان از مسیر سنت خانوادگی‌اش خارج شود و با تکیه بر نیروهای ذاتی و درونی‌اش، خود قدم در راهی نو بگذارد» (همان، ۱۳۹۲).

زهره شیردل و ابوالقاسم رحیمی، مفهوم کودک رها شده را توسعاً چنین در نظر گرفته‌اند: ۱. کودکی که پدر و مادرش، او را رها می‌کنند تا بمیرد و یا هرگز به خانه بازنگردد؛ مانند زال، کیقباد و دارا؛ ۲. کودکی که از خانواده خود به هر دلیل تبعید می‌شود؛ یا فرار می‌کند مانند کیخسرو، فریدون و ساسان؛ ۳. فرزندی را از خانواده و

سرزمین مادری دور می‌کنند و به پدر و مادری تعمیدی می‌سپارند تا بزرگ شوند مانند سیاوش، بهمن، بهرام گور و شغاد؛ ۴. کودکی که دور از سرزمین مادری، متولد می‌شود و در بزرگسالی می‌خواهد به جامعه بازگردد مانند سهراب و اسکندر. پس نتیجه گرفته‌اند که: «در شاهنامه دوازده شخصیت اسطوره‌ای و تاریخی را می‌توان نام برد که کهن‌الگوی کودک رها شده و مضمون دورافتادگی از خانه و جامعه، در ژرف-ساخت زندگی آنان به چشم می‌خورد» (شیردل و رحیمی، ۱۳۹۶: ۱۴۴).

بازگشت به کودکی: تولد دوباره و بازگشت به پاکی و زلالی فطرت کودکی، هم در تعالیم دینی و هم عرفانی همواره مطمح نظر بوده و یکی از درون‌مایه‌های مکرر مکتب رمانتیسم ادبی نیز به شمار می‌رود. حدیثی از حضرت عیسی (ع) نقل شده است که هرگز ملکوت آسمان‌ها و زمین را نمی‌توان درنوردید، مگر اینکه دیگر بار متولد شویم. «لَنْ يَلِجَ مَلَكُوتَ السَّمَاوَاتِ وَ الْأَرْضِ مَنْ لَمْ يُولَدْ مَرَّتَيْنِ». اندیشه یا آرمان بازگشت به دوران کودکی، در این داستان به‌راستی تحقق و تجسم یافته و شخصیت اصلی، از پیری به کودکی و تولد دوباره سیر کرده است. در صحنه‌ای نیز کشیش در کلیسا می‌گوید: «همه ما در چشم خداوند، کودکیم».

مرگ مادر هنگام زایمان: هم مادر بنجامین هنگام زادن او مرده است و هم مادر دیزی، هنگام به دنیا آوردن فرزند دومش. چنان‌که پیش از این نیز گفته شد، این درون‌مایه، یادآور ماجرای مرگ مادر بنیامین هنگام زاده شدن اوست. مطمئناً فقدان مادر و در این داستان نبود پدر، شرایط را برای شخصیت داستان بسیار دشوار می‌کند و زمینه را برای سیر زندگی عجیب و غریب و رشد شخصیت و رسیدن وی به خودشناسی و کمال در عین دشواری‌های بی‌پایان فراهم می‌کند.

بازگشت پدر: معمولاً پدری که کودک خود را رها کرده، عاقبت روزی روزگاری پشیمان می‌شود و در جستجوی فرزند خویش برمی‌آید؛ همان‌گونه که سام، فرزند

خویش زال را بازیافت و به خانه برگرداند. اینجا نیز پدر دورادور، هوای فرزند خود را دارد و سرانجام هویت خویش را آشکار و او را حمایت می‌کند.

عشق: عشق متقابل بنجامین و دیزی و عشق بنجامین به خانم مسافر شناگر نیز از درون مایه‌های اصلی فیلم است. درباره کهن‌الگوی عشق با نگاه اول در بخش آنیما بحث خواهد شد.

چهره‌های گوناگون آنیما: یکی از مباحث مهم یونگ در بخش ناخودآگاه جمعی، آنیما یا روح زنانه وجود مرد است. «از گذشته تا به حال هر مردی، حامل تصویر زن در خویش است؛ نه تصویر این یا آن زن معین، بل تصویری انگاره‌ای؛ نمونه‌ای بارز از زن. این تصویر در عمق، مجموعه‌ای است ناهمگون، موروثی و ناخودآگاه با منشأ بسیار دور که در سیستم زنده حک شده، «انگاره» و همه تجربه‌های سلسله اجدادی در مورد وجود زنانه و همه اثرات فراهم آمده توسط زن و نظام انطباق روانی موروثی است و این موضوع درباره زن نیز صدق می‌کند. وی نیز در خود، حامل تصویری ذاتی از مرد است» (یونگ، ۱۳۷۹: ۱۳۸).

در این فیلم، می‌بینیم که دیزی در چهار قالب، نقش‌هایی کلیدی ایفا می‌کند: در دوران کودکی، دوست بنجامین است، در دوران نوجوانی و جوانی معشوق او و سپس همسر او می‌شود و واپسین نقشی که در قبال او بازی می‌کند، مادرانگی است. هرچند در کنار این‌ها، او بازیگر است و نقش هنری و الهام‌بخشی را نیز می‌توان بدان افزود. شاید از این بهتر و زیباتر نتوان چهره منشوروار آنیما و نقش‌های رنگارنگ او را در ناخودآگاه جمعی نشان داد. «آنیمای پیچیده‌ترین و از طرفی، دل‌انگیزترین آرکی‌تایپ روان‌شناسی یونگ است و آن تصویر روح است که به صورت زن و مادر متجلی می‌شود. مردان، کسی را دوست دارند که خصوصیات روان زنانه آنان را داشته باشد. به هر تقدیر اینکه روان انسان دوجنسی است، در معارف بشری انعکاس وسیعی داشته‌است و مخصوصاً در تصاویر کتب کیمیاگری غرب به انحای مختلف نموده شده‌است. یک

ضرب‌المثل آلمانی می‌گوید هر مردی، حوای خود را در اندرون خود دارد» (شمیسا، ۱۳۷۵: ۵۵).

بخش قابل توجهی از داستان، روح زنانه دارد. آرکی‌تایپ عشق در نگاه اول، دوبار اتفاق می‌افتد. بار اول پدر بنجامین در نگاه نخست، دلباخته کارولاین شده و بار دوم بنجامین، شیفته دیزی. عشق در شخصیت دیزی همزمان سویه‌های مختلف آنیما را در قالب نقش‌های مختلف دوست دوران کودکی، معشوق، همسر و مادر را برای بنجامین بازی می‌کند. دیزی از دختر بچه‌ای زیبا و معصوم، به زن جوان هنرمند و اغواگری تبدیل می‌شود و در میان‌سالی به پختگی، فرزاندگی و مادرانگی تغییر ماهیت می‌دهد. کوئینی، دایه سیاه‌پوست مهربان و فداکار نیز نقش مادر گمشده را ایفا می‌کند و الیزابت زنی که بنجامین در سفر با او آشنا می‌شود و بدو دل می‌بازد نیز آنیمای معشوق است. پیرزنی که در خانه سالمندان، به او نواختن پیانو یاد می‌دهد نیز جنبه دیگری از آنیمای راهنما و الهام‌بخش اوست.

«[آنیما] در ادبیات ملل مختلف با ده‌ها نام جلوه کرده است. چنانکه دانته در کمدی الهی او را بئاتریس، میلتون در بهشت گمشده او را حوا، سهراب سپهری او را زن شبانه موعود، خواهر تکامل خوش‌رنگ و حوری تکلم بدوی و غزلسرایان قدیم او را معشوق خیالی و گاهی معشوق جفاکار خوانده‌اند. در قصه‌های عامیانه، گاهی آنیما پری خوانده شده‌است و شاعران عرب از جن و تابعه که به آنان شعر را القا می‌کنند، سخن گفته‌اند» (شمیسا، ۱۳۸۳: ۵۵).

تقدیرگرایی: در داستان اهمیت قسمت و تقدیر و ناگزیر بودن آن، بارها از زبان شخصیت‌ها شنیده می‌شود. حتی زن یک بار به بنجامین می‌گوید یک واژه ترکی به نام کِسْمَت (قسمت) وجود دارد. آخرین حرفی که ناخدا یا پیر راهنمای او می‌زند، این است: «وقتی به آخر خط می‌رسی، مجبوری تسلیم بشی».

نادیده گرفتن ممنوعیت: در این داستان، درون‌مایه اساطیری نادیده گرفتن ممنوعیت‌ها، خطر کردن و به استقبال حوادث نامنتظر رفتن، چندین بار اتفاق می‌افتد. دیزی کودک، نخستین بار، روشن کردن آتش را به بنجامین یاد می‌دهد. بنجامین نیز او را بدون اطلاع مادر بزرگ، به سیر و سیاحت کوتاه دریایی می‌برد. کاپیتان می‌گوید یکشنبه است و اجازه ندارد مردم عادی را سوار کشتی کند، اما چنین می‌کند. بنجامین به توصیهٔ مرد سیاه‌پوستی، فضای محدود، ملال‌آور و پیرانهٔ آسایشگاه را رها می‌کند و نخستین بار با او به داخل شهر می‌رود. مرد او را رها می‌کند تا خودش راه بازگشت را بیابد. روزی تصمیم می‌گیرد که بی‌خبر به کشتی برود و کار کند. علی‌رغم توصیهٔ کاپیتان که همهٔ ملاحان را از شرکت در جنگ برحذر می‌دارد و آنان را مخیر می‌کند که به خانه برگردند، به استقبال خطر جنگ می‌رود و آن را تجربه می‌کند.

راز و رازگویی: شبی دیزی کودک، او را از خواب بیدار می‌کند و به زیر میز می‌برد. او را تشویق می‌کند که نترسد و کبریت و سپس شمعی را روشن می‌کند که می‌تواند نماد آتش ممنوعه یا آتش دانایی و یادآور اسطورهٔ یونانی پرومته باشد که آتش را از زئوس دزدید و به آدمیان هدیه کرد و به عقوبتی سخت دچار شد. دیزی نخست با او رازی کودکانه را در میان می‌نهد. او نیز در پاسخ می‌گوید آنقدرها هم پیر نیست. مدتی بعد، او نیز متقابلاً چنین می‌کند؛ دیزی را از خواب بیدار می‌کند و به یک گردش دریایی می‌برد که نخستین سفر دریایی اوست. در آغاز فیلم نیز دیزی بر روی تخت بیمارستان، از دخترش می‌خواهد چمدان سیاهی را باز کند و دفترچهٔ خاطرات او را بگشاید و بدین ترتیب، راز زندگی طولانی و پر فراز و نشیب او نخستین بار برای دخترش هویدا می‌شود. چمدان سیاه، یادآور جعبهٔ سیاه هواپیما پس از سقوط و البته گنجینه‌های داستان‌های اساطیری و عامیانه و رازگشایی قهرمان داستان است. تمام ماجرای داستان، خود یک راز بزرگ است که دیزی پیش از مرگ، آن را برای دختر خود برملا می‌کند.

آب: آب، نقش و جایگاه ویژه‌ای در این فیلم دارد. وقتی پدر، نخستین بار کودک عجیب‌الخلقه خود را می‌بیند، می‌خواهد او را در رودخانه بیندازد؛ اما با دیدن پلیس فرار می‌کند. بارها نشستن شخصیت‌ها کنار دریا و اندیشه‌های فلسفی آنان مطرح می‌شود. سفر دریایی دور و دراز بنجامین نیز از درون‌مایه‌های مهم داستان است. دو بار دیده شدن مرغ مگس‌خوار که چهره‌ای نمادین دارد، در ارتباط مستقیم با آب است. یک بار در دریا و بار دیگر زیر باران دیده می‌شود. همچنین فیلم با صحنه جاری شدن سیل تمام می‌شود. اسماعیل‌پور برای آب دو جنبه اساطیری برشمرده است: نخست دریا که مادر همه حیات، راز معنوی و بی‌کرانگی، مرگ و حیات مجدد، بی‌زمانی و ابدیت و ضمیر ناخودآگاه؛ و دیگر رودخانه که نماد مرگ و حیات مجدد، جریان زمان در ابدیت، مراحل انتقالی چرخه حیات و حلول نیمه خدایان است و می‌افزاید: «آب علاوه بر نقش مهمی که در کشاورزی و حیات جوامع باستان داشته است، نماد زندگی، رستاخیز، راز آفرینش پاکی و رستگاری، باروری، تجدید حیات و دگردیسی است» (اسماعیل‌پور، ۱۳۸۷: ۲۰).

تقابل‌های دوجزئی: داستان فیلم سرشار از تقابل‌های دوجزئی است. تقابل بین مرگ و زندگی، جوانی و پیری، بوقلمون و مرغ مگس‌خوار، فصل و وصل، غم و شادی، به دست آوردن و از دست دادن، سفر و حضر، به شکل‌های گوناگون در داستان به نمایش در می‌آیند. تقابل دوجزئی خیر و شر یا هابیل و قابیل، در این داستان، در قالب دو برادر تصویر شده است که تا در دریا هستند، زندگی آرام و مسالمت‌آمیزی با یکدیگر دارند و چون به خشکی می‌رسند، گرفتار اختلاف نظر و نزاعی بی‌پایان می‌شوند. وقتی سرانجام بنجامین، معشوق خود یعنی دیزی را به دست می‌آورد، دایه مهربان‌تر از مادرش کوئینی را از دست می‌دهد. یکی از این تقابل‌های نمادین بین مرغ مگس‌خوار و بوقلمون است که به دلیل تأکید ویژه‌ای که در داستان به آن صورت گرفته، جداگانه بررسی می‌شود.

مرغ مگس‌خوار و بوقلمون: نخستین سخنی که دیزی کودک به بنجامین می‌گوید و به نوعی بראعت استهلال‌آشنایی و عشق آن‌هاست، بیان دلسوزی او نسبت به بوقلمون است. می‌گوید او پرنده غمگینی است؛ چون از خانواده قرقاول است و با آنکه جزو پرندگان است، نمی‌تواند پرواز کند. پس او را می‌کشند و گوشتش را می‌خورند. اما بعدها با مرغ مگس‌خوار آشنا می‌شویم که با سرعتی حیرت‌آور، هر ثانیه هشتاد بار بال می‌زند؛ در حالی که بی‌حرکت است با سرعت زیاد بال می‌زند؛ گویی در درون خویش سیر و سلوک می‌کند. او نیز مانند بنجامین، موجودی استثنایی است. حتی برعکس هم می‌تواند پرواز کند و حرکت هشت‌مانند او که به دلیل شباهت آن با نماد بی‌نهایت، تداعی‌کننده دنیای بی‌نهایت روح و طیران آدمی است. توازی تصویری و شباهت ساعتی که عقربه‌هایش برعکس می‌چرخند و شیوه زندگی بنجامین و وضعیت استثنایی این پرنده نیز به خوبی تصویر شده‌است. ناخدا از این مرغ، چندین بار سخن می‌گوید و ما او را دوبار می‌بینیم. بار اول در دریا و وقتی که ناخدا در جنگ کشته می‌شود و دیگر بار هنگام احتضار دیزی بر تخت بیمارستان که لحظه‌ای پیش از مرگ، پرنده را پشت شیشه پنجره می‌بیند و به بنجامین سلام می‌کند. در واقع، تنها بنجامین و دیزی توانستند او را ببینند؛ بنابراین، روح و منش انسان‌هایی از نوع خود را نمایندگی می‌کند.

چرخه بی‌پایان مرگ و زندگی: یکی دیگر از کهن‌الگوهای مهم، مرگ و عوالم مربوط بدان است. موضوع محوری این فیلم، مرگ و زندگی و ناگزیری مرگ است. هر مرگی، یک زندگی تازه در دل خود دارد. در آغاز فیلم، مادر می‌میرد؛ اما کودکش زندگی را آغاز می‌کند. مرگ حتمی است؛ چه کودک به دنیا بیاییم و چه پیر. بارها در این زمینه، بین شخصیت‌های داستان گفتگو صورت گرفته و خانه سالمندانی که صحنه اصلی داستان است، شاهد آمدن‌ها و رفتن‌های پیاپی آدم‌های بسیاری است. هر به دست آوردنی، با از دست دادن چیز دیگری همراه است.

سفر طولانی قهرمان و بازگشت به وطن: معمولاً در تمام داستان‌های سنتی فرهنگ عامه، اساطیری و پهلوانی و غیره، قهرمان به سفری دور و دراز می‌رود، غالباً این سفر دریایی است. حوادث و خطرهای گوناگونی را پشت سر می‌نهد و سرانجام به پختگی، کمال، فردانیت و معرفت می‌رسد و پیروزمندانه به سرزمین مادری خود بازمی‌گردد. شخصیت اصلی این داستان و سپس دیزی، به سفری دور و دراز می‌روند و هرکدام سرنوشت مستقل خود را دنبال می‌کنند. «قهرمانی که به ندای درون یا فراخوان برآمده از عالم غیب پاسخ مثبت می‌دهد، در مرحلهٔ تشریف یا آشناسازی قرار می‌گیرد. او پس از گذر از قلمرو دنیای عادی و جهان شناخته شده، در سرزمین رؤیایی اشکال سیال و مبهم که در تضاد با زندگی روزمره قرار دارد، قدم می‌گذارد و حرکت خود را در جادهٔ آزمون‌ها آغاز می‌کند. قهرمان با همراهی نمایندگان نمادین یاریگر که اغلب فراطبیعی هستند، گاه با پند و اندرز و گاه با تعویذ و طلسم، مسیر خود را می‌پیماید» (حسینی و شکیبی ممتاز، ۱۳۹۳: ۳۰).

شخصیت‌های یاریگر: شخصیت یاریگر در اکثر داستان‌های اساطیری، پریان و عامیانه، نقشی محوری و مهم دارد. یاری او بیشتر فکری و مشورتی است. شخصیتی خردمند و باتجربه دارد که محافظه‌کارانه و محتاطانه، قهرمان را از خطر کردن برحذر می‌دارد؛ اما در بیشتر موارد، قهرمان چندان به توصیه‌های او پای‌بند نیست و بر آن است که شجاعت و قدرت ارادهٔ خود را بیازماید و همه چیز را شخصاً تجربه کند. در این داستان، کوئینی (دایهٔ سیاه‌پوست)، مرد سیاه‌پوست، پیرزن مربی پیانو و کاپیتان بلاک، نقش یاریگر و راهنما را برای بنجامین ایفا می‌کنند. هرچند شخصیت‌های دپگر نیز گه‌گاه اندرزه‌های ارزنده‌ای به بنجامین دارند.

طوفان و سیل: چندین بار این جمله تکرار می‌شود که طوفانی از راه خواهد رسید. طوفانی که یادآور اسطورهٔ طوفان نوح (ع) است. در پایان داستان سیل نیز جاری می‌شود و همه چیز را با خود می‌برد جز ساعتی که همچنان برعکس کار

می‌کند. «کهن‌الگوی طوفان نوح، روایتی از رویارویی خیر و شر، اسطوره جهانی است. تصمیم خدایان برای تنبیه یا گسست نسل انسان با التفات خدای واحد یا یکی از خدایان همراه می‌شود و قهرمان داستان موفق به حفظ نوع انسان و حیوانات و رستنی‌ها از خشم آنان می‌شود. روایت طوفان نوح در میان فرهنگ‌های متفاوت انسانی ایرانی، سومری، اکدی، بابلی، یونانی، هندی و یهودی دیده می‌شود» (محسنی مری و دیگران، ۱۳۹۸: ۲۳۰).

معجزه: شفا یافتن بنجامین به دست کشیش در کلیسا، یادآور دم مسیحایی حضرت عیسی (ع) و معجزه شفابخشی اوست؛ هرچند این درونمایه به شکلی فانتزی و نه کاملاً جدی و باورمندانه به نمایش درآمده است.

هبوط: در طول داستان، چندین بار حرکت رو به پایین به تصویر کشیده شده است؛ در حالی که به نتیجه قابل توجهی می‌انجامد و همه یادآور اسطوره هبوط است. بنجامین از پله پایین می‌آید و با مرد سیاه‌پوستی آشنا می‌شود که مسیر زندگی او را دگرگون می‌کند. در واقع از بهشت امن و آرام آسایشگاه و آغوش مادرانه کوئینی، به دنیای جدی و خشن واقعی هبوط می‌کند. بنجامین و دیزی کودک به زیر میز می‌روند و در تاریکی زیر میز، کبریت روشن می‌کنند که یادآور آتش ممنوعه یا آتش دانایی است که با اسطوره هبوط مرتبط است. هرچند تنگی و تاریکی زیر میز تداعی کننده بازگشت به زهدان مادر و پناه بردن به آن یا تولد دوباره نیز تواند بود.

دوری بودن پیرنگ داستان: ردالمطلع و شکل دوری بودن ماجراهای داستان نیز از کهن‌الگوهای مهم آن است و تسلسل و تداوم چرخه هستی را نشان می‌دهد. ساعت عجیب که برعکس کار می‌کند، در آغاز و پایان داستان تکرار می‌شود، مرگ مادر در آغاز و مرگ کودک در پایان داستان، شبی از آغوش مادر مرده جدا می‌شود و در پایان در آغوش مادر دوش می‌میرد. روزی پدر، بنیامین نوزاد را حمل و در خیابان رها می‌کند و در پایان داستان، او پدر را به دوش می‌گیرد و به لب دریا می‌برد.

صحنه ورود او به آسایشگاه سالمندان در آغاز داستان و بازگشت دوباره او وقتی به دوران کودکی رسیده نیز چنین است. شغل پدر به پسر می‌رسد. شغل دکمه‌سازی ۱۲۴ سال در خانواده باتن از نسلی به نسل دیگر رسیده. اسم مادر (کارولاین) را روی دختر خود می‌گذارد. پدر، پسر را رها می‌کند و پسر، دختر خود را.

توازی تصویری: توازی تصویری زندگی بنجامین با ساعتی که برعکس کار می‌-

کند و مرغ مگس‌خواری که می‌تواند برعکس نیز پرواز کند، جالب توجه است. همچنین درون‌مایه کودک رها شده که برای بنجامین و سپس دخترش اتفاق می‌افتد.

سپردن امانت: پدر، بنجامین را رها می‌کند و در حقیقت او را نزد انسان‌های

دیگر به امانت می‌سپارد. در آغاز جنگ، مردی در کشتی تمام پس‌انداز خود را به بنجامین می‌دهد تا اگر در جنگ کشته شود، آن را به همسرش برساند.

تشرف: تشرف یا آشناسازی یکی از مراحل مهم سفر قهرمان است. میرچا الیاده

در کتاب *آیین‌ها و نمادهای آشناسازی* در توضیح این موضوع می‌گوید: «این مفهوم

از منظر فلسفی، معادل با تغییری اساسی در شرایط وجودی است. نوآموز از آزمون

سخت معینی به گونه‌ای متفاوت از آنچه پیش از آشناسازی بوده بیرون می‌آید و به

فرد دیگری با ویژگی‌های دیگر تبدیل می‌شود» (الیاده، ۱۳۶۸: ۱۰). بنجامین پس از

سفرهای طولانی، به معرفت و پختگی لازم می‌رسد و خوب و بد و تلخ و شیرین

زندگی را تجربه می‌کند. همچنین دختر بنجامین در لحظه مرگ مادر، از ماجرای

شگفت پدر و راز زندگی خود خبردار می‌شود و درمی‌یابد که پدر راستین او بنجامین

است.

ساعت و ایستگاه قطار: موضوع زمان، سهم عمده‌ای در این فیلم دارد. داستان

با ساعت‌ساز نابینایی آغاز می‌شود که ساعتی ساخته‌است که برعکس کار می‌کند تا

زمان را برگرداند و سربازان کشته شده در جنگ، از جمله پسر خودش دیگر بار به

زندگی بازگردند. همچنان که بنجامین، زندگی را برعکس آغاز می‌کند و به پایان می‌رساند. اینکه این ساعت شگفت در ایستگاه قطار نصب شده نیز دلالتی بر گذر سریع عمر دارد.

تنهایی ازلی انسان: در فیلم چه در گفتگوها و چه فضای کلی آن، بارها تأکید ویژه‌ای بر تنهایی ازلی انسان شده‌است. موضوعی که یکی از آرکی‌تایپ‌های مهم است. **پیانو:** پیروزی به بنجامین، نواختن پیانو را یاد می‌دهد. پیانو، ضمن اینکه امروزی-شده ساز باستانی و رازانگیز ارغنون است، به دلیل سیاه و سفید بودن کلاویه‌های آن، تناسب زیبا و معناداری با سپیدی و سیاهی روز و شب، و همچنین خوب و بد و تاریک و روشن زندگی و گذشت روزگار دارد.

۲-۱-۲. اعداد کهن‌الگویی

پنج: عدد پنج در این فیلم، یک عدد مکرر و مطمئناً کهن‌الگویی است و در چندین صحنه به آن اشاره شده‌است: مرد سیاه‌پوست می‌گوید پنج ساله بوده‌است که خواندن و نوشتن را یاد گرفته. چندین بار در داستان کانگوروی پیر به ساعت پنج اشاره می‌شود. بنجامین و دیزی، نخستین بار در پنج سالگی یکدیگر را می‌بینند و عشق و علاقهٔ کودکانه و معصومانه‌ای بین آنان شکل می‌گیرد و در پایان داستان نیز وقتی بنجامین به پنج سالگی باز می‌گردد، دیدار دوبارهٔ آنان رخ می‌دهد. دیزی به نوهٔ خود می‌گوید به مدت پنج سال در کشورهای مختلف روی صحنه هنرنمایی کرده‌است. مرد سیاه‌پوستی که خاطرات زندگی خود را شرح می‌دهد می‌گوید تاکنون پنج بار ازدواج کرده و هربار برای همسرش مصیبتی پیش آمده‌است. وقتی بنجامین به هتل می‌رود، شمارهٔ اتاقش ۲۵ است که مضرب پنج بودن آن اتفاقی نیست. ضمن اینکه پدرش می‌گوید در ۲۵ آوریل ازدواج کرده بوده‌است.

در کتاب فرهنگ نمادها، دربارهٔ معنای نمادین پنج به چنین مواردی اشاره شده- است: با توجه به پنج انگشت دست و پا، چهار دست و پا و سر که آن چهار را هدایت

می‌کند (جمعاً پنج)، چهار جهت اصلی به اضافه مرکز، پنج اندام اصلی انسان، پنج حس، اهمیّت آن در معماری کلاسیک، نماد انسان، تندرستی و عشق؛ ازدواج مقدس (اتحاد آسمان: سه و مادر: دو)، عدد میان یک تا نه و علامت وصلت است و نزد فیثاغورثیان، عدد نکاح است، عدد مرکز، هماهنگی و توازن، جهان، نظم و کمال و مشیت الهی، در مقایسه با شش، عالم اصغر است در برابر اکبر و انسان منفرد در برابر انسان جهانی، عدد قلب، در نمادگرایی هندی، شماره وصلت است (سه: مذکر و دو: مؤنث است)، شیوا خدای جهان است که بر پنج منطقه تسلط دارد، در آیین بودایی ژاپنی، عدد کمال است. در آمریکای مرکزی عدد مقدسی است. جوانه نخست خدای ذرت، پنج روز پس از کاشت، از خاک سر برمی‌زند، علامت بیداری و آگاهی، عدد نمادین انسان، آگاهی در جهان، نماد آتش، زنانی که سر زارفته‌اند، پنج بار در سال ظاهر و همچون شهیدان جنگ، تقدیس می‌شوند. در برخی فرهنگ‌ها عددی شوم و مرتبط با ناکامی‌های فاحش از جمله سقط جنین و مرگ است. در آیین بودایی ژاپنی، عدد کمال است (رک. شوالیه و گربران، ۱۳۷۹: ۲۴۲-۲۵۳).

نکته جالب توجه این است که با زنانی که سر زار از دنیا رفته‌اند نیز ارتباط دارد که تناسب شگفتی با داستان این فیلم دارد. زنانی که سر زارفته‌اند، پنج بار در سال، شبانه ظاهر و همچون شهیدان جنگ، تقدیس می‌شوند. در اسلام نیز عدد مقدسی است: پنج حس، پنج نماز، خمس، پنج تن آل عبا، پنج شتر برای دینه، پنج تکبیر نماز و غیره .

هفت: پیرمردی در داستان بارها تکرار می‌کند که هفت بار صاعقه او را زده است. ناخدا کلاک نیز در صحنه‌ای می‌گوید از هفت سالگی در کشتی کار کرده‌است. کشتی او هفت خدمه دارد. عدد هفت در فرهنگ‌ها و ادیان مختلف، جایگاه ویژه و مقدسی دارد. مفاهیم آشنایی همچون هفت آسمان، هفت روز هفته، هفت شهر عشق، هفت خوان رستم، هفت بار طواف خانه خدا «عدد هفت رمز باروری و زاینده‌گی و جمع

ضدین و نقض و نسخ دوگانگی و ثنویت، و در نتیجه نماد وحدت انسان و نمود انسان کامل و بی‌نقص و اتحاد زن و مرد و درون و بیرون است. زیرا از جمع عدد چهار (زمین) که نماد مادینگی است و عدد سه (آسمان) که رمز نرینگی است، حاصل آمده‌است» (ستاری، ۱۳۷۶: ۵۵). فریزر در کتاب نامدار خویش خوشه زرین، در اهمیت کهن‌الگوی هفت، از آیینی یاد می‌کند که طبیبان قبیله برای درمان بیمار، نخی با هفت یا نه گره بر بدن بیمار می‌بندند و هر روز یکی از آن گره‌ها را می‌گشایند تا بیمار شفا یابد (فریزر، ۱۳۸۴: ۲۶۸). «سه در روان‌شناسی یونگ، عددی است ناکامل، نرینه و نماینده قلمرو خودآگاه روان و درکنار آن، عدد چهار ماده‌دینه و کامل است و نماینده ساحت تاریک و ناخودآگاه روان [...] از یک‌کاسه کردن سه و چهار، به هفت، عدد تمامیت و کمال می‌رسیم» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۱۶).

هشت: شکل حرکت سریع بال‌های مرغ مگس‌خوار، شبیه عدد هشت لاتین است. عدد هشت هم‌شکل نماد بی‌نهایت در ریاضی است که کاپیتان کشتی در سخنانش، با ذکر این موضوع، وحدت یا این‌همانی عوالم متناهی و لایتناهی را مجسم می‌کند.

چهل: قهرمان داستان، در چهل سالگی به کمال می‌رسد.

۳. نتیجه‌گیری

فیلم سینمایی «مورد عجیب بنجامین باتن» که براساس یک داستان کوتاه اثر اف. اسکات فیتزجرالد ساخته شده، از نظر درون‌مایه‌های کهن‌الگویی بسیار قابل توجه است و نشان می‌دهد که احتمالاً فیلم‌نامه‌نویس یا کارگردان، اطلاعات عمیقی در زمینه نمادها و دلالت‌های اساطیری داشته‌است. نخستین و مهم‌ترین جنبه کهن‌الگوی فیلم این است که مصداق بارز آفرینش یک اسطوره جدید است، یعنی شخصیتی که برخلاف همگان، پیر به دنیا می‌آید و اندک اندک جوان و سرانجام نوزاد می‌شود. کهن‌الگوهای مهم و مکرری نیز در متن و بطن داستان از حضوری چشمگیر و معنادار

برخوردارند؛ از جمله عشق، تولد شگفت قهرمان، دو کودک رها شده، بازگشت پدری که کودک خود را رها کرده، چهره چندگانه آنیما، اهمیت تقدیر و تقدیرگرایی، نادیده گرفتن ممنوعیت توسط قهرمان و خطر کردن و ماجراهای گوناگون را تجربه کردن و به کمال و فردانیت رسیدن، آب و نقش نمایدن و محوری آن در تفکر، کشف و شهود و تجربه‌اندوزی قهرمان، چرخه مکرر و بی‌پایان مرگ و زندگی، بازگشت به دوران معصومیت و بی‌خبری کودکی، سفر پرماجرایی قهرمان به‌ویژه سفر دریایی، تأکید چندین باره بر طوفانی که قرار است از راه برسد و سیلی که در پایان داستان جاری می‌شود، اعداد کهن‌الگویی پنج، هفت و هشت، تسلسل وقایع و پیرنگ داستان، سپردن امانت، راز و رازگویی، تشرّف قهرمان و رسیدن به آگاهی و معرفتی شگرف، تنهایی ازلی انسان که به شکل‌های گوناگون رقم می‌خورد، هبوط، پیر راهنما، تقابل‌های دوگانه و مدور بودن ساختار داستان.

کتاب‌شناسی

الف: کتاب‌ها

- (۱) اسماعیل پور (۱۳۸۷)، *اسطوره، بیان نمادین*، تهران، سروش.
- (۲) الیاده، میرچا (۱۳۶۸)، *آیین‌ها و نمادهای آشناسازی: رازهای زادن و دوباره زادن*، ترجمه نصرالله زنگویی، تهران: آگه.
- (۳) ستاری، جلال (۱۳۷۶)، *رمز و مثل در روانکاوی*، تهران: توس.
- (۴) شمیسا، سیروس (۱۳۷۵)، *داستان یک روح*، تهران: فردوس و مجید.
- (۵) (۱۳۸۳)، *نقد ادبی*، تهران، توس.
- (۶) شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۷۹)، *فرهنگ نمادها، ترجمه و تحقیق سودابه فضایی*، ج ۲، چاپ اول، تهران: جیحون.
- (۷) فریزر، جیمز ادوارد (۱۳۸۴)، *شاخه زرین*، ترجمه محمدکاظم فیروزمند، تهران: آگه.
- (۸) یاوری، حورا (۱۳۷۴)، *روانکاوی ادبیات (دو متن، دو انسان، دو جهان)*، تهران: نشر تاریخ ایران.
- (۹) یونگ، کارل گوستاو (۱۳۴۸)، *چهار صورت مثالی*، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی.
- (۱۰) (۱۳۷۷)، *روانشناسی ضمیر ناخودآگاه*، محمدعلی امیری، تهران، علمی فرهنگی.
- (۱۱) (۱۳۷۹)، *روح و زندگانی*، ترجمه لطیف صدقیانی، تهران، جامی.

ب: مقاله‌ها:

- (۱) حسینی، مریم، شکیبی ممتاز، نسرین (۱۳۹۳)، «*تحلیل روانشناختی دعوت و طلب و نقش آن در آشناسازی و تشرف قهرمان*»، دوفصل‌نامه زبان و ادبیات فارسی، سال ۲۲، شماره ۷۶، صص ۲۷-۵۰.
- (۲) حیدری، علی (۱۳۹۲)، «*تحلیل قصه‌ای لکی بر مبنای روان‌شناسی یونگ*»، مجله مطالعات ادبیات کودک، سال چهارم، شماره ۱، صص ۴۹-۶۸.
- (۳) زارعی، روح اله (۱۳۹۹)، «*نقد کهن‌الگویی پس از یونگ*»، نشریه پژوهش‌های دستوری و بلاغی، دوره ۱۰، شماره ۱۷، صص ۹۵-۱۱۸.
- (۴) شکیبی ممتاز، نسرین، حسینی، مریم (۱۳۹۲)، «*طبقه‌بندی انواع خویشکاری تولد قهرمان در اسطوره‌ها، افسانه‌ها، داستان‌های عامیانه و قصه‌های پریان*»، دو فصل‌نامه فرهنگ و ادبیات عامه، دوره ۱، شماره ۱، صص ۱۴۴-۱۷۰.
- (۵) شیردل، زهرا، رحیمی، ابوالقاسم (۱۳۹۶)، «*تحلیل اسطوره کودک رها شده در شاهنامه از دیدگاه روان‌شناسی یونگ*»، نشریه زبان و ادب فارسی، سال ۷۰، شماره ۲۳۶، صص ۱۴۱-۱۶۶.
- (۶) طالشی، یدالله، حسینی، مجید، قلی‌زاده، موسی (۱۴۰۲)، «*بررسی روان‌کاوانه داستان فرود سیاوش از دیدگاه نظریه یونگ*»، فصل‌نامه علمی تخصصی مطالعات زبان فارسی (شقایق دل سابق)، دوره ۶، شماره ۱۴، صص ۸۹-۱۲۳.
- (۷) قائمی، فرزاد (۱۳۸۹)، «*پیشینه و بنیادهای نظری رویکرد نقد اسطوره‌ای و زمینه و شیوه کاربرد آن در خوانش متون ادبی*»، نشریه نقد ادبی، سال ۳، شماره ۱۱ و ۱۲، صص ۳۳-۵۶.

- (۸) محسنی مری، قاسم، توحیدلو، اکبر، دل‌افکار، علیرضا (۱۳۹۸)، «تبارشناسی اسطوره در قرآن با نگره روایت طوفان نوح»، پژوهش‌نامه قرآن و حدیث، شماره ۲۵، صص ۲۱۷-۲۴۰.
- (۹) مقدمی، صدیقه، گلی، احمد. (۱۳۹۲)، «نقد رمان تنگسیر با تکیه بر نقد کهن‌الگوی یونگ». هشتمین همایش بین‌المللی انجمن ترویج زبان و ادب فارسی ایران.