بررسی کهن الگوها در سالار مگس‌ها اثر ویلیام گلدینگ از دیدگاه روان ـ تحلیلی یونگ

دکتر موسی احمدیان*
سمیه فراهانی**

چکیده

نقد روان ـ تحلیلی به واکاوی ناخودآگاه نویسنده و یا شخصیت‌های اثر ادبی می‌پردازد. از این دیدگاه، با تحلیل اثر ادبی می‌توان به درون و لایه‌های معنایی نهفته در عمق اثر راه یافت و آنها را یکی پس از دیگری کشف و آشکار ساخت و رفتارهای بیرونی شخصیت‌ها را در علل و انگیزه‌های درونی آنها جستجو، ریشه‌یابی و بدین‌سان اثر را تفسیر کرد. این رویکرد عمدتاً بر نظریه روان ـ تحلیلی یونگ استوار است. مدل یونگ به طور خلاصه گذار از سطح خودآگاهی و رفتن به عمق ضمیر ناخود آگاه انسانی است؛ ناخودآگاه منشا اصلی رفتارهای بیرونی انسان است. خاستگاه اصلی این مدل ضمیر ناخودآگاه و ـ کهن-الگوها است؛ کهن‌الگوها مفاهیم و انگاره‌هایی جهانی و همگانی هستند که از کهن‌ترین دوران‌های گذشته بشری در حلقه‌های نسلی به وراثت رسیده و در ضمیر (نهان) ناخود آگاه انسان، به عنوان ژرف‌ترین لایه‌های ذهن، قرارگرفته است. مهم‌ترین کهن‌الگوها از نظر یونگ عبارتند از نقاب، سایه، قهرمان، انیموس، انیما و...که در شرایط و به شکل‌های گوناگون به سطح خودآگاهی رسیده و در آثار هنری تجلی یافته و نمایان می‌شوند. مقالهٔ حاضر به تحلیل کهن الگوها در رمان سالار مگس‌ها اثر ویلیام گلدینگ از این نگاه روان ـ تحلیلی پرداخته و ریشه‌های رفتارها و تعارض‌های شخصیت‌های داستان را در ضمیر ناخودآگاه آن‌ها واکاوی می‌نماید. تحلیل نشان می‌دهد که تنش‌ها و ناهنجارهای رفتاری این شخصیت‌ها ـ به عنوان نماد و نمودی از انسان امروز ـ ناشی از عدم تعادل روانی است که خود نتیجهٔ بحران‌ها و ناهنجاری‌های بیرونی و شرایط بحران زدهٔ زندگی انسان امروزین است.

واژه‌های کلیدی

کهن الگو، نقاب، سایه، رویا، روان ـ تحلیلی/ روانکاوی ، ضمیر ناخودآگاه، خودآگاهی، لایه‌های معنایی

مقدمه

* دانشگاه اراک، گروه زبان و ادبیات انگلیسی، ایران، اراک.

** دانش‌آموخته کارشناسی ارشد زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه آزاد اسلامی اراک.

Archive of SID

www.SID.ir

روان ـ تحلیلی، یا روانکاوی اثر ادبی به عنوان یکی از رویکردهای جدی در نقد ادبی و تحلیل آثار ادبی، به ویژه آثار ادبی جدید، می‌کوشد تا به درون و عمق اثر ادبی، به مثابهٔ لایه‌های ناخود آگاه آن اثر، رفته و به تحلیل ناخودآگاه نویسنده و شخصیت‌های اثر بپردازد و ریشه‌های تعارض‌های درونی که در رفتارهای بیرونی شخصیت‌ها تجلی می‌یابد را در ژرفنای ناخودآگاه و جنبه‌های روانی آن‌ها (پک و کوله، Peck and Coule، ۲۰۰۲: ۲۰۶) بیابد. این رویکرد می‌کوشد «امیال ناخودآگاه مولف و یا شخصیت‌های درون متن را آشکار نماید... ولی توجه اصلی خود را به محتوا و جنبه‌های پنهان زبان به کار رفته در متن معطوف می‌دارد» (برتنز، Bertens۱۶۰:۲۰۰۱). به عبارت دیگر، تحلیل روانکاوانه اثر ادبی «روشن شدن معانی نهفته در درون اثر است»(گرین، ۱۳۸۳: ۲۲-۲۲۱). این دیدگاه عمدتاً بر آراء و نظریات یونگ استوار است. مدل یونگ به طور خلاصه عبارت است از گذار از سطح خودآگاهی و رفتن به عمق ناخودآگاه انسانی، که منشا تمام رفتارهای بیرونی انسان است (ضمیران، ۱۳۸۴: ۱۶). عمق ناخودآگاه منشا تمام انگیزه‌ها و تعارض‌هایی است که در رفتارهای بیرونی بازتاب می‌یابد؛ لازمهٔ ریشه‌یابی این تعارضات و رفتارها گذار از سطح خودآگاه و رفتن به عمق ناخودآگاه انسانی است. یونگ معتقد است که با ژرفکاوی در ناخودآگاه آدمی می‌توان به درک و دریافت بهتری از رفتار آدمی دست یافت، زیرا بخش بیرونی و خودآگاه ذهن پوسته‌ای است نازک و ناپایدار و گسسته، حال آنکه ناخود آگاه قلمروی است پایدار، پیوسته و یک دست. به دیگر سخن، یونگ بر این باور است که آنچه سرشت آدمی را شکل می‌دهد و آنچه بیشتر الگوهای رفتاری انسان را تنظیم می‌کند ریشه در ناخودآگاهی انسان دارد (۱۳۷۶: ۹ ؛ نیر ضمیران، ۱۳۸۴: ۱۹ـ ۱۸).

از دیدگاه یونگ، با تحلیل اثر ادبی می‌توان به عمق آن راه یافت و لایه‌های معنایی نهفته در درون اثر را یکی پس از دیگری کشف و آشکار ساخت و ضمن روشن کردن علل و انگیزه‌های رفتار شخصیت‌ها، رفتارهای بیرونی آنها را در علل و انگیزه‌های درونی آن‌ها جستجو، ریشه‌یابی و تحلیل کرد. بنیان و خاستگاه این رویکرد، ضمیر ناخودآگاه و مدل کهن الگویی یونگ است. ضمیر ناخودآگاه «لایه‌های عمیق‌تر در ذهن است که تصاویر ذهنی جهان شمول را در خود جای داده است... و حاصل انباشته‌تر شدن دلالت‌های درونی تجربیات عام

Archive of SID

www.SID.ir

بشر و... میراثی درونی است که از بدو تولد در ذهن فرد جای دارد» (پاینده، ۱۳۸۵: ۱۸۸). یونگ این تصاویر عام ذهنی را «کهن‌الگو» می‌نامد؛ کهن‌الگوها مفاهیم و انگاره هایی همگانی و جهانی هستند که از کهن‌ترین دوران‌های گذشته بشری شکل‌گرفته و در سلسله حلقه‌های نسلی به نسل‌های بعد به وراثت رسیده و در ضمیر (نهان) ناخودآگاه انسان قرارگرفته است (پک و کوله، ۲۰۰۲: ۲۰۶؛ سبزیان و کزازی، ۱۳۸۸: ۳۹۹). به عبارت دیگر، کهن الگوها تجارب نخستین آدمی در صحنه هستی از خود و دیگران است که «نا خودآگاه جمعی» را می‌سازند. ناخودآگاه جمعی «پایه و اساس عام و عالمگیر روان فرد است. صورتِ نوعیِ نامشهود و امکانی بالقوه است که با صورِ نوعیِ مشهود که در سطح خودآگاهی به روشنی‌تجلی یافته یکی نیست، اما به خودآگاهی می‌رسد» (واحد دوست، ۱۳۸۱: ۱–۱۶۰). ضمیر ناخودآگاه انسانی نه به عنوان بایگانی یا حتی منبعی راکد برای داده‌هایی‌خنثی، بلکه «به عنوان جوهری که در ژرف‌ترین لایه‌های وجود با آن دست به گریبان هستیم»(تایسن، Tyson، ۱۳۸۷: ۳۹–۳۸) می‌باشد. ضمیر ناخود آگاه بخشی از ساختمان روان آدمی را شکل می‌دهد و «به سبب انگیزه‌های درونی و بیرونی در خودآگاهی پدیدار می‌شود و... خود را به خودآگاهی می‌شناساند» (واحد دوست، ۱۳۸۱: ۱۵۹). مهم‌ترین کهن‌الگوها در نظریه روان ـ تحلیلی یونگ عبارتند از نقاب (صورتک)، سایه، انیما، انیموس، قهرمان، و... که به شکل‌های گوناگون تجلی یافته (مکاریک، ۱۳۸۵: ۴۰۲) ، به خود آگاهی رسیده و در آثار هنری نمایان می‌شوند (جم‌زاده و بهرامیان، ۱۳۸۸).

ویلیام‌گلدینگ (William Golding) از نویسندگان برجسته قرن بیستم به شمار می‌آید. او علاقه خاصی به زندگی درونی شخصیت‌هایش دارد و قادر است به عمق طبیعت انسان سفر کند (فریدمن، Friedman، ۱۹۹۳). *سالار مگس‌ها* از جمله آثار بزرگ اوست که صادقانه هیجانات و تنش‌های انسان را به شکلی نمادین به تصویر کشیده است. شخصیت‌های داستان بچه‌هایی هستند که بهشت زمینی را به دوزخی از خون و آتش بدل می‌کنند و سبب می‌شوند همه نشانه‌های خرد و معصومیت از شخصیت آن‌ها رخت بربندد؛ معصومیتی انسانی که به ددمنشی می‌گراید. سرمنشاء همه این کشمکش‌ها در زندگی آن‌ها تضاد بین دنیای خودآگاه و ناخودآگاه آن‌هاست. شخصیت‌ها تمایل دارند به سمت وحدت و یکی‌شدن پیش روند، اما به

Archive of SID

www.SID.ir

دلیل عدم توانایی در برقراری تعادل بین دنیای خودآگاه و ناخودآگاه چندان موفق نمی‌شوند؛ تعارض‌ها آشکارمی‌شوند. همین تعارض‌ها و عدم تعادل منجر به بروز مشکلات بی‌شماری می‌شود. شخصیت‌های داستان بازتاب و آیینه انسان‌های بیرون جزیره هستند که کردار آن‌ها به جای معصومیت انسانی بروز اختلاف و جنگ برسر قدرت را نشان می‌دهد، و بحران‌های روحی که جامعه، بخصوص نسل نوپا، به آن گرفتار آمده است را پدید می‌آورد. با بررسی و تحلیل روانکاوانه دنیای واقعی بچه‌ها می‌توان به دنیای درونی و ما فی‌الضمیر آنها راه یافت و این بحران‌ها را ریشه‌یابی‌کرد، بحران‌هایی که خود بیانگر بحران روانی بشریتی است که ویرانی دوستی و پیوند خودآگاه و ناخود آگاهشان را با شیپور ناهنجاری‌ها به‌گوش خود و دیگران می‌رساند، اما گویا این بحران فریاد بی‌صدایی شده که برای همه تکراری است؛ عدم توجه به این بحران روانی برای انسان متمدن امروز معضل بزرگی است که بازتاب بیرونی آن بحران‌های اجتماعی و حتی جنگ‌های ویرانگر است.

تحقیق حاضر به بررسی اجمالی کهن‌الگوها در رمان *سالار مگس‌ها* از دیدگاه روان تحلیلی یونگ می‌پردازد. ابتدا کهن‌الگوهایی از قبیل نقاب (persona)، سایه (shadow)، قهرمان (hero)، و... را در داستان تحلیل کرده، سپس این کهن الگوها را در رویا (dream) دنبال می‌کنیم تا به تاثیر آنها بر رفتار شخصیت‌ها بپردازیم، رویایی که به طرق مختلف زبان باز می‌کند تا به شخصیت‌های داستان تفهیم نماید که چه اتفاقاتی در ناخودآگاه آنها در حال وقوع است. اما شخصیت‌ها زبان رویا را نمی‌فهمند و این امر منجر به تداوم تنش بین آن‌ها می‌شود. این تنش‌ها و رفتارهای نابهنجار ناشی از عدم تعادل درونی و نیز بحران‌های روانی آن‌هاست که در این تحلیل نشان داده خواهد شد.

خلاصه داستان

در بحبوحه جنگ جهانی دوم، هواپیمای گروهی از پسربچه‌های انگلیسی که آن‌ها را به یک جای امن انتقال می‌دهد، در یک جزیره متروک سقوط می‌کند. هواپیما آتش گرفته و بچه‌ها

Archive of SID

www.SID.ir

در جزیره پراکنده می‌شوند. وقتی که رالف[۱]، یکی از شخصیت‌ها، با دمیدن در صدف حلزونی بچه‌ها را جمع می‌کند، آن‌ها تصمیم می‌گیرند او را به عنوان رئیس انتخاب کنند. رالف هم جک را به عنوان رهبر شکارچیان برمی‌گزینند. رالف، جک و سیمون به کنکاش در جزیره می‌پردازند. وقتی برمی‌گردند، جلسه‌ای تشکیل داده و قوانینی را برای خودشان وضع می‌کنند که از آن جمله روشن‌کردن آتش بالای کوه برای نجات از جزیره است. درحین روشن کردن آتش و لذت بردن از آن یکی از بچه‌های کوچک ناپدید می‌شود و دیگر کسی او را نمی‌بیند.

در ابتدا بچه‌ها از زندگی در جزیره لذت می‌بردند. شکارچیان خوک شکار می‌کردند و همگی جشن می‌گرفتند. تا اینکه یک روز یک کشتی از نزدیکی‌جزیره گذشت و به دلیل بی‌توجهی جک و گروهش در روشن نگه داشتن آتش، کشتی آن‌ها را ندید. رالف و خیکی (Piggy) از این پیشامد بسیار ناراحت شدند؛ رالف با دمیدن در صدف حلزونی خواستار تشکیل جلسه شد. در جلسه، رالف قوانین جدیدی وضع و اعلام کرد، اما بحث بین بچه‌ها به وجود جانوری ترسناک در جزیره کشانده شد و بچه‌ها همگی از جانوری صحبت کردند که شب‌ها به جزیره می‌آید و قصد نابودی آن‌ها را دارد. این وضع دلهره‌ای بزرگ را در دل همه به وجود آورد. گروه شکارچیان قول دادند که جانور را پیدا کرده و او را از بین ببرند. اما این جستجو منجر به جدال بین جک و رالف گردید و جک با گروهش از بقیه جدا شده و به اصطلاح خودشان قبیله‌ای مجزا را تشکیل دادند؛ افراد این قبیله صورتشان را رنگ می‌کردند و به شکار می‌رفتند. صورت‌های رنگی به آن‌ها اجازه انجام هرکاری را می‌داد. در این میان، سیمون تنها کسی بود که به هویت واقعی جانور پی برده بود و وقتی تصمیم گرفت موضوع را به بقیه بگوید بچه‌ها تصور کردند او خود همان جانور است. بنا بر این، شب هنگام از لابه لای برگ‌ها، از دل جنگل بیرون آمده و او را می‌کشند. پس از آن نوبت به دزدیدن عینک خیکی می‌رسد؛ این دزدی به کشته شدن خیکی توسط گروه جک منجر می‌شود. رالف تنهای تنها به دنبال راه فرار می‌گردد. جک برای یافتن او تمام جزیره را به آتش می‌کشد و به واسطه این آتش یک کشتی نظامی آن‌ها را پیدا می‌کند؛ اما سرنشینان آن از این موضوع که چگونه بچه‌ها

۱ـ اسامی و نقل قول‌های داستان بر گرفته از ترجمه مژگان منصوری است.

Archive of SID

www.SID.ir

می‌توانند جنگی به این وسعت را در جزیره به وجود آورند و در بازی هم بازی هایشان را به قتل برسانند، شگفت‌زده می‌شوند. اشک‌های رالف در پایان داستان بقیه بچه‌ها را نیز به گریه واداشته موجب می‌شود تا آن‌ها لحظه‌ای به عقب برگردند و ببینند که چه کرده‌اند و بر آن‌ها چه گذشته است.

تحلیل داستان

چنان که قبلاً اشاره شد، تحلیل روان‌کاوی اثر ادبی از دیدگاه یونگ غالبا تکیه برکهن الگوهاست که به عنوان کهن الگوهای همگانی عمدتاً عبارتند از نقاب، سایه، رؤیا، قهرمان و... . پاره‌ای از کهن الگوها نیز برگرفته از شخصیت‌های بزرگ و برجستهٔ تاریخ دوران باستان، اساطیر، مذاهب، و... می‌باشند. در تحلیل رمان از این رویکرد، ابتدا به مهم‌ترین کهن‌الگوها: نقاب، سایه، و رؤیا ـ به عنوان انگاره‌های اصلی ـ خواهیم پرداخت. سپس به بعضی دیگر از چهره‌ها که می‌توان از آنها به عنوان نوعی کهن الگو یا انگارهٔ نوعی یاد کرد اشاره خواهد شد.

رد پای نقاب در سالار مگس‌ها

نقاب نوعی صورتک (پوشش) است که شخص برای مواجهه با دیگران به صورت می‌زند. نقاب بین خودساره (ego) و دنیای بیرونی قرار گرفته و نمایانگر تصویر کلی انسان در دنیای بیرون است. نقاب مبنای رابطه انسان با زندگی اجتماعی، پل و کانالی است بین «من» (درون) و «جامعه» (بیرون)؛ سازشی است میان من واقعی فرد و جهان خارج؛ تطابق آگاهانه انسان با محیط است. ماسک (نقاب) در واقع سایه و تاریکی درون آدمی است؛ آن «خود دیگر» فرد است (شمیسا،۱۳۸۳: ۷۱) که میان فرد با محیط ارتباط برقرار می‌کند. نقاب آن خود دیگر آدمی، خود پنهان است که در موقعیت خودنمایی می‌کند و خود را آشکار می‌سازد.

از نظر یونگ همه ما انسان‌ها تمایل داریم با این ماسک در جامعه حاضر شویم تا لایه‌های زیرین و پنهان شخصیت ما هویدا نشود. ماسکی که بدنبال جذب رفتار و نظرات دیگران به سوی خود است. بعضی اوقات خودمان هم خودمان را اشتباه می‌گیریم و تصور می‌کنیم که ما واقعاً چیزی که وانمود می‌کنیم هستیم! جنبه‌ای از شخصیت اجتماعی که اگر زیاد

Archive of SID

www.SID.ir

از حد به آن بها داده شود ابعاد دیگر شخصیت را تحت‌الشعاع قرار داده و مشکلات زیادی بـه بار می‌آورد. به گفته یونگ (۱۹۲۸):

نقاب، نظام پیچیده‌ای از روابط بین خودآگاهی فردی و اجتماعی است، نوعی ماسـک (پوشـش) است که از یک طرف طراحی می‌شود تا بر دیگران تاثیر بگذارد و از طرف دیگر سرشت واقعی فـرد را پنهان نماید(۳۰۵).

در *سالار مگس‌ها*، نقاب را می‌توان به وضوح در چهره رالف دید. رالف موهـای زیبـایی دارد و پسر خوبی است، ظاهر جذاب و توانایی رهبری مقتدرانه را داراست. بچه‌هـا جامعـه‌ای نوپا با قوانین خودشان به پا می‌کنند. در این جامعه وقتی رالـف تصـمیم بـه برگـزاری جلسـه می‌گیرد، تمایل خاصی به حفظ شان و منزلت اجتماعی‌خود دارد و مـی‌خواهـد وقـار خـود را نشان دهد و خواستار آن است که سایر بچه‌ها اقتدار او را بپذیرند. «رالف سـرپا ایسـتاده و بـه رغم اینکه پشتش تیر می‌کشید، برای حفظ شان و مرتبه خویش شروع به رفتن به سـوی سـکو نمود. خیکی و سیمون پا به پای وی و پسرهای دیگر نیز دزدکی به دنبالش راه افتادند.» (۲۱۶). در جای دیگر رالف قبل از برگزاری جلسه با خودش صحبت می‌کند، زیرا فکر می‌کند رئـیس بودن کار آسانی نیست، نیاز به اندیشیدن و تصمیم‌گیـری عاقلانـه دارد؛ «رئـیس بـودن چنـدان آسان نبود؛ می‌بایست فکر کند و عاقلانه فکر کند و عاقلانه تصمیم بگیرد... این موجب گردید که سخت بیندیشد، چه اندیشیدن با ارزش بود و نتایج سودمندی به بار می‌آورد.»(۱۶۶)

از زمانی که ترس بچه‌ها به خراب کردن دنیای بیرون می‌انجامد، برتـری و تسـلط جـک برگروه آغاز می‌شود. جک با بهره‌گیری از نیروهای غیرمعقولش کار را آغـاز مـی‌کنـد. بعـد از گذشت زمان نامشخصی، به فردی ضد بشر تبدیل می‌شود و خوی حیوانی به خـود مـی‌گیـرد. این تغییر حالت و چهره از نگاه یونگ(۱۹۴۰) ناشی از فزون خواهی انسـان و توجـه بـیش از اندازه به خواهش‌ها و تمایلات درونی است؛ وی در این باره می‌گوید:

خودآگاهی انسان متمدن ابزاری مؤثر برای شناخت عملی محتویـاتش بـه واسـطه خواسـته‌هـا و تمایلات او به شمار می‌رود. با این وجود به نظر خطرناک می‌رسد که او بیش از پیش به خواسته‌هـایش بها دهد؛ زیرا از یک طرف بیشتر از دست می‌دهد و از طرف دیگر بیش از پیش از قوانین و ریشه‌هـای انسانیت منحرف می‌شود (۲۷۶).

Archive of SID

www.SID.ir

رالف نام جک را با آگاهی به اینکه ممنوعیتی در آن نهفته است به زبان می‌آورد. «جست و خیز کنان به طرف بیل رفت، در این حالت نقاب چیزی بود که جک پشت آن پنهان می‌شد و گویی شرم و حیا را کنار گذاشته بود. صورتکی قرمز و سیاه در هوا در نوسان بود... نقاب صورتش آنها را به اطاعت واداشت» (۱۳۶).

کسی که به آیینه می‌نگرد تمایل دارد صورت خودش را ببیند. کسی که به خودش نگاه می‌کند، چهره واقعی‌اش را نظاره می‌کند. آیینه انعکاس دهنده همه واقعیت نیست؛ او صادقانه هرآنچه در برابرش است را بازتاب می‌کند، اما نمی‌تواند صورتی که به دنیا نشان داده نشده را به تصویر بکشد، زیرا فرد آن را با نقاب پوشانده است. اما آیینه واقعی پشت ماسک قرار گرفته و صورت واقعی را نشان می‌دهد. داستان چندین بار تلاش می‌کند چهره واقعی شخصیت‌ها را آشکار کند. در فصل پنجم، سیمون سعی می‌کند چیزی که پشت ماسک‌ها می‌بیند را بیان کند، اما هیچ کس به او اجازه نمی‌دهد: «سیمون نیاز مبرمی به صحبت کردن در خود احساس می‌کرد، ولی سخن گفتن در میان جمع برایش هراس آور بود... شاید اون جونوره خود ماییم... زبان سیمون در تلاش برای بیان بیماری ذاتی بشر قاصر ماند. چیزی به او الهام شد» (۱۹۰). داستان شخصیت‌هایی مثل سیمون را به درون دنیای خود می‌برد؛ به خود می‌اندیشند و تمایلات درونی را پیش چشم مجسم می‌کند؛ این «خود» از نگاه یونگ (۱۳۷۸) در واقع «خود» انسانی است؛ «تمامیت روانی ماست و از خودآگاهی و اقیانوس بی‌کران روح نشات می‌گیرد» (۱۹۲).

فرافکنی سایه در سالار مگس‌ها

افراد در روابطشان با دیگران «نقاب» را آشکار می‌کنند؛ اما سایه چیزی است که هر فردی ترجیح می‌دهد آن را در زندگی اجتماعی‌اش پنهان کند، یا اصولاً در زندگی انسان پنهان می‌شود. سایه در واقع «خود» پنهان شده انسان است؛ خود «دیگری» یا «دیگر» خودی! این بخش «دیگر» ممکن است در دنیایی از تصاویر رویت شود. سایه آسانترین بخش کهن‌الگو و بخشی از ذهنیات انسان در ناخودآگاه است، ولی بیشتر صفات منفی و جنبه‌های حیوانی را در بر دارد و هر فردی به سادگی آن را تجربه کرده و می‌کند. یونگ (۱۳۷۶) معتقد است که «سایه

Archive of SID

www.SID.ir

یکی از کهن‌الگوهاست که مجموعه‌ای از احساسات و آرزوها و تمایلات خام و شکل نایافته را در بردارد. و آن دسته از غرایز ابتدایی وحیوانی را نیز شامل می‌شود که در طی روزگاران و در روند تکوین و دگرگونی‌ها و در دخمه‌های ذهن ته‌نشین و یا در «سایه» جا گرفته است و بخش منفی شخصیت را تشکیل می‌دهد، در واقع سایه خاستگاه وسوسه‌ها و تمایلات گناه آلود انسان است (۱۷۳). از نگاه یونگ (۱۹۷۳)، سایه می‌تواند خودش را در دنیای بیرونی و به وسیله فرافکنی نمایان کند.

فرافکنی از نظر یونگ (۱۳۷۶) به حالتی گفته می‌شود که «شخص غرایز، برخوردهای درونی، و کمبودهای خود را به دیگری نسبت می‌دهد و یا تعارض‌های درونی خود را در دنیای بیرونی جستجو می‌کند» (۱۷۳). چنان که گفته شد، کهن‌الگو تا زمانی که در ضمیر ناخودآگاه نهفته است صورت و نظام مشخص و روشنی ندارد، اما می‌تواند از رهگذر «فرافکنی» در قالب صورِ مشخص جلوه‌گر شود. پس فرافکنی «استناد ناخودآگاهانهٔ محتوای ذهنی به عالم برون است چون آنچه جزء ناهشیاری انسان است، بر اشیای خارجی پرتو افکن یا تابانده می‌شود»(واحد دوست، ۱۳۸۱: ۶۰ـ۱۵۹).

در این رمان، جک دنیای شگفت‌انگیزی از شکار، جنگ، نشاط و مهارت درنده‌خویی دارد؛ در مقابل رالف دنیایی از اشتیاق و احساس است. آنها دوقطبی از تجربه و احساس هستند که قادر به ایجاد ارتباط با هم نیستند. وقتی بچه‌ها رالف را به عنوان رئیس انتخاب می‌کنند، جک تنفرش نسبت به رالف آغاز می‌شود، و تنفرش را با مسخره‌کردن پی‌درپی خیکی روی رالف فرافکنی می‌کند. بعد از آن سعی می‌کند همه وحشی‌گری‌هایش را روی جانور فرافکنی کند، اما کم‌کم تعادلش را بین سایه و کهن‌الگوهای دیگر از دست می‌دهد؛ دوستانش را می‌کشد، بدون اینکه کوچک‌ترین احساس ناراحتی به او دست دهد؛ «خیکی از ارتفاع چهل‌پایی با پشت به روی تخته سنگی قرمز و چهارگوش توی دریا سقوط کرد. سرش شکافت و ماده‌ای از آن خارج شد و به سرخی گرایید... این سزای توست! اینو جدی گفتم! دیگه برای تو قبیله‌ای وجود نداره صدف حلزونی از بین رفته...»(۳۹۶). او خودش را پشت نقاب (صورتک) وحشیگری پنهان می‌کند؛ این نقاب به او اجازه انجام هر کاری را می‌دهد. اما این مجوزها، انسانیتش را می‌گیرند و او را به شیطان بدل می‌کنند. سایه شیطانی پنهان او نمایان

Archive of SID

www.SID.ir

می‌شود. به گفته یونگ (۱۹۶۹)، شیاطین هنوز پنهان و یا تبعید نشده‌اند؛ پس وظیفه سنگینی پیش روی او قرار گرفته است. شیاطین به دنبال قربانی می‌گردند و این کار برای آن‌ها سخت نیست، هر انسانی که هویت خود را از دست می‌دهد مورد ستایش شیاطین قرار می‌گیرد... انسان‌ها خیلی ناگهانی قربانی قدرت‌های شیطانی می‌شوند.

خیکی نسبت به بقیه پسرها شخصیت واضح‌تری دارد. او علاقه‌ای به کار کردن ندارد، مغز متفکر جزیره است و بیشتر وقت‌ها افراد گروه را سرزنش می‌کند: «مثل بچه‌ها، مثل یه مشت بچه رفتار می‌کنن!» (۸۰)؛ «خوب آتیش کوچکی به پا کردین»(۹۲)؛ «ما چه هستیم؟ انسان؟ یا حیوان؟ یا یه مشت وحشی؟ بزرگ‌ترها چه فکری خواهند کرد؟ شکار خوک، خاموش کردن آتش و حالا این یکی!»(۱۹۴). خیکی سعی می‌کند سایه خود را روی دیگران فرافکنی کند، اما وقتی آن‌ها سیمون را می‌کشند، او انکار می‌کند: «ببین رالف، ما باید اینو فراموش کنیم. با فکر کردن درباره اون ماجرا کاری از دستمون برنمی‌یاد... اون یه حادثه بود. همین و بس.»(۳۴۲). یونگ (۱۹۵۳) بیان می‌کند؛ متأسفانه هیچ شکی در این موضوع وجود ندارد که انسان کمتر از آن چیزی که فکر می‌کند یا تصور می‌کند خوب است یا می‌خواهد خوب باشد، خوب است. هرکسی یک سایه با خود حمل می‌کند و کمتر از آن چیزی است که در زندگی خودآگاهانه فردی‌اش نمایان می‌سازد، سیاه‌تر و تاریک‌تر. اگر شیطان صفت بودن آگاهانه باشد، فرد همیشه این شانس را دارد که آن را درست کند. علاوه بر این، سایه پیوسته در تماس با علایق و خواست‌های ماست. بنا بر این، دائماً در حال تغییر است. اما اگر سرکوب شود و از دنیای آگاهانه جدا شود، هرگز قابل تعمیر نیست.

تصور اینکه انسان همیشه با خودش سایه حمل می‌کند، وحشتناک است؛ سایه‌ای که فقط شامل ناتوانی و ضعف اخلاقی نیست بلکه یک نیروی شیطانی است. فرد به ندرت چیزی راجع به آن می‌داند؛ برای او غیر قابل باور است که احساس کند باید در هر جا و هر زمانی در کنار سایه خود حرکت کند، چنان که جک در داستان می‌گوید: «البته چیزی نیست. فقط یه احساسه. ولی آدم احساس می‌کنه که انگار شکار نمی‌کنه بلکه... داره شکار می‌شه. انگار در همه مدت یه چیزی توی جنگل تو رو دنبال می‌کنه.» (۱۱۰).

اگر کسی را تصور کنید که آنقدر شجاع باشد که همه فرافکنی‌ها را واپس بزند، او

Archive of SID

www.SID.ir

فردیتی به دست می‌آورد که از سایه درون خود آگاه است. چنین فردی زیر بار مشکلات و کشمکش‌های زیادی می‌رود و خودش برای خودش مشکل بزرگی به حساب می‌آید. او در «خانه اجتماع» زندگی می‌کند. چنین فردی می‌داند که هرچه اشتباه است در وجود اوست و اگر فقط بتواند یاد بگیرد که با سایه خودش رابطه برقرار کند، کاری بس دشوار برای دنیای خود انجام داده است و در به دوش کشیدن بخش بسیار کوچکی از مشکلات بزرگ و غیرقابل حل جامعه در دنیای امروز موفق خواهد بود. سیمون جانور را شناسایی می‌کند، با او سخن می‌گوید و می‌فهمد جانور واقعی کیست، چهره‌ای از خود اوست! «تو می‌دونستی مگه نه؟ من پاره‌ای از وجود تو هستم؟ نزدیک، نزدیک، نزدیک! من علت بی فایده بودن چیزها هستم؟ دلیل اینکه اوضاع به این صورت درآمده.»(۳۱۲). وقتی می‌خواهد حرف بزند بچه‌ها به او اجازه نمی‌دهند، «منظورم اینه که... شاید اون جونوره خود ماییم. خیکی جانب ادب را رها کرد و گفت: دیوونه! سیمون دنبال حرف‌هایش را گرفت: شاید ما یه جور... زبان سیمون در تلاش برای بیان بیماری ذاتی بشر قاصر ماند. چیزی به او الهام شد.» (۱۹۰). و وقتی سعی می‌کند واقعیت را فاش کند، کشته می‌شود.

همان طورکه گفته شد، همه ما با خودمان سایه حمل می‌کنیم، سایه‌ای که بودنمان را تثبیت می‌کند و حضور بیش از حدش تیره و تارمان می‌کند. در تحلیل *سالار مگس‌ها* رد پای سایه در درون بچه‌ها بررسی گردید و سایه درونی آنها به وضوح رویت شد. بچه‌ها که معصومیت و پاکی بارزترین خصوصیت آنهاست از سایه درونشان جدا نیستند پس در دنیای بزرگ‌ترها این امر محسوس‌تر خواهد بود. یونگ(۱۹۴۰) در خصوص دنیای عجیب و غربت بچه‌ها تحلیل زیبایی دارد که قابل تامل‌است: زمانی که ما بچگی‌مان را به خاطر می‌آوریم، می‌دانیم که کیلومترها از آن فاصله گرفته‌ایم و دنیای بچگی دیگر وجود ندارد چون آن را نمی‌بینیم. اما اگر به «سرزمین بچه‌ها» برگردیم به دلیل شدت ترس‌از بچه شدن از پا در خواهیم آمد؛ زیرا ما نمی‌توانیم بفهمیم که هرچیزی در روان آنها دو چهره دارد. یکی رو و دیگری پشت (ص۷۴). وقتی افسر آمد و بچه‌ها را پیدا کرد، شگفت زده شد و گفت: «ما دود شما را دیدیم، چه کار می‌کردید؟ جنگی، چیزی راه انداخته بودین؟» (۴۳۸). او نمی‌توانست بفهمد چه اتفاقی افتاده است، قضیه برای او قابل لمس نبود؛ بچه‌ها جزیره را آتش زده بودند و

Archive of SID

www.SID.ir

دوستانشان را کشته بودند. چگونه چنین کاری می‌توانست در دنیای بچه‌ها امکان‌پذیر باشد! آیا این خبر از جنگ‌های دیگری نیست که به وقوع خواهد پیوست و اکنون سایه و تصور آن از ضمیر ناخودآگاه بچه‌ها که بزرگسالان آینده خواهند شد می‌گذرد؟

نقش رویا در سالار مگس‌ها

به گفته یونگ، رویا بیان ناخودآگاه است؛ «ندای ناشناسی است که همیشه به ما اعلام خطر می‌کند و ما را از دسیسه‌ها و خطرهای تازه و قربانی‌ها و مزاحمت‌های دیگر آگاه می‌سازد» (۱۳۷۶: ۱۳ـ۱۲؛ واحد دوست، ۱۳۸۱: ۱۶۷) و از این رو «به کشف ضمیر ناخودآگاه و جهان کهن‌الگوها کمک فراوانی می‌کنند» (یونگ، همان: ۲۳ـ۲۲؛ ۱۳۷۲: ۲۵). در این داستان ترس از ناشناخته‌ای در جزیره برترس پسرها از جانور دامن می‌زند. ترس امکان می‌یابد رشد کند. آنها به طور کامل وجود جانور را نپذیرفته‌اند. اما از طرف دیگر توانایی انکار آن را هم ندارند. خودشان را در هیجان و احساسات شدید رها کرده‌اند و تلاششان برای حل و رفع ترسشان ضعیف‌تر از آن است که آنها را قانع کند. تنها چیزی که در جزیره وجود دارد قدرت ترس است. ترس از چیزی که در دنیای بیرونی وجود خارجی ندارد! شروع این ترس با یک رویا آغاز می‌شود؛ پسر بچه‌ای شش ساله که یک علامت ماه گرفتگی روی صورتش دارد آن را در خواب می‌بیند. «اون می‌خواد بدونه که شما برای اون چیزی که شبیه ماره چه فکری کردین....یه چیزی شبیه مار. خیلی گنده...اون می‌گه که جونوره تو تاریکی پیداش می‌شه.»(۷۴). این سطح رویین و لایه سطحی رویا گرچه به قول یونگ (۱۹۵۳) ساده و بی‌اهمیت به نظر می‌رسد، اما همین سادگی در عمق خود راز آلود و دارای لایه‌های پنهان فراوانی است که می‌تواند رفتار بیرونی فرد (پسربچه ها) را توجیه کند.

رویا اغلب با جزئیات بی اهمیتی اشغال می‌شود، بنا بر این تاثیری به ظاهر بی‌مفهوم و غیرقابل درک ایجاد می‌کند یا اینکه در سطح، غیرمنطقی به نظر می‌رسد به گونه‌ای که ما را در ابهام فرو می‌برد. اما نهایتاً وقتی به معنای واقعی آن پی می‌بریم و خودمان را در اعماق رازهای رویا بین می‌یابیم با حیرت کشف می‌کنیم که یک رویای کاملاً بی معنا در درجه بالای اهمیت قرار دارد و معانی زیادی در آن نهفته است. در واقعیت رویا فقط از موضوعات جدی و مهم

Archive of SID

www.SID.ir

سخن می‌گوید. این اکتشافات ما را مجبور می‌کند که بیشتر به معنادار بودن رویا احترام بگذاریم، چیزی که با عنوان خرافات شهرت یافته و قشر خردگرای عصر ما تا کنون به آن بی‌اعتنایی کرده‌اند (۲۴؛ نیر یونگ، ۱۳۷۲: ۲۵).

در رمان، رویای آن پسر بچه در نظر افراد گروه پوچ و بی‌معنا است زیرا آن‌ها نمی‌توانند زبان رویا را بفهمند، بنا بر این انکارش می‌کنند. وقتی آن پسر ناپدید شد، سعی کردند آن را نادیده بگیرند. همه موضوع را می‌دانند، اما هیچ‌کس سخن نمی‌گوید به غیر از خیکی؛ «اون کوچیکه، اون که لکه‌ای رو صورتش بود دیگه نمی‌بینمش. حالا کجاست؟ سکوتی هم‌چون مرگ بر پسرها سایه افکند.»(۹۸) رویاها خالص هستند؛ آن‌ها حقیقتی بی‌جلا و دست نخورده را نشان می‌دهند. وقتی‌که خودآگاهی ما خیلی از بنیان خودش گمراه شده و به بن بست برمی‌خورد، به ما کمک می‌کند به وضعی که با طبیعت انسانی ما سازگاری بیشتری دارد برگردیم.

رویا ادامه پیدا می‌کند؛ «اونا حرف می‌زنن و جیغ می‌کشن. کوچولوها رو می‌گم. حتی بعضی از بزرگ‌ترها. انگار که...» (۱۰۸) همه آن را می‌بینند. رویای آنها به زندگی روزانه شان رخنه می‌کند و آن‌ها حضورش را احساس می‌کنند؛ «البته چیزی نیست. فقط یه احساسه. ولی آدم احساس می‌کنه که انگار شکار نمی‌کنه بلکه... داره شکار می‌شه. انگار در همه مدت یه چیزی توی جنگل تو رو دنبال می‌کنه.»(۱۱۰) این همان بیان ناخودآگاه در لایه تاریک ضمیر است. یونگ (۱۹۳۴) عنوان می‌کند:

صراحتاً رویا بیان ناخودآگاه است. همان طور که ذهن یک قسمت پیشین دارد که ما مثل روز از آن آگاه هستیم و آن را خودآگاه می‌نامیم، یک بخش شبرو نیز دارد که بخش ناخودآگاه است که در شب هم بیدار است اما ما همانند یک ترس رویا مانند از آن بیم داریم (۳۱۷).

بچه‌ها از رویایی که دیده‌اند می‌ترسند، آن‌ها رویا را قبول کردند و می‌دانند که جانور وجود دارد، بنا بر این هر چیزی که عجیب به نظر می‌رسد و سبب ترس آن‌ها می‌شود را جانور خطاب می‌کنند. آن‌ها توانایی درک پیام رویا را ندارند؛ اینکه این جانور کیست و چرا باید از آن بترسند!

Archive of SID

www.SID.ir

کهن الگوهای دیگر در سالار مگس‌ها

چنان که گذشت، کهن‌الگو، تصویر یا الگوی جهانی یا بازنمایی مضمون تجربه بشر، یا به عبارت دیگر، انگاره‌ای درونی در عمق و لایه‌های زیرین ضمیر ناخودآگاه انسانی است. علاوه بر کهن الگوهایی که تا کنون بررسی شد، در این رمان کهن‌الگوهای شخصیتی دیگری نیز وجود دارد که در این بخش کهن‌الگوی شخصیتی تعدادی از بچه‌ها در داستان را بررسی می‌کنیم.

قهرمان

قهرمان کهن‌الگویی است که «از زمان‌های دور وجود دارد» (یونگ، ۱۳۷۶: ۱۱۱) و معنای آن با گذر زمان تغییر می‌کند. در ابتدایی‌ترین قالب، قهرمان با مذاهب، شخصیت‌ها و دستورات دینی گره خورده بود. بعدها با رشد جامعه بشری از حالت مذهبی، به ویژه مذاهب بدوی، محض بیرون آمده، شکل غیر مذهبی و رزمی هم به خود گرفت. با وجود همه‌ی اینها، این کهن الگو، زندگی قهرمانی است که می‌تواند به وضوح به یک سری ماجراجویی‌های مشخص تقسیم شود.

از نظر روان ـ تحلیلی یونگ، کهن الگوی قهرمان «خود ـ نمادی» (self-symbol) است، اما جایی که خدا به ناخوداگاه جمعی دلالت دارد، قهرمان ترکیبی از او با ناخودآگاه انسان است. پیش‌دستی از فرآیند فردی که به تمامیت نزدیک می‌شود (چلکویست، Chalquist، ۲۰۰۷).

ادوارد ویتمونت (Whitmont، ۱۹۶۹)، یکی از تحلیل‌گران نقد روان ـ تحلیلی یونگ، اشاره می‌کند که «قهرمان شکل اصلی بیان «خود ساره» است و تمرکز بر قدرت و خواست مشخصی را بیان می‌کند» (۱۸۲). کهن‌الگوی قهرمان ویژگی‌ها و مشخصاتی دارد که می‌توان با آنها وی را شناخت؛ برخی از ویژگی‌های کهن‌الگوی قهرمان به شرح زیر می‌باشد:

ـ موقعیتش غیر معمول است؛

ـ می‌تواند پادشاه، حاکم یا رهبر شود؛

ـ برای مدتی بدون حادثه حکومت می‌کند؛

ـ سپس لطف خدا یا خدایان را از دست می‌دهد؛

Archive of SID

www.SID.ir

ـ ساده و بی‌تجربه است؛
ـ با هیولاها یا انسان‌های هیولا صفت روبه رو می‌شود؛
ـ فرد با خرد و عجیبی مشاور اوست؛
ـ برای ارزش‌های مهمی می‌جنگد (رک یونگ، ۱۹۷۲؛ واکر، Walker ،۲۰۰۲).

رالف، به عنوان کهن الگوی قهرمان، سفرش را شروع می‌کند و خودش را در یک جزیره ناشناخته، که پر از چیزهای شگفت‌انگیز است، پیدا می‌کند. در ابتدا خوشحال است، زیرا از دنیای بزرگترها رها شده است؛ «هیچ آدم بزرگی اینجا نیست! فکر نمی‌کنم. پسرک موبور این را با لحن جدی گفت اما بعد احساس شادی ناشی از یک آرزوی تحقق یافته بر او چیره شد. در میان پرتگاه جنگلی روی سرش ایستاد و...»(۱۲). اما کم کم با مشکلات زیادی که او را آزار می‌داد رو به رو شد به گونه‌ای که فراموش کرد چگونه بخندد. بچه‌ها او را به عنوان رئیس انتخاب کردند و او مسئولیت بزرگی را روی شانه‌هایش احساس می‌کرد، بنابراین تصمیم به وضع قانون گرفت. «همه نباید با هم حرف بزنن. ما مجبوریم که مثل مدرسه دستامونو بالا بیاریم... جک روی پاهایش ایستاد و با هیجان فریاد زد: ما قوانینی خواهیم داشت! قوانین زیاد! وقتی کسی اون قانونا رو بشکنه...»(۶۸). او خودش را چندین بار به خاطر بچه‌های دیگر به خطر می‌اندازد؛ «چیزی ژرف در وجود رالف برای او سخن گفت: من رئیسم. من می‌رم. بگو مگو نکن.» (۲۲۴). اگر مرتکب اشتباهی می‌شد با شجاعت به اشتباهش اقرار می‌کرد؛ «اون سیمون بود... اون یه قتل بود.»(۳۴۰). خیکی مشاور اوست و راه حل‌های خوبی به او می‌دهد. رالف صدف حلزونی را پیدا می‌کند، اما خیکی پیشنهاد می‌کند که؛ «ما می‌تونیم از این برای خبر کردن دیگران استفاده کنیم و یه جلسه تشکیل بدیم. اونا وقتی صدا مونو بشنون میان این جا...»(۳۰). وقتی که خیکی می‌میرد، رالف می‌گوید: «چه‌کار عاقلانه‌ای می‌توانست انجام بدهد؟ دیگر خیکی نبود تا سنجیده سخن بگوید. هیچ جلسه‌ای برای بحث و تبادل نظر برگزار نمی‌شد و حتی صدف حلزونی نیز از بین رفته بود.»(۴۲۸). قهرمان داستان از ابتدا تا به آخر بر این باور پا برجاست که تنها راه نجات آنها روشن نگاه داشتن آتش در هر موقعیتی است؛ «ما می‌تونیم کمکشون کنیم تا ما رو پیدا کنن. اگه یه کشتی نزدیک جزیره بیاد ممکنه متوجه ما نشن. پس باید بالای کوهستان دود راه بندازیم. ما باید آتیش روشن

Archive of SID

www.SID.ir

کنیم.»(۷۸). در پایان داستان تنها می‌شود و دیگران قصد کشتن او را دارند، اما نمی‌توانند موفق شوند.

شیاد

شیاد(trickster) کهن‌الگوی بسیار مهمی در تاریخ بشر به شمار می‌رود. در این داستان، جک شیاد است. شیاد خوب است و در آن واحد بد. او احمق خردمندی است و خردمندی احمق، و با وجود خلق‌کننده بودن ویران‌گر هم هست، در حقیقت عیوب و نواقص اوست که در جامعه‌ای بشری بحران ایجاد می‌کند. شیاد علیه قدرت حاکم طغیان می‌کند؛ «اون مثل خیکیه. حرفاش هم مثل‌حرفای خیکیه. اون رئیس خوبی نیست»(۲۷۴). شیاد به طور جدی بقیه را به سخره می‌گیرد؛ «جک مریدیو گفت: تو چقدر وراجی می‌کنی‌گامبو، خفه شو. همه به خنده افتادند»(۴۲). شیاد طرح پیچیده‌ای به وجود می‌آورد که ممکن است کارگر بیفتد یا نه. قوانین جهان را به بازی می‌گیرد؛ «لعنت بر قوانین! ما قوی هستیم و شکار می‌کنیم. اگه جونوری پیدا بشه، اونو از پا درمی‌آریم. محاصره‌اش می‌کنیم وآن قدر بهش ضربه می‌زنیم تا...» (۱۹۶). او ویران‌کننده جامعه است و در آن واحد نجات دهنده؛ جک و گروهش جزیره را به آتش می‌کشند و دوستانشان را می‌کشند و همه چیز را خراب می‌کنند، اما در آن واحد دود آتش آن‌ها سبب می‌شود کشتی‌آن‌ها را ببینند و برای نجات آن‌ها بیاید؛ «ما دود شما را دیدیم. چه‌کار می‌کردید؟» (۴۳۸).

مطرود

شخص مطرود (outcast)، فردی است که از گروه‌های اجتماعی به دلیل جرمی که مرتکب شده (واقعی یا غیر واقعی) طرد می‌شود. سرگردان بودن ازجایی به جای دیگر در سرنوشت این فرد مقدر گردیده است، به حال خودش واگذارده می‌شود و دنیا را دشمن می‌بیند. افراد جامعه را که مخرب هستند شناسایی می‌کند، اما جامعه آماده پذیرش چیزی که او می‌داند و پیشنهاد می‌کند نیست.

سیمون فردی طرد شده است، هیچ کس به بود یا نبودش اهمیتی نمی‌دهد. وقتی در باره جانور صحبت می‌کند، دیگر بچه‌ها دیگر به او توجهی نمی‌کنند و سعی می‌کنند تا با حرف‌هایشان او را طرد کنند و ساکتش کنند؛ «سیمون در حالی که ضربان قلبش نفسش را تنگ

Archive of SID

www.SID.ir

کرده بود، گفت: نمی‌دونم اما... طوفانی آغاز شد. بشین! خفه شو! فلان فلان شده!... دیوونه!» (۱۹۰). وقتی زمان کافی به دست می‌آورد، سعی می‌کند به جای خاصی در جزیره که پناهگاه اوست برود تا چیزهای ناشناخته را کشف کند. او بیگانه به شمار می‌آید؛ «سیمون نیاز مبرمی به صحبت کردن در خود احساس می‌کرد، ولی سخن گفتن در میان جمع برایش هراس آور بود.» (۱۹۰). در پایان داستان او مخرب واقعی را که همه این مشکلات را به وجود آورده پیدا می‌کند و سعی دارد که بگوید جانور واقعی کیست؛ «سیمون با این اندیشه به طرف هیکل خرد شده نگون بختی که بوی تعفن می‌داد و در کنارش قرار داشت چرخید. جانور هراس‌آور و بی‌آزار بود. باید هر چه زودتر دیگران را از این موضوع باخبر می‌ساخت.» (۳۲۰). اما دوستانش او را مانند یک جانور می‌کشند؛ او مطرود است!

مسیح

برخلاف حضور زیاد شیطان، روزنه کوچکی از امید با حضور سیمون در داستان برای ما هویدا می‌شود. شخصیتی که راوی او را همانند قدیس نشان می‌دهد و ما می‌توانیم کهن‌الگوی عیسی مسیح را در او به وضوح نظاره کنیم. سیمون، با توجه به شخصیت شکننده‌اش به تنهایی باید در مقابل همه نیروهای شیطان صفت که شامل دوستانش‌هم می‌شوند مقاومت کند. سیمون در نقش پیامبرگونه‌اش و در عملکرد کشیش وارنه‌اش نه تنها قربانی می‌شود، بلکه خودش باید خون بهای دیگران نیز شود.

سیمون از حال می‌رود و به گوشه‌ای می‌افتد، که این حادثه جدایی او را از گروه از همان ابتدای داستان به وضوح نشان می‌دهد. «یکی از پسرها با صورت روی شن‌ها افتاد و صف به هم خورد. آنها پسرک را از روی زمین برداشتند و روی سکو قرار دادند» (۴۰). ریلی (Reily، ۱۹۹۹) عنوان می‌کند که این بیماری او را نشان می‌دهد ولی بر خلاف عقاید بسیاری از نقادان گواه بر قدیس بودن سیمون است. صحبت کردن در جمع برای او کاری بسیار مشکل‌است و همین که حرف‌هایش را می‌زند بقیه تحمل شنیدن سخنانش را ندارند، بنا بر این توسط همراهانش طرد می‌شود.

سیمون همانند مسیح، جدا از بقیه در شب تنها بیرون می‌رود. تنها فردی است که از حرکت در تاریکی شب در جزیره نمی‌ترسد. در پناهگاهش کاملاً آرام می‌نشیند. اسم او به

Archive of SID

www.SID.ir

معنای «شنونده» است و در سکوت کاملش از یک طرف به دنیای بیرونی و از طرف دیگر به دنیای ماورای که او را به بصیرت می‌رساند می‌نگرد؛ او نقشی امید دهنده دارد.

وقتی سیمون به رالف امیدواری می‌دهد، نقش پیامبرگونه‌اش پررنگ‌تر می‌شود. همه چیز به بدی پیش می‌رود، جانور در بالای کوه است و رالف با آن روبه‌رو می‌شود. سیمون در بالای کوه زانو می‌زند و می‌گوید که رالف به سلامت به خانه برمی‌گردد. به گفته هاینز (Hynes، ۱۹۹۷): «جستجوی داوطلبانه و تنهای سیمون به دنبال جانور مشخصاً هسته نمادین داستان به شمار می‌آید.» (۶۲). مواجهه سیمون با سالار مگس‌ها به وسوسه مسیح می‌ماند. وسوسه می‌کوشد قهرمان را از مسیر مشخص شده منحرف کند. سیمون از کوه بالا می‌رود تا با تاریکی مواجه شود و واقعیت جانور را درک کند، اما به محض دریافتن واقعیت، دیگران او را جانور خطاب می‌کنند و او را گناهکار می‌دانند. همگام با مراسم جنایت بار بچه‌ها طوفانی شروع به غرش‌کرد، اما بعد از آن آسمان شب چراغانی شد؛ «نزدیک نیمه شب باران بند آمد و ابرها متفرق شدند و آسمان را دگر باره چراغ‌های اعجاب آور ستارگان نورانی‌کرد» (۳۳۴) تا بدن سیمون را همان‌گونه که در ساحل دراز کشیده بود دربرگرفته، با روشنایی پوشش دهد و به دنیای دیگری منتقل کند، سیمون می‌میرد.

نتیجه

رمان *سالار مگس‌ها* به گفته مهانی و استیوارت (Mahoney and Steward، ۱۹۹۳) و هاینز (۱۹۹۷) از دیدگاه‌ها و جهات گوناگون قابل تامل و تحلیل است. در این تحقیق تلاش شد از دیدگاه یونگ کهن‌الگوهای مهم از قبیل نقاب، سایه، رویا، و... را در چهار شخصیت اصلی رمان: رالف، جک، خیکی و سیمون نشان داده و روشن شود که «چگونه این کهن الگوهای پنهان در نهاد ناخودآگاه بر رفتار آگاهانه شخصیت‌های داستان اثر می‌گذارند» (مارتینز، Martinez، ۲۰۰۷). رویا می‌خواهد با آنها صحبت و بیان نماید چه اتفاقاتی در ناخودآگاه آنها در گذر است، اما بچه‌ها زبان رویا را نمی‌فهمند. در نتیجه تنش بین آنها حل نمی‌شود. رفتارهای نابخردانه بچه‌ها از عدم تعادل در دنیای درونی آنها نشات می‌گیرد. نقاب صورتکی است که افراد در روابط اجتماعی به چهره می‌زنند، اما استفاده بیش از حد از نقاب منجر به فراموشی چهره واقعی انسان می‌شود. گاه این نقاب، نقاب وحشیگری است که سایه

Archive of SID

www.SID.ir

درون فرد را به نمایش می‌گذارد و گاه نقاب عصمت و معصومیت مسیح (مسیح‌وار) است. جک و اعضای گروهش که آغازگر آخرین جنگ در جزیره بودند، تعادل بین نقاب، سایه و دیگر کهن الگوهایشان را از دست دادند و این عدم تعادل بود که ناخودآگاهشان را به چالش کشید و خود آگاهشان را به فراموشی سپرد و با وجود معصومیت کودکانه به‌آن‌ها اجازه کشتن هم بازی‌هایشان را داد. تنها راه حل برای توقف این مشکل ایجاد تعادل بین کهن الگوها و در نتیجه انگیزه‌ها و تعارض‌های درونی است که شخصیت‌های داستان توجهی به آن ندارند. تحلیل رمان از این رویکرد بحران روحی شخصیت‌های داستان، به مثابه بحران(های) انسان امروز، را باز می‌نماید، و نشان می‌دهد که چگونه منشا رفتارهای نابهنجار درون موجب بحران‌های انسانی ـ اجتماعی بیرون می‌شود. از این رو، به گفته راوی داستان، این رمان و موقعیت آن «بیان بیماری بشر [امروز] است» (ص ۱۹۰).

تحلیل داستان از این دیدگاه می‌تواند در مطالعات ادبی و خواندن و تحلیل آثاری از این قبیل، نقد ادبی، و به ویژه رمان‌های جدید برای محققان در حوزه مطالعات ادبی، و دانشجویان زبان و ادبیات (انگلیسی) کارآمد باشد (فلمن،Felman، ۱۹۸۲). به گفته تایسن (۱۳۸۷)، استفاده از مفاهیم و رویکردهای روانکاوی/ روان ـ تحلیلی «به یک نوعِ ادبی یا ابزار هنری منحصر نمی‌شود؛ ما می‌توانیم از روانکاوی برای قرائت داستان، شعر، نمایش، فرهنگ عامه و آثار غیر داستانی بهره ببریم»(ص ۷۰). به علاوه، پرسش‌های روان ـ تحلیلی آثار ادبی «سرآغازی هستند که باعث می‌شوند ما با استفاده از روانکاوی به صورتی خلاق در باره آثار ادبی بیاندیشیم. ما... از روانکاوی برای غنا بخشیدن به قرائتمان از آثار ادبی... استفاده» می‌کنیم (همان: ۷۳ـ۷۲). استفاده از این رویکردها در خوانش و تحلیل و نقد آثار ادبی (معاصر)، شیوه‌های جدید و خلاقی را در خواندن و تحلیل ادبیات، نقد آثار ادبی، و تدریس ادبیات فرا روی علاقمندان قرار خواهد داد.

Archive of SID

www.SID.ir

منابع و مآخذ

۱ـ تایسن، لُیس. **نظریه‌های نقد ادبی معاصر**. ترجمه: حسین زاده، مازیار و حسینی، فاطمه، ویراستار: پاینده، حسین، تهران: نشر نگاه امروز/حکایت قلم نوین، ۱۳۸۷.

۲ـ پاینده، حسین. **نقد ادبی و دموکراسی: جستارهایی در نظریه و نقد ادبی جدید**. تهران: انتشارات نیلوفر، ۱۳۸۵,

۳ـ جم‌زاده، الهام و بهرامیان، محمدحسین. «بررسی کهن الگوی آنیما در آثار مولانا». ۱۳۸۸. در پایگاه: htt:/nasour.net/?type=dynamic&lang=1&id=67:pp. 1-9

۴ـ سبزیان م.، سعید و کزازی، میرجلال‌الدین. **فرهنگ نظریه و نقد ادبی: واژگان ادبیات و حوزه‌های وابسته**. تهران، انتشارات مروارید، ۱۳۸۸.

۵ـ شمیسا، سیروس. **داستان یک روح (شرح و متن کامل بوف کور صادق هدایت)**. تهران: انتشارات فردوس، چاپ ششم، ۱۳۸۳,

۶ـ ضمیران، محمد. **گذار از جهان اسطوره به فلسفه**. تهران، انتشارات هرمس، چاپ دوم، ۱۳۸۴,

۷ـ گرین، کیت و لبیهان، جیل. **درسنامه نظریه و نقد ادبی**. ترجمه: گروه مترجمان، ویرایش: پاینده، حسین، تهران، نشر روزنگار، ۱۳۸۳,

۸ـ گلدینگ، ویلیام. **سالار مگس‌ها**. ترجمه مژگان منصوری، تهران: چاپ رهنما، ۱۳۸۲,

۹ـ مکاریک، ایرنا ریما. **دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر**. ترجمه مهاجر، مهران و نبوی، محمد. تهران: انتشارات آگاه، چاپ دوم، ۱۳۸۵,

۱۰ـ واحد دوست، مهوش. **رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی**. تهران: انتشارات سروش، ۱۳۸۱,

۱۱ـ یونگ،کارل‌گوستاو، **به سوی شناخت ناخودآگاه: انسان و سمبول‌هایش**. ترجمه: حسن اکبریان‌طبری، تهران: انتشارات یاسمین، ۱۳۷۶.

۱۲ـ ------ و همکاران. **انسان و سمبول‌هایش**. ترجمه: سلطانیه، محمود. تهران: انتشارات جامی، ۱۳۷۸,

۱۳ـ -----، **روانشناسی ضمیر ناخودآگاه**. ترجمهٔ محمد علی‌امیری، تهران: شرکت سهامی انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی، ۱۳۷۲,

14- Baker, James R, 1965. William Goldin, A Critical Study. New Yourk: St.Martin’s press.

15- Bertens, Hans, 2001. Litrary Theory: The Basics. Routledge , Taylor & Francis Group, London.

16- Chalquist, Craig, 2007. A Glossary of Jungian Terms. Spring Journal Books.

17- Felman, Shoshana (Ed), 1982. Literature and psychoanalysis. The question of reading: Otherwise. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.

Archive of SID

www.SID.ir

18- Friedman, Lawrence, S, 1993. "Grief, Grief, Grief: Lord of the Flies", in William Golding. New York: Continuum. pp. 19-32.
19- Hynes, Samuel, 1997. “Several interpretations of Lord of the Flies, in Swisher, C., ed. Readings on Lord of the flies. San Diego: Greenhaven Press, Inc..
20- Jung, Carl Gustave, 1928. “ The Relations between the Ego and the Unconscious”, in CW 7: Two Essays on Analytical Psychology.
21- ----------, 1933. Modern Man in Search of a Soul, New York: Harcourt.
22- ----------, 1934. “The Practical Use of Dream Analysis”, in CW 16: The Practice of Psychotherapy.
23- ---------, 1940. “The Psychology of the Child Archetype”, in CW 9, Part I: The Archetypes and the Collective Unconscious.
34- ---------,1953. “On the Psychology of the Unconscious”, in CW 7: Two Essays on Analytical Psychology.
25- ----------, 1969. The Archetype and the collective Unconscious, trans. by R.F.C. Hull. Princeton: Princeton University Press.
26- --------- 1972. Man and His Symbols. London: Aldus.
27- ---------- 1973. Preface to Eric Neumann, Depth Psychology and a new Ethic. New York: Harper and Row.
28- Mahoney, John and Martin, Stewart, 1993. Guide to Lord of the Flies. Aldine house, London w128aw.
29- Martinez, Inez, 2007. “Sonny’s Blues and Cultural Shadow”, in Jung: the e-journal, V. 3, No. 2, December.
30- Peck, John and Martin Coule, 2002. Literary Terms And Criticism. Macmillan Palgrave, (3rd ed.).
31- Reilly, P., 1999. “Lord of the flies: Beelzebub's boys”, in Bloom, H., ed. Modern critical interpretations of Lord of the Flies. Philadelphia: Chelsea House.
32- Walker, Steven F., 2002. Jung and the Jungians on Myth: An Introduction. New York: Routledge.
33- Whitmont, Edward, 1969. The Symbolic Quest. New York: G. P. Putnam’s Sons/C. G. Foundation for Analytical Psychology.

Archive of SID

www.SID.ir