

تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۰۴/۰۵

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۳/۰۶/۱۶

مسعود نقاش‌زاده^۱، سید مصطفی مختاباد^۲

روایت اسطوره‌های در فیلم داستانی با بررسی جویندگان

چکیده

روایت‌ها - و بخصوص روایت‌های داستانی - از هر نوع که باشند و از طریق هر رسانه‌ای که بازنمایی شوند، غالباً فرض‌هایی درباره‌ی جهان، چگونگی ادراک و معنای آن به مخاطب پیشنهاد می‌کنند. از آنجا که یکی از اهداف و کارکردهای بنیادین روایت مفهوم‌سازی است، این جستار میانی روایت اسطوره‌ای در سینما را از منظر مفهومی مورد بررسی قرار می‌دهد. بدین منظور، ضمن تشریح مفهوم مبدأ یا سرآغاز (آرخه) و نسبت آن با دین و اسطوره، از رهگذر بررسی الگوی سفر قهرمان در روایت‌های اسطوره‌ای، نشان خواهیم داد که این کهن‌الگو صورتی از فرآیند سیروورت انسان و در اصل یک فرآیند تکامل معنوی و بازگشت به ارزش‌های آغازین است. یکی از راه‌های خوانش، کشف و دریافت معنای متن چه در حوزه‌ی ادبیات داستانی و چه در سایر رسانه‌های داستان‌گو و از جمله سینما، نقد اسطوره‌ای است. این جستار از رهگذر تحلیل فرم بصری و روایی نماهای اول و آخر فیلم سینمایی جویندگان، مفهوم «مبدأ» در مطالعات اسطوره‌ای را بازخوانی می‌کند و نشان می‌دهد که الگوی سفر قهرمان در سینمای داستانی ریشه در مفاهیم ازلی و بخصوص آغاز و انجام آفرینش دارد. سامانه‌ی نظری این پژوهش مبتنی بر نظریه‌های کهن‌الگو و ناخودآگاه جمعی کارل گوستاو یونگ^۱ در حوزه‌ی روانشناسی تحلیلی، نظریه‌ی تک‌اسطوره‌ی جوزف کمپل^۲ در مطالعات اسطوره‌شناختی و تحلیل اسطوره‌ی خاستگاه میرچا الیاده^۳ در مطالعات دین‌پژوهی و اسطوره‌شناسی است.

کلیدواژه‌ها: مفهوم مبدأ، روایت اسطوره‌ای، سفر قهرمان، فیلم جویندگان.

^۱ عضو هیئت علمی دانشکده‌ی تولید، دانشگاه صدا و سیما، تهران، ایران

E-mail: m.naghashzadeh@iribu.ac.ir

^۲ استاد دانشکده‌ی هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

E-mail: mokhtabm@modares.ac.ir

۱- مقدمه

روایت‌ها^۴ - و بخصوص روایت‌های داستانی - از هر نوع که باشند و از طریق هر رسانه‌ای که بازنمایی شوند، غالباً فرض‌هایی درباره‌ی جهان و چگونگی ادراک و معنای آن به مخاطب پیشنهاد می‌کنند. از آنجا که یکی از اهداف و کارکردهای بنیادین روایت، شکل بخشیدن به تصورات انسان و تعبیر ذهنی آن‌ها و به عبارت دیگر مفهوم‌سازی است، امروزه مطالعه‌ی الگوهای روایت در رسانه‌های داستان‌گو^۵ و به‌ویژه سینما از حد رویکردی ساختاری فراتر رفته و زمینه‌ای برای بحث درباره‌ی نظام معنایی ساختار روایت فراهم آورده است؛ زیرا به تعبیر ولادیمیر پراپ^۶ (۱۳۶۸: ۹) بایستی به این نکته توجه داشت که روش تجزیه و تحلیل ساختاری^۷ به خودی خود هدف یا غایت نیست، بلکه یک آغاز است؛ از این رو باید نتایج حاصل از این مطالعات را به جهان خارج از متن، یعنی فرهنگ یا فرهنگ‌هایی که این متون در آن‌ها شکل گرفته اند پیوند داد. بنابراین یکی از مقاصد مهم روایت‌شناسی، کشف تفسیر و دریافت معنای اثر است. از منظری دیگر کشف و تفسیر، ساخت معنا قلمداد می‌شود؛ چنان‌که دیوید بوردول^۸ (۱۳۹۱: ۱۳) خاطر نشان می‌سازد که تفسیر عملی است که معنا را می‌سازد یا منتقل می‌کند.

یکی از راه‌های خوانش، کشف و دریافت معنای متن چه در حوزه‌ی ادبیات داستانی و چه در سایر رسانه‌های داستان‌گو و از جمله سینما، نقد اسطوره‌ای^۹ یا نقد کهن‌الگویی^{۱۰} است. نقد اسطوره‌ای رویکردی تلفیقی و میان‌رشته‌ای^{۱۱} است که بر ترکیب رهیافت‌های علمی مانند انسان‌شناسی^{۱۲}، تاریخ ادیان^{۱۳}، دین‌شناسی تطبیقی^{۱۴} و روان‌شناسی^{۱۵} بنیان نهاده شده است. (Kennedy, 2009: 102) در این روش منتقد با رویکردی تحلیلی-تطبیقی، عناصر بنیادین فرهنگی یا بن‌مایه‌های موجود در متن را به نمونه‌ی ازلی یا زیرساخت‌های کهن‌الگویی اثر تأویل و تحویل می‌نماید. بنیادهای رویکرد خوانش و نقد اسطوره‌ای بر نظریه‌ی ناخودآگاه جمعی^{۱۶} یونگ و نقش آن در انتقال و بازنمایی کهن‌الگوهای^{۱۷} مشترک انسانی بنا شده است. به این ترتیب، یونگ به رابطه و پیوندی بسیار نزدیک میان رؤیاها، اساطیر و هنر قائل است؛ زیرا این هر سه ابزارهایی برای بازنمایی کهن‌الگوها در حیطه‌ی ناخودآگاه جمعی به‌شمار می‌روند (گورین و دیگران، ۱۳۷۰: ۱۹۴). اما متفکران دیگری نیز رویکرد نقد اسطوره‌ای را توسعه داده‌اند که مهم‌ترین آن‌ها نورتروپ فرای^{۱۸} است. فرای در مهم‌ترین اثر خود تحلیل نقد^{۱۹} اسطوره را به لحاظ روایی، تقلیدی از آرزوهای انسان می‌داند. به زعم وی: معنا یا الگوی متن، عبارت از ساختار تصاویری است که دلالت‌های مفهومی دارد. دنیای تصاویر اسطوره‌ای معمولاً با مفهوم آسمان یا بهشت مذاهب عرضه می‌شود و مکاشفه‌ای است؛ این دنیا استعاره‌ی تام و تمام است. (فرای، ۱۳۷۷: ۱۶۵) بنابراین نقد اسطوره‌ای در بنیان خود، بازخوانی کهن‌الگوها در روایت اسطوره‌ای است. به همین دلیل، کهن‌الگوها، در روانشناسی یونگ و نظریه‌ی فرای مفاهیمی بنیادین‌اند و نمادی مشترک قلمداد می‌شوند. برای یونگ، کهن‌الگو یک نماد مشترک انسانی است؛ حال آن‌که نزد فرای، کهن‌الگو نمادی مشترک برای کسانی است که در یک فرهنگ خاص قرار دارند (Hogan, 2008: 26).

این جستار بر آن است تا از طریق واکاوی مفهوم مبدأ^{۲۰} در مطالعات اسطوره‌ای نشان دهد که کهن‌الگوی سفر قهرمان^{۲۱} در سینمای داستانی، ریشه در مفاهیم قدسی و بخصوص آغاز و انجام آفرینش دارد. اگر چه این انگاره اساساً موضوعی به گستره‌ی انواع روایت‌هاست، اما در این مقال، در یک روایت سینمایی بررسی خواهد شد. به منظور تحلیل مفهوم ارزش‌های آغازین و

تشریح ارتباط آینه‌وار آغاز و انجام، فیلم سینمایی جویندگان^{۲۲} به کارگردانی جان فورد، به عنوان نمونه مورد بررسی قرار خواهد گرفت. سپس این انگاره را که کهن‌الگوی سفر ریشه در کهن‌الگوی آفرینش دارد، مورد بررسی قرار خواهیم داد. در راستای تحقق اهداف پژوهش، نخست به معرفی مختصر نظریه‌های کهن‌الگو و ناخودآگاه جمعی کارل گوستاو یونگ^{۲۳} در حوزه‌ی روانشناسی تحلیلی^{۲۴}، نظریه‌ی تک‌اسطوره‌ی^{۲۵} جوزف کمپل^{۲۶} در مطالعات اسطوره‌شناختی و تحلیل اسطوره‌ی خاستگاه^{۲۷} میرچا الیاده^{۲۸} در مطالعات دین‌پژوهی و اسطوره‌شناسی خواهیم پرداخت.

۲- کهن‌الگو و روایت اسطوره‌های

تاریخ فرهنگی حیات بشر حاکی از تکرار مدام مضمون هویت مشترک و یگانه‌ای است که خط سیر اندیشگانی نسل‌های پیشین را به شیوه‌ی تفکر انسان معاصر مرتبط می‌سازد. به دیگر سخن، اسطوره‌ها حاکی از الگوهای پایدار و تکرار شونده‌ی تجارب بشری‌اند و تبیین‌کننده‌ی آگاهی انسان در اعصار گوناگون به‌شمار می‌روند. در تعریف فوق، واژه‌ی الگو به مفهوم برخوردارگی تمامی تجربه‌های انسانی از ژرف‌ساختی مشترک و بازشناختنی است. فناپذیری و جاودانگی اسطوره‌ها نیز برخاسته از ماهیت عام و مکرر تجربه‌ها و باورهای بنیادین بشر است. برداشت اخیر از واژه‌ی اسطوره ما را به مفهوم یونگی کهن‌الگو نزدیک می‌سازد. از نظر یونگ عناصری نمادین در روان ناخودآگاه ما وجود دارند که به مفاهیمی بازمی‌گردند که خود آن‌ها را نساخته‌ایم؛ برعکس چنین به نظر می‌رسد که این عناصر و نمادها زاده‌ی معنایی ازلی و جاودانه‌اند (احمدی، ۱۳۸۶: ۳۶۹).

هر اسطوره، صورت یا فرم روایی ویژه و منحصر به فردی دارد؛ اما هنگامی که نقاب ویژه‌ی اسطوره‌ها کنار می‌رود، شباهت‌های مضمونی آن‌ها آشکار می‌شود. یونگ سرچشمه‌ی این شباهت‌ها را منشأ مشترک یا طرح اولیه‌ی کهن‌الگوها در روان می‌داند و رؤیا، تخیل، اساطیر و دین را که صورت‌های اولیه‌ی ناخودآگاهند، محملی برای باز نمود کهن‌الگوها می‌شناسد. بدین ترتیب، کهن‌الگوها مدام در اشکال مختلف تکرار می‌شوند و می‌توانند در قالب تصاویر، نمادها، شخصیت‌ها، موقعیت‌ها و یا زنجیره‌ای از رخدادها روایت شوند. از این رو، روایت‌های داستانی در بسیاری موارد، باز نمود اسطوره‌ای کهن‌الگوهایی هستند که از اعماق روان آدمی فرا خوانده شده‌اند.

می‌دانیم که اسطوره، صورت روایی مفاهیم آغازین و نمونه‌های ازلی یا کهن‌الگوهاست. در این صورت کشف الگوهای ازلی و آغازین و ترکیب آن‌ها در روایت‌های مقدس و شایان تقلید، مسئله‌ی اصلی روح انسان یا اسطوره است. زیرا چنان‌که یونگ می‌گوید (۱۳۸۷: ۳۱) «اسطوره‌ها پیش از هر چیز، تجلیات روانی و نمود جوهر روح هستند». بنابراین شاید نخستین و مهم‌ترین کارکرد اسطوره پیش نهادن الگوهای اصیل و نمونه برای همه‌ی فعالیت‌ها و آیین‌های مهم انسانی باشد. یک الگو برای این که بتواند الگویی اصیل و نمونه‌ای برای یک امر باشد، بایستی با سرآغاز و آفرینش آن امر پیوند داشته باشد. زیرا اصیل‌ترین نمونه، نمونه‌ی آغازین است.

اسطوره همیشه با نوعی آفرینش در ارتباط است. از این رو است که اسطوره‌ها، الگوهای نمونه و سرمشق‌های اصلی تمامی اعمال مهم انسانی را تشکیل می‌دهند؛ پس زندگی کردن یک اسطوره نمایانگر تجربه‌ای اصالتاً دینی است زیرا با تجربه‌ی عادی زندگی روزمره تفاوت دارد. . . . اسطوره‌ها نشان می‌دهند که جهان، انسان و حیات دارای تاریخچه و خاستگاهی فوق طبیعی هستند و این تاریخچه بسیار مهم و معنی‌دار، ارزشمند، عبرت آموز و شایان تقلید است. (الیاده، ۱۳۹۱: ۳۴)

۳- مبدأ یا سرآغاز (آرخه)^{۲۹}

بسیاری از اسطوره‌ها، جشن‌ها، سوگواری‌ها و آیین‌های مربوط به آفرینش، بویژه اسطوره‌های بُن‌بخش و مراسم رازآشنایی یا آیین‌های تشریف، نظر به آرخه داشته و به مبدأ و سرآغاز رویدادها و واقعیت‌ها و همچنین پیدایش هستی یا کیهان معطوف می‌شده است (ملا صالحی، ۱۳۷۸: ۱۰). میل و تمنای سیری‌ناپذیر بشر برای آگاهی از آرخه یا مبدأ و سرآغاز انسان و جهان، او را به اندیشیدن درباره‌ی بن و بنیاد یا علت‌العلل پدیده‌ها و امور واداشت. بنابراین اندیشیدن درباره‌ی مسأله‌ی آرخه یا مبدأ و سرآغاز و بدایت و نهایت انسان، جهان یا اساساً هر واقعیت و رویدادی بصورت یک پرسش اصیل و هستی‌شناسانه در تمامی فرهنگ‌ها و اسطوره‌ها و آیین‌های جوامع عهد باستان به طور جدی مطرح و کم و بیش با همه‌ی شئون و مراتب احساس و اندیشه مرتبط بوده است.

چنان‌که الیاده (۱۳۹۱: ۷۲) خاطر نشان می‌سازد، خاستگاه مقدس و فوق طبیعی آفرینش در اسطوره‌ها اندیشه‌ای مقدس را درباره‌ی مبانی یا آغازها رقم می‌زند. این اندیشه عبارت از کامل و بی‌نقص بودن آغازها است که بیانگر تجربه‌ی دینی عمیق و خاصی است که با خاطره‌ی خیالی یک «بهشت گمشده» یا حالتی از سعادت و رستگاری که قبل از زندگی کنونی بشری وجود داشته است، پرورنده و زنده نگه داشته می‌شود. از این رو، درک مفهوم خاستگاه و سرآغاز (آرخه) در تفکر اسطوره‌ای امری اساسی و بنیادین است. آرخه ریشه‌ی واژه‌ی یونانی کهن‌الگو یا نمونه‌ی ازلی (Archeos-typos) نیز هست. به گزارش داریوش شایگان (۱۳۹۱: ۱۴۳) در فلسفه‌ی فیلون اسکندری، این واژه به معنی صورت الهی^{۲۰} است و در رساله‌ی مقدس هرمتی خدا را نور ازلی^{۲۱} گویند.

از آنجا که در بینش اسطوره‌ای خاستگاه و سرآغاز آفرینش از کیفیتی قدسی برخوردار است، لاجرم درک و یادآوری آن با کمال و رستگاری قرین است. در این خصوص الیاده (۱۳۹۱: ۷۴) می‌گوید: «مفهوم مبدأ اساساً با اندیشه‌ی کمال و سعادت و رستگاری پیوند خورده است». بنابراین «برای انسان مذهبی، هستی یا حیات اصیل و حقیقی در آن لحظه‌ای آغاز می‌شود که این تاریخچه‌ی آغازین یا تاریخ ازلی به او ابلاغ شده و او پیامدها و نتایج آن را می‌پذیرد. این تاریخ ازلی همیشه تاریخی مقدس است» (همان: ۱۱۹). مفهوم اصیل ازلی یا سرآغاز، مفهومی ماورای تجربه و آگاهی بشر و امری مقدس است. بنابراین فهم و دریافت آن نیازمند باوری الهی و قدسی است.

در تفکر اسطوره‌ای پرسش‌هایی مانند «نخستین شرایط و مراحل آفرینش یا انسان شدن آدمی چگونه محقق شده است؟»، «آغاز فرآیند تاریخی شدن بشر کی و کجا یا چطور رخ داده است؟»، «ابتدایی‌ترین نسبت، احساس، اندیشه، شناخت، و تجربه‌ی بشر از جهان و محیطی که در آن می‌زیسته است، چگونه بوده است؟» و «نخستین واکنش‌های انسان در برابر واقعیت‌ها، رویدادها و پدیده‌هایی که با آن‌ها مواجه شده چگونه بوده است؟» به پاسخ‌هایی نیاز دارند که به آرخه یا مبدأ و سرآغاز قدسی امور اشاره دارند. از این رو، فرضیه‌ی صُور مثالی یا مُثُل افلاطون و یادآوری افلاطونی می‌تواند با طرز تفکر و نگرش و رفتار انسان در جوامع ابتدایی و سنتی مقایسه شود. انسان در آن جوامع، الگوهای نمونه‌ی مثالی را برای همه‌ی اعمالش در اسطوره‌ها می‌یابد. اسطوره‌ها به او می‌گویند که همه‌ی کارهایی که می‌کند یا تمایل به انجام‌شان دارد، قبلاً و در ابتدای زمان یا در ازل انجام شده است. بدین ترتیب اسطوره‌ها در مجموع، کل دانش و شناخت کارآمد را تشکیل می‌دهند. حیات فردی تا جایی که از این مجموعه یا مخزن اعمالی که قبلاً انجام شده یا افکاری که قبلاً بیان شده است الهام می‌گیرد، به حیاتی کاملاً انسانی، مسئولانه، مهم و معنی‌دار تبدیل می‌شود (الیاده، ۱۳۹۱: ۱۵۷).

۴- تک‌اسطوره و سفر قهرمان

جوزف کمپل در کتاب قهرمان هزار چهره^{۳۲}، سیر و سفر درونی انسان را در قالب سفر قهرمانان اسطوره‌ای تشریح و با بررسی قصه‌ها و اسطوره‌های جهان نشان می‌دهد که چطور این کهن‌الگو در هر زمان و مکان خود را در قالبی جدید تکرار می‌کند تا انسان را به سیر و سفر درونی و شناخت خویش راهنمایی کند. او اسطوره‌ها را دارای الگوی ساختاری واحدی می‌داند که از یک نظام روایی تبعیت می‌کنند و نشان می‌دهد که ساختار این الگوی واحد را کهن‌الگوهایی تشکیل می‌دهند که بن‌مایه‌ی^{۳۳} اصلی همه‌ی اساطیرند. کمپل این الگو را اسطوره‌ی یگانه یا تک‌اسطوره^{۳۴} می‌نامد و آن را در قالب فرآیند سفر قهرمان تشریح می‌کند.

از نظر کمپل تمام اسطوره‌های جهان، در اصل، داستان واحدی را بیان می‌کنند و تعدد داستان‌ها به سبب ویرایش‌های گوناگون همان داستان واحد است. بنابراین، یک داستان اصیل و یک قهرمان اصلی در تمام طول تاریخ در حال تکرار است. این داستان (سفر قهرمان) در هر دوره با توجه به امکانات و شرایط فرهنگی، تنها دستخوش تغییراتی سطحی می‌شود و شخصیت‌های آن تغییر می‌کنند. بنابراین، همه‌ی داستان‌ها پیش‌تر گفته شده‌اند و مهم‌تر آن که، هدف و مضمون روایت آن‌ها نیز یکی است. علاوه بر این، حتی ساختار روایی این داستان‌ها و شخصیت‌های اصلی آن‌ها بسیار شبیه به یکدیگر و دارای کنش‌های مشابه‌اند (کنگرانی، ۱۳۸۹: ۲۰). به این ترتیب، از یک اسطوره یا مضمونی عامیانه ممکن است روایت‌های گوناگونی ثبت و ضبط شود، و شده است، اما ابداع اسطوره‌ای جدید تاکنون مشاهده نشده است. اسطوره‌های ثبت شده همواره کم و بیش روایت اصلاح‌شده یا جرح و تعدیل مشخصی از متونی است که قبلاً وجود داشته‌اند (الیاده، ۱۳۹۱: ۱۸۰). چنان که کمپل می‌گوید: «قهرمانان تمام دوران‌ها، پیش از ما این راه را پیموده‌اند. هزارتو کاملاً شناخته شده است؛ ما فقط باید سر نخ‌ی را که قهرمان بر جای گذاشته دنبال کنیم» (۱۳۸۷: ۳۵). او بر آن است که در داستان‌های مختلف اساطیری، گاهی یک یا دو عنصر نمونه‌ای حذف شده، بسط یافته یا ادغام شده است. اما در همه‌ی آن‌ها، تعدادی شخصیت به عنوان کهن‌الگوهای اسطوره‌ای تکرار می‌شوند. این کهن‌الگوها طنین واحدی از حقایق انسانی دارند و سرشت، خصایل و نیازهای انسانی را باز می‌نمایانند. اما مهم‌ترین و تأثیرگذارترین شخصیت، شخصیت مرکزی یا قهرمان داستان است که بایستی سفری سرنوشت‌ساز و معنادار را از سر بگذراند. قهرمان از زندگی روزمره دست می‌کشد و سفری مخاطره‌آمیز را به حیطة‌ی شگفتی‌ها آغاز می‌کند. در آنجا با نیروهایی شگفت‌روبرو می‌شود و به پیروزی قطعی دست می‌یابد. هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، قهرمان نیروی آن را دارد که به یارانش برکت و فضل نازل کند. چنان که پرومته به آسمان رفت، آتش را از خدایان دزدید و بازگشت (همان: ۴۰).

قهرمان در این سفر اسطوره‌ای می‌آموزد که چگونه باید راه قهرمانی را طی کند و برای قهرمان بودن از نیازهای فردی خویش فراتر رود. کمپل معتقد است سفرهای همه‌ی قهرمانان اسطوره‌ای، مراحل مشابه و یکسانی دارند و از عناصر ساختاری مشترکی بهره می‌برند. این مراحل و عناصر مشترک درون‌مایه‌های ازلی و ابدی سفر قهرمان را تشکیل می‌دهند. قهرمان به تمامی در سفر غوطه‌ور می‌شود چنان که سفر او را دگرگون خواهد کرد. قهرمان هر چه در جهان ماجرا بیشتر فرو می‌رود و جستجو می‌کند، بیشتر خود را کشف می‌کند و افق‌های تازه‌ای از ادراک خویشتن و جهان، فرا روی او گسترده می‌شود (Booker, 2011: 106).

به نظر می‌رسد توالی اعمال قهرمان از الگوی ثابت و معینی پیروی می‌کند که در تمامی داستان‌های جهان و در دوره‌های گوناگون قابل پیگیری است. شاید بتوان گفت کهن‌الگویی از

یک قهرمان اسطوره‌ای وجود دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون توسط گروه‌های کثیری از مردم نسخه‌برداری شده است. قهرمان افسانه‌ای معمولاً بنیان‌گذار چیز تازه‌ای است - یک عصر تازه، دین تازه، شهر تازه، و یا شیوه‌ی تازه‌ای از زندگی که برای دست یافتن به آن باید ساحت قدیم را ترک گوید و به جستجو بپردازد (کمپل، ۱۳۸۸: ۲۰۶). کمپل سیر تحول و سفر قهرمان در جستجوی مطلوب و شناخت خویش را در هفده مرحله و در سه بخش اصلی عزیمت (جدایی)، آزمون (آیین تشرّف) و بازگشت تشریح و آن را هسته‌ی اسطوره‌ی یگانه یا تک‌اسطوره می‌داند. کریستوفر وولگر^{۲۰} نیز در کتاب معروف سفر نویسنده (۱۳۸۷)، آشکارا تحت تأثیر مطالعات و دستاوردهای کمپل و با تکیه بر نقش‌مایه‌های اندیشه‌ی اسطوره‌ای، الگوی عملی نوینی برای فیلمنامه‌نویسی پیشنهاد می‌کند که در آن بنیان ساختاری داستان‌گویی در سینما همان الگوی سفر قهرمان است. وولگر طرح کمپل در تشریح مراحل هفده‌گانه‌ی سفر قهرمان را اساس کار خود قرار داد. اما با اندکی اصلاح و تغییر، مراحل سفر را به دوازده مرحله کاهش داد و این مراحل را به گونه‌ای سازماندهی کرد که الگوی آن با ساختار روایی و دراماتیک در سینمای داستانی، سازگاری یافت و ظرفیت بازتولید داستان‌های متنوع را برای روایت سینمایی به نمایش گذاشت. در مدل وولگر نیز الگوی سفر قهرمان به سه پرده یا سه مرحله‌ی اصلی عزیمت، آزمون و بازگشت تقسیم می‌شود. بر این اساس به نظر وولگر، سفر قهرمان الگویی جهانی است که در هر فرهنگ و هر زمانی اتفاق می‌افتد. این الگو همان تنوع نامحدودی را دارد که نژاد انسان داراست و با وجود این، فرم بنیادی آن همواره ثابت است. سفر قهرمان مجموعه‌ای از عناصری با استحکامی حیرت‌انگیز است که پیوسته از اعماق ذهن بشر می‌تراود؛ با جزییاتی متفاوت در هر فرهنگ، اما اساسی مشابه و یکسان. وولگر داستان‌هایی را که بر اساس الگوی اسطوره‌ای ساخته شده‌اند، نقشه‌ی درستی از روان بشر می‌داند، که دقایق و لطایف ساز و کار ذهن را به درستی ترسیم می‌کنند. آن‌ها، حتی زمانی که حوادث خیالی، غیرممکن، یا غیرواقعی را نقل می‌کنند از لحاظ روان‌شناسی معتبر و از لحاظ عاطفی واقع‌گرایانه‌اند. این داستان‌ها از قدرت جهانی و گیرایی و کششی برخوردارند که برای همه قابل فهم است، چرا که از منبعی جهانی در ناخودآگاه مشترک برمی‌خیزند (همان: ۱۵).

یونگ (۱۳۸۹: ۸۵) می‌گوید: هنر بزرگ و والا، همیشه باروری‌اش را از اسطوره و از فرآیند ناخودآگاه نمادسازی گرفته است که قرن‌ها ادامه دارد و تجلی ازلی روح انسان است و ریشه‌ی همه‌ی آفرینش‌ها در آینده خواهد بود. و چنان‌که الیاده (۱۳۹۱: ۱۸۱) تشریح می‌کند، در تحلیل نهایی، خلاقیت در حوزه‌ی تخیل دینی است که بن‌مایه‌های اساطیر سنتی را احیا می‌کند. تجربه‌های ممتاز دینی هنگامی که از طریق طرح و تصویری به اندازه‌ی کافی تأثیرگذار و خیال‌انگیز ارائه شود، می‌تواند الگوهای نمونه یا منابع الهام‌بخش اسطوره‌ای را به کل جامعه القا کند. بدین ترتیب، اسطوره به انسان کمک می‌کند از محدودیت‌ها و شرایط خود فراتر رود و انسان را برمی‌انگیزاند که بالاتر برود و به «جایی که بزرگ‌ترین‌ها هستند» برسد.

۵- خلاصه‌ی داستان فیلم جویندگان

با بررسی فیلم جویندگان (۱۹۵۶)^{۲۱} به عنوان یک نمونه، برخی از مفاهیم اصلی این جستار را روشن خواهیم کرد. اما پیش از بررسی باید به اختصار مروری بر داستان فیلم داشته باشیم. جویندگان ساخته‌ی جان فورد و از مشهورترین فیلم‌های ژانر وسترن است. داستان فیلم از سال ۱۸۶۸ شروع می‌شود؛ زمانی که ایتن ادواردز^{۲۲} (با بازی جان وین) از جنگ‌های داخلی آمریکا به

ایالت تگزاس باز می‌گردد. او که خانواده‌ای ندارد، در خانه برادرش آرون^{۳۸} ساکن می‌شود. اما بازگشت ایتن به خانه و انس با شرایط زندگی آرام دوامی ندارد؛ زیرا برای دفع خطر حمله‌ی سرخپوست‌ها به گروهی از مردان ملحق شده و از خانه دور می‌شود. در نبود ایتن، اتفاقی تلخ و سهمگین همه چیز را بر هم می‌زند. در غیاب او، گروهی از سرخپوست‌های کومانچی به سرکردگی اسکار^{۳۹} به خانه‌شان حمله می‌کنند و برادر او (آرون) و همسرش (مارتا^{۴۰}) و پسرش کشته می‌شوند و مهاجمان دختر کوچک خانواده (دبی^{۴۱})، برادرزاده‌ی ایتن را با خود می‌برند. وقتی ایتن به خانه بازمی‌گردد و با قتل‌عام خانواده‌ی برادرش روبرو می‌شود، سفری طولانی را برای یافتن برادرزاده‌اش آغاز می‌کند. ایتن به همراه پسرخوانده‌ی برادرش مارتین^{۴۲}، هفت سال تمام، کوه و دشت و بیابان را در جستجوی دبی زیر پا می‌گذارند. ایتن در این سفر، علاوه بر جستجو برای برادرزاده‌اش، به دنبال انتقام گرفتن از قاتلان خانواده‌ی برادرش - و بخصوص مارتا که زمانی عشق و محبوب او بوده است - نیز هست. اما ایتن که از سرخپوست‌ها نفرت دارد، به تدریج درگیر احساساتی دوگانه می‌شود. بخصوص هنگامی که می‌فهمد برادرزاده‌اش که هنگام ربوده شدن تنها یک دختر بچه بود، حالا به زنی بالغ در قبیله کومانچی تبدیل شده است و آنان را به عنوان خانواده‌ی خود می‌شناسد. بنابراین، تصمیم به کشتن او می‌گیرد. ایتن در وضعیتی متناقض قرار می‌گیرد، اگرچه به دنبال یافتن تنها بازمانده‌ی خویش است، اما می‌خواهد با کشتنش او را نجات دهد. او در این جستجوها در پی سرخپوستی است که همچون او آواره است و گویی همزاد اوست و در نهایت معلوم می‌شود همین سرخپوست (اسکار) خانواده‌ی ایتن را کشته است، چون سفیدپوست‌ها بچه‌های او را کشته بودند. مارتین پسر خوانده‌ی برادرش و همراه او در این جستجوی طولانی که از رویارویی ایتن و دبی بیمناک است، بر اساس نقشه‌ای پنهانی به اردوگاه سرخپوستان می‌رود که دبی را بیابد و او را نجات دهد. اما با سر رسیدن اسکار، مارتین با او درگیر و اسکار کشته می‌شود. سپس ایتن وارد کارزار می‌شود و دبی را که در حال فرار است، دنبال می‌کند. اما سرانجام ایتن بر میل نفرت‌بار خود برای کشتن دبی غلبه می‌کند و او را در آغوش خود پناه می‌دهد و او را به بازمانده‌ی اقوام و خویشان که حالا دور هم جمع شده‌اند بازمی‌گرداند. زندگی بار دیگر از سر گرفته می‌شود، اما ایتن خود را تنها و غریب می‌یابد و رو به صحرا می‌رود.

۶- تحلیل

داستان فیلم بر اساس کهن‌الگوی جستجو و سفر در دل یک قصه‌ی تراژیک، می‌تواند زمینه‌ی یک مطالعه‌ی عمیق روانشناختی در شخصیتی را فراهم آورد که از سرخپوستان به گونه‌ای و سواسی نفرت دارد و مصمم است از آن‌ها به سبب کشتن تنها عشق زندگی‌اش مارتا و ربودن برادرزاده‌اش دبی انتقام بگیرد. ایتن نمونه‌ی برجسته و استثنایی یک شخصیت متناقض در سینماست. زیرا بیننده مایل است با تمام وجود در یافتن تنها بازمانده‌ی خانواده (دبی) و انتقام گرفتن از قاتلان خانواده، با ایتن همذات‌پنداری کند، اما اعمال وحشیانه او را نیز تاب نمی‌آورد. بنابراین با ادامه‌ی جستجو، شناخت تفاوت وجه قهرمانی ایتن و وجه ضد قهرمانی اسکار - همتای سرخپوست او - لحظه به لحظه دشوارتر می‌شود. گویی اسکار سایه‌ی ایتن، و وجه منفی وجود اوست. زیرا انگیزه‌ها و خشونت این دو مرد بسیار شبیه به یکدیگر است. سرانجام در می‌یابیم که کشتار خانواده‌ی برادر ایتن، که در ابتدا کاملاً بی‌دلیل به نظر می‌رسید، نیز برای انتقام مرگ فرزندان اسکار به دست سفیدپوستان، صورت پذیرفته است. این انتقام بدوی تا بی‌نهایت ادامه می‌یابد و ایتن نیز محکوم است که تا ابد در میان بادها سرگردان بماند. او که نومیدانه دریافته است جایی در جامعه متمدن ندارد، به سوی بدویت یا سرآغاز خویش می‌رود.

چنان که پیتر والن در نشانه‌ها و معنا در سینما (۱۳۶۳: ۹۴) خاطر نشان می‌کند: تعارض حاکم بر فیلم‌های فورد، تعارض میان بیابان و کشت‌زار است. در فیلم‌های فورد این تعارض در شماری از تصاویر خیره‌کننده تبلور می‌یابد. ایتن ادواردز، در سراسر فیلم یک بیابان گرد باقی می‌ماند. در آغاز، در بیابان می‌راند تا وارد خانه‌ی چوبی شود؛ در پایان، با تقارن کامل، همان خانه را مثل همیشه ترک می‌کند تا دوباره به بیابان - به آوارگی - بازگردد. سرگشتگی ایتن ادواردز، همانند سرگشتگی بسیاری از شخصیت‌های اصلی دیگر فیلم‌های فورد، یک کاوش و به تعبیری یک پی‌جویی است. با وجود هم‌پیکری روکردها و امکانات تفسیری متنوع، به‌ویژه در تحلیل فرآیند سفر و جستجوی ایتن، در اینجا ما می‌خواهیم تنها نمای اول صحنه‌ی آغاز (افتتاحیه) و نمای آخر صحنه‌ی انجام (اختتامیه) فیلم را از منظر معانی و رویکردهای اسطوره‌ای بررسی کنیم. زیرا این دو نما چند کارکرد اساسی در درک و تفسیر فیلم دارند. اول آن‌که این دو نما زیرساخت معنایی فیلم را شکل می‌دهند و تأثیر غایی فیلم را به سامان می‌رسانند. دو دیگر آن‌که این نماها، مهم‌ترین کلید درک شخصیت ایتن ادواردز و سرگشتگی او در جهان‌اند. سوم آن‌که این دو نما، یعنی نمای آغاز و پایان فیلم، به شکلی شگفت‌انگیز ارتباط آینه‌وار آغاز و انجام و مفاهیم اسطوره‌ای آن را در یک ترکیب‌بندی بصری دقیق و متقارن بازنمایی می‌کنند. از این رو تلاش می‌کنیم با بازخوانی این دو نما، عناصر روایی آغاز و انجام فیلم را به‌دقت تشریح کنیم. پیش از نمای اول و پس از نمای آخر، تصنیفی غم‌انگیز با این مضمون به گوش می‌رسد:

آنچه مردی را آواره می‌کند، آنچه مردی را سرگردان می‌کند، آنچه مردی خانه و کاشانه‌اش را بدان وامی‌نهد و به خانه باز نمی‌گردد، راندن و رفتن است، راندن و رفتن راندن و رفتن ...

مردی که در جستجوی قلب و روح خویش است، به جستجو خواهد رفت، او مطمئن است که آن را خواهد یافت، اما در کجا، خدایا کجا؟ راندن و رفتن، راندن و رفتن، راندن و رفتن ...

در ابتدای فیلم، در سیاهی پرده، پرهیب‌زنی که از پشت او را می‌بینیم دری را باز می‌کند و در پی آن تصویری از صحرای بی‌پایان زیر نور آفتاب دیده می‌شود. زن کمی جلو می‌رود و در حالی که به صحرا چشم دوخته، سواری از دوردست پدیدار می‌شود. او ایتن ادواردز است که خسته به خانه بازمی‌گردد. گویی عاملی که زن را به ایوان خانه کشانده، حضور مردی است که پیش‌تر محبوب او بوده است. و شاید همین عامل نیز ایتن را ترغیب کرده است که از بیابان دل بکند، و به خانه و خانواده بازگردد. حالا برادرش آرون (همسر مارتا) و فرزندانش نیز به ایوان خانه می‌آیند و ناباورانه نزدیک شدن ایتن را می‌نگرند (تصاویر ۸-۱).



در صحنه‌ی پایانی فیلم نیز، پس از نجات دبی و بازگرداندن او به خانه، همه‌ی خویشان وارد خانه می‌شوند و مارتین نیز با نامزدش که بار دیگر او را به دست آورده است (زیرا به خاطر این سفر و غیبت طولانی تا آستانه‌ی ازدواج با جوان دیگری پیش رفته بود)، شادمان از کنار ایتن عبور می‌کنند و وارد خانه می‌شوند. دوربین داخل خانه است و از داخل قاب در، ایتن را که تنها در ایوان ایستاده نمایش می‌دهد و در پس‌زمینه‌اش بیابان بی‌انتهای او را در قاب می‌گیرد. ایتن تنها در آستانه‌ی در، بیرون از خانه و بر پهنه‌ی بیابان، معلق میان ماندن و رفتن، لحظاتی تعلل می‌کند و سپس رو می‌گرداند و در میان گرد و خاکی که به هوا برخاسته به سوی صحرا می‌رود. همان بیابان برهوتی که در نمای اول فیلم از دل آن بیرون آمده بود. در واپسین لحظه‌ها دستی از داخل، در خانه را می‌بندد و تصویر دوباره سیاه می‌شود. سپس قطعه‌ی دوم تصنیف شنیده می‌شود (تصاویر ۹-۱۶).



صحنه‌های آغاز و انجام فیلم، یک فرم متقارن روایی و بصری فراهم می‌آورند که معانی بنیادین و عمیق داستان را شکل می‌دهند. فیلم با بازشدن در به روی ایتن، که از بیابان به سوی خانه می‌آید، آغاز و با بازگشت وی به بیابان و بسته شدن در، پایان می‌یابد. ایتن از عبور از درگاه و آستانه‌ی خانه‌ای که او را به آرامش و زندگی خانوادگی فرامی‌خواند، سر باز می‌زند و به بیابان و مهد سرگردانی و آوارگی خویش باز می‌گردد. چنان که در شعر تصنیف پایانی فیلم می‌آید، این مرد در جستجوی قلب و روح خویش است، می‌داند که بایستی آن را بیابد، اما نمی‌داند گمشده‌اش را کجا خواهد یافت، پس ناگزیر از رفتن است. باید به همان دنیای مبهم و رازآمیز بیابان که از آن سربرآورده و قدم در زندگی گذاشته است، بازگردد. بیابان آن سرآغاز مبهم و هم‌آلودی است که سرنوشت او بدان ختم خواهد شد و او هویت و روح خویش را در آن می‌جوید. بیابان همان آغازی است که انجام او در آن نهفته است و او بدان بازمی‌گردد. ایتن نمونه‌ی ازلی بشری است که در این دنیا سرگردان به این سو و آن سو می‌رود و سرانجام به مبدأ خویش بازمی‌گردد. در این‌جا مبدأ سفر بسیار تعیین‌کننده و به عبارتی معنای سفر نیز هست. چنان‌که الیاده (۱۳۹۰: ۳۶) در اسطوره‌ی بازگشت جاودانه می‌گوید: «در میان مردم بدوی، نه تنها مراسم دینی دارای نمونه‌های اساطیری هستند، که هر یک از اعمال بشری نیز فقط به میزانی ارزش و اعتبار می‌یابند که به تقلید و تکرار کرداری آغازین می‌پردازند».

۷- نتیجه

هنرهای داستان‌گو در نمونه‌های اصیل خود به الگوی سفر قهرمان و به عبارتی به ساختار روایت‌های اسطوره‌ای ارجاع می‌دهند و از آن‌ها نیرو می‌گیرند، روایت‌هایی که بن‌مایه‌ی آن‌ها از

اعماق روان ناخودآگاه سرچشمه می‌گیرد و در قالب الگوهای اصیل اسطوره‌ای سامان می‌یابد. البته این به معنی کاربرد یک ساختار داستانی یا نمایشی واحد در همه‌ی روایت‌های داستانی نیست، زیرا اسطوره‌ها جز آن‌که خود داستانی روایت می‌کنند، الگوهایی برای بازنمایی و روایت مفاهیم و درون‌مایه‌های اصلی ذهن بشر نیز می‌آفرینند.

هر روایت اسطوره‌ای، غالباً تلفیقی معنادار از کهن‌الگوهای روان ناخودآگاه جمعی است که به منظور تبیین و تکرار یک باور اصیل، در قالب یک روایت داستانی سازماندهی شده است. از آن‌جا که مفاهیم آغاز و انجام، پرسش‌هایی بنیادین در هستی‌شناسی انسان در طول تاریخ حیات بشر به شمار می‌روند، اگر به آرچه یا مبدأ آفرینش انسان بازگردیم، این تفسیر اشارتی به همان داستان اصیل و ازلی، یعنی اسطوره‌ی بنیادین آفرینش و بازگشت انسان است. برآمدن بشر از میان برهوت عدم، جستجو و سرگردانی او در پی حقیقت زندگی و بازگشت به منزل‌گاه نخستین، در حقیقت داستان ازلی بشر و بشر ازلی است. بنابراین الگوی سفر قهرمان، در اصل ماجرای آفرینش آدم یا نمونه‌ی ازلی انسان است؛ و داستان هبوط، سرگردانی و بی‌قراری در حیات دنیوی و سرانجام بازگشت او به سوی مبدأ نیز هست.

در ماجرای آفرینش انسان، انسان پس از جدایی از عالم علوی و سفر به زمین، مفهوم تازه‌ای از بودن را درک و در طول مسیر زندگی و سفر، آگاهی‌های تازه‌ای می‌یابد. این سفر، الگوی بنیادین حیات بشر است. الگوی آفرینش انسان با یک چرخش هستی‌شناسانه به پایان می‌رسد. پایانی که آدمی را به نقطه‌ی آغاز می‌رساند. تعادلی پایدار که از یک سو همان آغاز و از سوی دیگر با آغاز بسیار متفاوت است. از این رو، درک مفهوم خاستگاه و سرآغاز (آرچه) در تفکر اسطوره‌ای امری اساسی و بنیادین است. زیرا در بینش اسطوره‌ای خاستگاه و سرآغاز آفرینش از کیفیتی قدسی برخوردار است و به همین دلیل، مفهوم اصیل ازل یا سرآغاز، مفهومی ماورای تجربه و آگاهی بشر است.

پی‌نوشت‌ها

1. arl Gustav Jung (1875-1961)
2. Joseph John Campbell (1904-1987)
3. Mircea Eliade (1907-1986)
4. Narratives
5. Storytelling Media
6. Vladimir Yakovlevich Propp (1895-1970)
7. Structural Analysis
8. David Bordwell (Born 1947)
9. Mithycal Criticism
10. Archetypal Criticism
11. Interdisciplinary
12. Anthropology
13. History of Religion
14. Comparative Religion
15. Psychology
16. Collective unconscious
17. Archetype

18. Northrope Frye
19. Anatomy of Criticism
20. Arche / Origin
21. Hero's Journey
22. The Searchers
23. C.G. Jung
24. Analytical Psychology
25. Monomyth
26. Joseph Campbell
27. Primordial Myth
28. Mircea Eliade
29. Arche (ἀρχή)
30. Imago Dei
31. To arkhētupon phōs
32. Hero with thousand faces
33. Motif

۳۴. کمپل اصطلاح تک‌اسطوره را از کتاب شب‌زنده‌داری فینگن‌ها اثر جیمز جویس وام گرفته است.

35. Christopher Vogler (Born 1949)

۳۶. فیلم جویندگان به کارگردانی جان فورد و با بازی جان وین، جفری هانتز و ورا مایلز، فیلمی در ژانر وسترن به مدت ۱۱۹ دقیقه و محصول سال ۱۹۵۶ ایالات متحده است. این فیلم از جمله شاهکارهای جان فورد و از معروف‌ترین فیلم‌های ژانر وسترن است. با وجود این که فیلم جویندگان در گیشه موفق بود، اما نامزد هیچیک از جوایز اسکار نشد. با این وجود، مؤسسه‌ی فیلم آمریکایی در سال ۲۰۰۸، جویندگان را به عنوان بهترین فیلم وسترن تمام دوران سینمای آمریکا انتخاب کرد. در سال ۲۰۰۷ نیز این فیلم، در فهرست صد فیلم برتر تمام دوران که توسط مؤسسه‌ی فیلم آمریکایی تنظیم شده بود، در جایگاه دوازدهم ایستاد.

37. Ethan Edwards
38. Aaron Edwards
39. Chief Cicatriz - Scar
40. Martha
41. Debbie Edwards
42. Martin Pawley

منابع

- احمدی، بابک (۱۳۸۶). *حقیقت و زیبایی: درس‌های فلسفه هنر*، مرکز، تهران.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۱). *اسطوره و واقعیت*، ترجمه‌ی مانی صالحی علامه، کتاب پارسه، تهران.
- بوردول، دیوید (۱۳۹۱). *معناسازی*، ترجمه‌ی شاپور عظیمی، چاپ اول، فرهنگستان هنر، تهران.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای، چاپ اول، توس، تهران.
- شایگان، داریوش (۱۳۵۵). *بت‌های زهنی و خاطره‌ی ازلی*، امیرکبیر، تهران.
- فرای، نورتروپ (۱۳۷۷). *تحلیل نقد*، ترجمه‌ی صالح حسینی، چاپ اول، نیلوفر، تهران.
- ضیمران، محمد (۱۳۸۹). *گذار از جهان اسطوره به فلسفه*، چاپ سوم، هرمس، تهران.
- کمپل، جوزف (۱۳۸۷). *قهرمان هزار چهره*، ترجمه‌ی شادی خسروپناه، چاپ سوم، نشر گل آفتاب، مشهد.
- _____ (۱۳۸۸). *قدرت اسطوره*، ترجمه‌ی عباس مخبر، چاپ پنجم، نشر مرکز، تهران.
- کنگرانی، منیژه (۱۳۸۹). «تأملی بر نظریه‌ی تک‌اسطوره‌ی کمپل با نگاهی به روایت یونس و ماهی»، *روزنامه‌ی ایران*، شماره ۴۵۱۰ به تاریخ ۸۹/۳/۳، صفحه‌ی ۲۰ (اندیشه).
- گورین، ویلفرد؛ ال. جان. ار. ویلینگهام؛ ارل. جی. لیبز و لی مورگان (۱۳۷۰). *راهنمای رویکردهای نقد ادبی*، ترجمه‌ی زهرا میهن‌خواه، چاپ چهارم، اطلاعات، تهران.
- ملا صالحی، حکمت الله (۱۳۷۸). «درآمدی بر باستان‌پژوهی»، *فصلنامه‌ی باستان‌پژوهی*، شماره‌ی ۵ و ۶، آذر ۱۳۷۸.

- والن، پیتر (۱۳۶۳). *نشانه‌ها و معنا در سینما*، ترجمه‌ی عبدالله تربیت و بهمن طاهری، چاپ اول، سروش، تهران.
- وولگر، کریستوفر (۱۳۸۷). *سفر نویسنده*، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، چاپ اول، مینوی خرد، تهران.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۹). *ضمیر پنهان*. ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیل‌پور، چاپ نهم، نشر قطره، تهران.
- _____ (۱۳۸۷). *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه‌ی محمود سلطانیه، چاپ ششم: جامی، تهران.
- _____ (۱۳۸۷). *روح و زندگی*، ترجمه‌ی لطیف صدقیانی، چاپ سوم، جامی، تهران.

Received: 26 June 2014

Accepted: 07 Sep 2014

Analyzing Mythical Narrative in Fiction Film, Through Studying “The Searchers”

M. Naghashzadeh, Member of Faculty, TV Production Faculty, IRIBU, Tehran, Iran

S. M. Mokhtabad, Research Deputy, Faculty of Art & Architecture, TMU, Tehran, Iran

Abstract

Narratives -especially the fictional narratives- of any kind which are narrated through any medium often introduce the assumptions about the world and the ways it is perceived. Since the conceptualization is considered as one of the fundamental objectives as well as functions of the narratives, the study, taking the conceptual approach, analyzes the origins of the cinematic mythical narrative. To this end, arguing the concept of Origin (Arche) and its relation to Religion and Myth through analyzing the pattern of the Hero's Journey of the mythical narratives, we show the mentioned archetype as a form of an anagogical process and essentially the process of the spiritual evolution and return to the original values in the religious thought. From mythological perspective, Hero Myth is considered as one of the most prevalent and familiar myths in the contemporary world. So, due to the hero character's mythical as well as structural functions at forming the dramatic pattern, the hero myth can be taken as an effective pattern in the dramatic structures. One of the most appropriate approaches to read, perceive and criticize a text either in the realm of fictional narrative or other narrative media such as film is Mythological Criticism. Recognizing the concept of Origin in the mythological studies through the visual and narrative analysis of the first and last shots of *The Searchers* as the case study, the study shows that the pattern of the hero's journey in the fiction film originates from the primordial and eternal concepts and in particular the beginning as well as the end of the Creation. The perception refers to that authentic eternal story, the original myth of the Creation and Return of Man. This journey is considered as the fundamental or basic pattern of Man life. The pattern of Man's Creation ends with an ontological turn, getting him to the starting point. Hence, it can be claimed that the archetype of hero's journey roots in the prominent archetype of Creation. Therefore, the authentic samples of the narrative arts refer to and are enforced by the pattern of the hero's journey and in other words the mythical narratives' structure, the narratives organized in the form of the authentic mythical patterns and emanated from the depth of unconscious psyche; although, it does not mean that one fictional structure is applied or repeated in all the fictional narratives or in other words, all the fictional narratives follow the same fictional or dramatic structure. In fact, the myths not only narrate a story, but also create the patterns for the representation of the principle concepts or themes of the human mind. The study's theoretical framework include Carl Gustavo Jung's Archetype and Collective Unconscious theories in the realm of the analytical psychology, Joseph Campbell's Monomyth theory in the realm of mythological studies, and Mircea Eliade's Origin Myth in the realm of religious and mythological Studies.

Keywords: the concept of Origin, mythical narrative, the Hero's Journey, the Searchers