

بازشناسی الگوی وارونه سفر قهرمان نوعی کمبل در رشد فردی نوجوان در

فانتزی کنسرو غول

معصومه میرابوطالبی* / سکینه عباسی** / آسیه ذبیح نیاعمران***

دریافت مقاله:

۱۳۹۵/۰۹/۲۹

پذیرش:

۱۳۹۶/۰۲/۰۴

چکیده

رمان فانتزی «کنسرو غول» از مهدی رجبی، براساس نیاز روحی و روانی مخاطب نوجوان نوشته شده است. راوی نوجوان رمان، توکا به سفری قهرمانانه می‌رود و دوره گذار از نوجوانی و رفع نیاز انسانی خود را تجربه می‌کند. استخراج کهن‌الگوی سفر قهرمان به عنوان ابزار آموزش مخاطبان نوجوان، علاوه بر یاری رساندن به رشد و تعالی گروه سنی مورد نظر، زوایای پنهان روایت را آشکار می‌کند. بهره‌مندی و بازآفرینی کهن‌الگوهای موجود در اساطیر و در روایات فانتزی نو، سبب رشد ناخودآگاه فرد نوجوان می‌شود. در رمان کنسرو غول، مراحل سه‌گانه سفر قهرمان، به شکلی بازگون بازگو می‌شود. سفر راوی، نه سفری بیرونی با حرکت در مکان، بلکه به صورتی درونی است. این خصیصه مهم، رمان را به ساختار الگوی قهرمان جوزف کمبل نزدیک می‌سازد. در الگوی «اسطوره یگانه» کمبل، سفر قهرمان به شکلی فانتزی نمود پیدا می‌کند. تلاش رجبی برای ارائه آرمان‌شهر به کمک قهرمان‌سازی نوجوان در داستانش - که هر یک نماد و کهن‌الگوی تپیی خاص در مسیر تکامل و شدن و به عبارت دیگر در مسیر «سفر قهرمان» است - تحلیل شخصیت‌های داستانی او را از منظر روان‌شناختی - کهن‌الگویی ضروری کرده است. از نتایج تحقیق برمی‌آید که بسامد شخصیت «جستجوگر» در میان قهرمان داستانی رجبی بیش از دیگر کهن‌الگوهای شخصیتی است که در مسیر تکامل و سفر قهرمانانه خویش در مواجهه با کهن‌الگوهای «جنگجو» و «نابودگر» به کمک کهن‌الگوهای «حامی» به وادی «تشریف» قدم می‌نهد و غالباً با رسیدن به آرمان‌های خویش سرفرازانه قدم در مسیر بازگشت می‌گذارند. مقاله حاضر با بهره‌گیری از روش تحلیلی - استنباطی به بررسی الگوی وارونه سفر قهرمان کمبل در رمان کنسرو غول می‌پردازد.

کلیدواژه‌ها: فانتزی، کنسرو غول، کمبل، سفر قهرمان، رمان نوجوان.

hosein_rahmani@pnu.ac.ir

* دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام‌نور (نویسنده مسئول).

** مربی زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام‌نور.

*** دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام‌نور.

مقدمه

رمان نوجوان فارسی، یکی از شاخه‌های نسبتاً جوان ادبیات فارسی است که شکل‌گیری آن به بعد از انقلاب می‌رسد. توجه به سن بلوغ و بحران‌های دوران نوجوانی باعث شکل‌گیری رمان نوجوان شد که بر پایه نیازهای این مقطع سنی و شرایط اجتماعی بود. یکی از ژانرهای موفق رمان نوجوان، رمان فانتزی است که همراه با ترجمه وارد ایران شد و در ادامه، رمان‌های تألیفی را در این حیطه به دنبال خود داشت. رمان فانتزی نوجوان، از خلق دنیای ورای دنیای واقعی برای بیان روایت و ماجرا استفاده می‌کند. خلق دنیایی که از ناخودآگاه نویسنده و گاه از ناخودآگاه جمعی نشأت می‌گیرد. قهرمان این گونه فانتزی، به نبرد با نیروهای شر می‌پردازند و سعی در برتری دادن نیروی مطبوع خود دارند. نویسندگان رمان نوجوان، آگاهانه یا ناآگاهانه، از سفر اسطوره‌ای قهرمان، برای بیان مفهوم گذار و موفقیت استفاده می‌کنند و برای بیان بهتر این سفر، از گونه فانتزی بهره می‌برند. الگویی که جوزف کمبل، اسطوره‌شناس بزرگ آمریکایی، برای سفر اسطوره‌ای قهرمان طراحی کرده است، الگویی است که ادعا می‌شود بیشتر اسطوره‌های جهان براساس آن پی‌ریزی شده‌اند. این الگوی هفده مرحله‌ای، شامل سه مرحله کلی جدایی، تشریف و بازگشت است. این الگوی سفر برای قهرمانی که در این مراحل از خامی به پختگی می‌رسد و دچار تحولی درونی می‌شود، تداعی -کننده گذر نوجوان از مرحله بلوغ است. نوجوان

در مرحله جدایی، از خانواده جدا شده و با سفری به دنیای ناشناخته‌ها می‌رود. او همراه با این سفر وارد مرحله بلوغ شده و دوری از خانه را تجربه می‌کند. در مرحله بازگشت، نوجوان به خانه و نزد خانواده برمی‌گردد، در حالی که تغییر و تحولاتی در او رخ داده و او از دنیای کودکی به یک‌باره جدا شده است. رمان فانتزی کنسرو غول با توجه ویژه به مخاطب خود که نوجوان است نیازی انسانی از مخاطب خود را مد نظر گرفته است. استخراج کهن‌الگوی سفر قهرمان در داستان کنسرو غول، به عنوان ابزار آموزش مخاطبان کودک و نوجوان، علاوه بر یاری رساندن به رشد و تعالی گروه سنی مورد نظر، زوایای پنهان روایت را آشکار می‌کند.

پیشینه تحقیق

درباره الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل، چند مقاله نوشته شده که برخی از آنها به شرح زیر است: مقاله «تحلیل کیفیت بیداری قهرمان درون در شخصیت سیاوش و کیخسرو با تکیه بر نظریه پیرسون - کی‌مار» که در سال ۱۳۹۳ در پژوهشنامه ادب حماسی چاپ شده است. مقاله «بررسی سفر قهرمانی شخصیت در بوف کور با تکیه بر کهن‌الگوی بیداری قهرمان درون» که در سال ۱۳۹۲ در فصلنامه مطالعات داستانی منتشر شد. یا مقاله «تبیین کهن‌الگوی سفر قهرمان براساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم» که در سال ۱۳۹۲ در فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی به چاپ رسید.

رمان نوجوان کنسرو غول

رمان نوجوان کنسرو غول از مهدی رجبی در سال ۱۳۹۳ توسط نشر افق منتشر شد. قهرمان نوجوان این اثر پسری به نام «توکا» است. او که پسری لاغر و عینکی است، مدام از پسری بنام «بروکلی» کتک می‌خورد. پدر توکا مُرده و او با مادر بسیار چاق و افسرده‌اش زندگی می‌کند. در راه مدرسه خانه قدیمی پیرزنی است که توکا فکر می‌کند جادوگر است. توکا، از پیرزن کتابی را به اسم خاطرات جنایتکار معروف ک.ک می‌خرد. توکا که عاشق جنایتکارهاست، به شدت با جنایتکار حس همذات‌پنداری دارد و مدام می‌خواهد مثل او باشد. در روز دیگری، توکا کنسروی را که پیرزن جادوگر ادعا دارد کنسرو غول است می‌دزدد. غول از کنسرو به طریق جوشاندن ظاهر می‌شود. غول عاشق اعداد است و همین توکا را به اعداد نزدیک می‌کند. توکا در درس ریاضی پیشرفت می‌کند. معلم نظرش در مورد توکا عوض شده و حالا به جای تحقیر، به او احترام می‌گذارد. توکا همچنان تحت تأثیر داستان جنایتکار است؛ اما بعد از دیدن صحنه مرگ جنایتکاران در تلویزیون، دیگر نمی‌خواهد جنایتکار شود. در بازگشت از مدرسه بروکلی [به شکل صوری و نمایشی] دوباره توکا را به باد کتک می‌گیرد تا جادوگر به کمک توکا بیاید. زیرا غول حال بدی دارد و در حال محو شدن است؛ اما حال مادر توکا رو به بهبودی است و رژیم گرفته است. توکا به دنبال مادرش به بانک می‌رود و آنجا جنایتکاری توکا را زخمی می‌کند؛ اما

پلیسی که شباهت بسیاری به پدر توکا دارد او را نجات می‌دهد. غول محو شده و توکا در ریاضیات خیلی پیشرفت کرده است. دوستی دوباره بین توکا و ژاکت برقرار می‌شود.

بحث و بررسی

جوزف کمبل (۱۹۰۴-۱۹۸۷م) یکی از چهره‌های برجسته در حوزه اسطوره است. کمبل در آرای خویش متأثر از یونگ، به نظریه ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها علاقه‌مند شد و با بهره‌گیری از آنها و شناختی که از اسطوره‌های ملل مختلف کسب کرد، مورد توجه منتقدان قرار گرفت. او همچنین در کتاب *قهرمان هزار چهره*، سیر تحول و سفر قهرمان را به سه مرحله تقسیم می‌کند که عبارت‌اند از جدایی (عزیمت)، تشریف، بازگشت. او این مراحل را هسته اسطوره یگانه می‌داند. مقاله حاضر تلاش دارد تا به تحلیل کهن‌الگویی بازشناسی الگوی وارونه سفر قهرمان نوعی کمبل در رشد فردی قهرمان نوجوان در فانتزی کنسرو غول بپردازد.

۱. مراحل سفر قهرمان در رمان نوجوان کنسرو**غول****۱-۱. عزیمت**

در رمان کنسرو غول، قهرمان در یک دنیای عادی زندگی می‌کند. توکا، تک فرزند خانواده است که به مدرسه می‌رود و همراه مادرش زندگی می‌کند. این یک دنیای عادی برای حضور توکا است. عناصر زیر در رمان هم جزء فرایند عادی زندگی او هستند:

۱-۱-۳. پیدا کردن کتاب خاطرات جنایتکار

(رجبی، ۱۳۹۳: ۱۲) و خرید کتاب از پیرزن جادوگر شکل (همان: ۱۶) نزدیکی جنایتکار به گربه‌ها (همان: ۱۹) مرگ پدر جنایتکار با یک سوسک (همان: ۲۰) کار جنایتکار در یک کارخانه سوسیس‌سازی (همان: ۲۱) احساس همانی با جنایتکار (همان: ۲۳) مراحل دیگر داستان هستند. توکا مظهر کهن‌الگوی معصوم است. معصوم، کهن‌الگوی مظهر اعتماد به دیگران و جهان است. شخصیت معصوم به کودکی می‌ماند که برای انجام کارهای خود محتاج دیگران است (کی‌مار، پیرسون، ۱۳۹۴: ۳۶). در احساس هم‌ذات‌پنداری- ای که توکا با جنایتکار دارد، خواهان این است که از کهن‌الگوی معصوم خود فاصله بگیرد و به سمت تبدیل شدن به سمت جنگجو برود. کهن-الگوی جنگجو هدفمند است و حد و مرز تعیین می‌کند. نظام‌نامه این کهن‌الگو اغلب شامل اصول نظم، خودمهاری، قاعده و قانون و دلیری می‌شود. جنگجو به رقابت و پیکار علاقه دارد (همان: ۵۲). توکا در حالت عادی ویژگی خاصی ندارد تا بتواند آماده مبارزه باشد؛ اما با حس هم‌ذات‌پنداری‌ای که با جنایتکار پیدا می‌کند، به صورتی خفیف او را الگوی خود قرار می‌دهد و سعی دارد به سمت جنگجو شدن برود. خواندن کتاب جنایتکار در دستشویی مدرسه (همان: ۳۲)، زنگ کلاس می‌خورد و توکا در دستشویی می‌ماند (همان: ۳۴) جنایتکار که می‌تواند جنبه دیگری از شخصیت قهرمان باشد، مورد ظلم قرار می‌گیرد. همین حس هم‌ذات‌پنداری قوی بین توکا و جنایتکار ایجاد می‌کند. ماهی قرمز جنایتکار توسط یک گربه در

- مقابله با بروکلی و کتک خوردن از او

(رجبی، ۱۳۹۳: ۸).

- حفظ کردن اعداد و از سر به ته خواندن

کلمات (همان: ۱۰). این دو عملکرد خصلت توکا و شخصیت‌پردازی او را کامل می‌کنند و توکا را در دنیایی که زندگی می‌کند، عادی نشان می‌دهند. از کارکردهای مهم دنیای عادی این است که پرسش دراماتیک داستان را طرح می‌کند. هر داستان خوب پرسش‌هایی را درباره قهرمان مطرح می‌کند. آیا به هدف خود می‌رسد؟ بر نقص خود غلبه می‌کند؟ درس‌هایی را که باید فرا بگیرد، فرا می‌گیرد؟ (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۱۷).

۱-۱-۱. ملاقات با سگ جهنمی (رجبی، ۱۳۹۳:

۱۱): در مرحله اول، دعوت به آغاز سفر صورت می‌گیرد. گرچه قهرمان نوجوان ذاتاً ماجراجوست؛ اما برای اینکه ذات خود را بروز دهد، معمولاً باید به ماجرا دعوت شود. «دعوت به ماجرا» قهرمان را از سکون و رکود خارج و به ساحت قهرمانی پرتاب می‌کند (ایندیک، ۱۳۹۰: ۴۶).

ملاقات با سگ جهنمی وحشت و هیجانی را

که توکا برای دورشدن از روزمرگی مدرسه نیاز دارد به او نشان می‌دهد.

۱-۱-۲. رسیدن به ساختمان قدیمی (رجبی،

۱۳۹۳: ۱۲): زمینه برای حرکت قهرمان آغاز می‌شود. قهرمان باید از این دنیای عادی دور شود. در این رمان، دنیای فراتر (دنیای فانتزی) به طور مشخص وجود ندارد، بلکه عواملی از دنیای فراتر وارد دنیای فروتر (دنیای معمولی) می‌شوند. ساختمان و شکل متروک و ترسناکش زمینه را برای حضور عوامل فراتر آماده می‌کند.

می‌بیند. دکتر پشم‌های روی دستش را گلوله می‌کند، همان کاری که بعدتر از ویژگی‌های غول می‌شود. فاش کردن راز چپ دستی‌اش به دکتر و اینکه مادر مجبورش می‌کند تا راست دست باشد (همان: ۴۹). مادر از توکا می‌خواهد با دست چپ بنویسد (همان: ۵۴).

۱-۱-۵. ورود دوستی بنام ژاکت (همان: ۳۰).

۱-۱-۶. درماندگی در حل یک ضرب سخت (همان: ۳۰).

۱-۱-۷. آرزوی داشتن غول محافظ (همان: ۲۳).

شخصیت به دلاوری احتیاج دارد تا بتواند دنیای عادی خود را ترک کند و به سفر برود. توکا، کنسرو غول را از پیرزن جادوگر می‌دزد (همان: ۴۱). چهره‌های منادی، به قهرمان درباره دشمنی هولناک یا مصیبتی قریب‌الوقوع که باید کاری درباره‌اش کرد، خبر می‌دهد. آنها به شرافت و مردانگی قهرمان متوسل می‌شوند تا او را وارد ماجرا کنند (این‌دیک، ۱۳۹۰: ۴۶). منادی، پیرزن جادوگرشکلی است که توکا را متوجه جادویی بودن کنسروها می‌کند. او توسط پیرزن وارد ماجرا می‌شود. کنسرو را باز می‌کند. غولی نیست (رجبی، ۱۳۹۳: ۵۵). نویسنده اینجا هوشمندانه از عنصر بود و نبود فانتزی توأمان بهره می‌برد. او می‌خواهد عنصر فانتزی را وارد داستان کند و شخصیت را به سفر بفرستد. به سفری همراه با غول. اما در عین حال تأکید بر حضور و دوام دنیای واقعی دارد.

در اینجا مرحله دوم سفر رخ می‌دهد: رد دعوت. قهرمان کهن‌الگویی معمولاً قهرمانی بی‌میل است. شخصیتی است که ذاتاً خصلت

کودکی خورده می‌شود (همان: ۳۳). توکا می‌خواهد بچه گریه‌ای را توی رودخانه بیندازد و پشیمان می‌شود (همان: ۳۷)، جنایتکار در بزرگسالی بانک می‌زند (همان: ۳۴)، جنایتکار به خاطر یک پسر بازداشت می‌شود (همان: ۳۵)، جنایتکار در کودکی از مدرسه فرار می‌کند (همان: ۳۶)، توکا از مدرسه فرار می‌کند (همان: ۳۷)، دیدن جنایتکارهای واقعی در تلویزیون (همان: ۵۲) تصمیم برای زدن بانک (همان: ۵۷) جنایتکار رازش را فاش می‌کند. در کارخانه سوسیس از گربه‌ها استفاده می‌کرده (همان: ۵۸)، یک بچه باعث شکست جنایتکاران در زدن بانک می‌شود (همان: ۶۱).

۱-۱-۴. حضور مادر چاق و افسرده (همان: ۱۷).

مادر توکا موجودی افسرده و ناتوان است که برای حفظ روحیه خود، چنانچه بعدها خواهیم دید، محتاج دروغ‌های توکاست. او نمی‌تواند به تنهایی بر مشکلات غلبه کند و لیاقت بیشتری از خود نشان دهد. شخصیت مادر شباهت بسیاری با کهن‌الگوی یتیم دارد. کهن‌الگوی یتیم از ابتدا با ستم، آسیب عاطفی و محرومیت روبه‌رو می‌شود و راه و رسم مبارزه و زنده ماندن در چنین وضعیتی را فرامی‌گیرد یا اینکه از پس سختی‌ها بر نمی‌آید و شکست می‌خورد (پیرسون، کی مار، ۱۳۹۴: ۴۵). گفتن دروغ‌هایی برای آرامش مادر (رجبی، ۱۳۹۳: ۲۵)، دکتر روانشناس از او می‌خواهد حواسش به مادر باشد (همان: ۴۷). اولین نشانه از عناصر فراتری وارد داستان می‌شود. خواننده بدون اینکه بداند اولین ویژگی فانتزی و نشانه‌ای از حضور غول را

۲-۱. آیین تشریف

توکا با حرکت به سوی درمان انگشت شکسته، مسیری را آغاز می‌کند که زندگی او را دگرگون می‌کند. آزمون‌ها پی در پی می‌آیند و قهرمان آنها را پشت سر می‌گذارد (مرحله ششم، جاده آزمون‌ها).

۱-۲-۱. تشریف عاشقانه

۱-۲-۱-۱. توکا عاشق یک پرستار می‌شود (رجبی، ۱۳۹۳: ۸۴). مرحله هفتم (ملاقات با خدابانو) رخ می‌دهد. در مدل کمبل، کهن‌الگوی الهه یا ایزدبانو مظهر مادر و مظهر همسر است. چهره‌ای آسمانی که نقش پرورش‌دهنده و پرستار را بازی می‌کند و در عین حال بخش زنانه روان است که قهرمان باید از طریق وصلت مقدس با او متحد شود (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۰). ملاقات توکا با پرستار، با ملاقات جنایتکار با زنی که عاشقش شده همراه می‌شود. همین توازی روایت، پرستار را هم‌سنگ معشوقه خیانتکار می‌کند و مظهر همسری را نشان می‌دهد. با اینکه پیش از این مادر در داستان حضور دارد، اما به خاطر شخصیت‌پردازی مادر، او توانایی آن را ندارد که کهن‌الگوی الهه باشد.

۱-۲-۱-۲. جنایتکار عاشق زنی می‌شود (رجبی، ۱۳۹۳: ۹۲).

۱-۲-۱-۳. غول عاشق کتاب ریاضی شده (غول فقط درمورد ریاضی مخش کار می‌کند) (همان: ۱۰۳). در مرحله هشتم (زن در نقش وسوسه‌گر)، شخصیت افسونگر نقش آنیما را بازی می‌کند که برای قهرمان جاذبه جنسی و عاطفی دارد (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۱). این مرحله در

قهرمانی دارد؛ اما باید ترغیب شود. بی‌میلی قهرمان معرف همان بی‌میلی ذاتی است که هر کسی در مواجهه با چالش‌ها یا ماجراهای بزرگ از خودش نشان می‌دهد (ایندیک، ۱۳۹۰: ۴۷). مکث و تردید روی جاده قبل از آنکه سفر به راستی شروع شود، کارکرد دراماتیک مهمی دارد؛ زیرا به مخاطب نشان می‌دهد که ماجرا خطرناک است (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۴۰). ظهور غول (رجبی، ۱۳۹۳: ۶۷)، غول‌ها که هیولاهایی برگرفته از اسطوره و افسانه‌های کهن هستند، موجوداتی قوی، اما احمق هستند که با انسان دشمنی دارند. بر اساس اسطوره‌های یونانی، غول‌ها پسر زمین بودند (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۹۵). غول امداد غیبی و مرحله سوم است.

۱-۱-۸. انگشت توکا شکسته می‌شود (رجبی، ۱۳۹۳: ۸۳). مرحله چهارم (عبور از نخستین آستانه): وقتی قهرمان سرانجام دعوت به ماجرا را می‌پذیرد و آماده سفر می‌شود، نخستین وظیفه او عبور از نگهبان آستانه است که راه ورود به جاده ماجرا را سد می‌کند (ایندیک، ۱۳۹۰: ۴۹) شکسته شدن انگشت توکا توسط «کباب» به منزله عبور از آستانه است. توکا در برابر اولین زورگو مقاومت می‌کند و آسیب می‌بیند. کباب راه ورود توکا به دنیای خشونت را سد کرده و توکا که حالا جنایتکار را الگوی خود قرار داده، از این سد عبور می‌کند و زندگی عادی خود را تغییر می‌دهد.

در مرحله پنجم (شکم نهنگ)، قهرمان به طور کامل در سفر درگیر شده است، سفری که او را از بیخ و بن دگرگون خواهد کرد (همان: ۵۰).

۵-۲-۱. بردن نوار مویوس سرکلاس (همان: ۱۳۱). مرحله دهم (خدایگان) به شکل هنرمندانه- ای اتفاق می‌افتد. جلاد (معلم کلاس) دیگر بوی پنیر نمی‌دهد (رجبی، ۱۳۹۳: ۱۳۲). شروع دوستی با ژاکت (همان: ۱۳۵) برکت نهایی، مرحله یازدهم است. در این مرحله، قهرمان به خاطر جان به در بردن از آزمایش، پاداش می‌گیرد. پاداش، لحظه چشیدن طعم پیروزی و رضایت است (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۲). پاداش توکا، پیدا کردن دوستی است که توانایی بدنی بالایی دارد و مهم‌تر از همه اولین دوستی است که او دارد.

۶-۲-۱. با غول ریاضی حل می‌کند (رجبی، ۱۳۹۳: ۱۴۲). با غول تفریح می‌کند (همان: ۱۴۶). توکا ضرب‌های بلند حل می‌کند (همان: ۱۵۰). حفظ کردن عددهای بلند (همان: ۱۷۰)، غول در حال رفتن است و عددها به توکا آرامش می‌دهند (همان: ۱۹۱).

۳-۱. بازگشت

۱-۳-۱. غول می‌خواهد توکا را ترک کند و همین به او اضطرابی می‌دهد که تنها با عددها که ارمغانی از خود غول بودند، آرامش پیدا می‌کند. اینجا مرحله دوازدهم رخ می‌دهد. در این مرحله، امتناع از بازگشت، درست همان‌طور که قهرمان به ترک زندگی روزمره و رفتن به دنیای ماجرا بی‌میل است، چه بسا اکنون به ترک دنیای ماجرا و بازگشت به خانه بی‌میل باشد (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۴). توکا اصرار دارد غول بماند زیرا می‌خواهد دنیای جادویی را برای خود حفظ کند.

داستان به همان عطر جذاب و جذابیت تصویری پرستار برمی‌گردد و در همان خلاصه می‌شود. روایت تند و کنش‌داری که رمان نوجوان طالب آن است، باعث کم‌رنگ شدن بعضی از مرحله‌ها مثل این مرحله است.

۲-۲-۱. شریک جنایتکار می‌میرد (رجبی، ۱۳۹۰: ۱۱۵).

۳-۲-۱. با حس دل‌تنگی برای غول توکا می‌رود، سراغ کتاب جادوی ریاضیات (همان: ۱۱۶). غول یک روز در میان ظاهر می‌شود و در غیاب او، توکا که دل‌تنگش شده، به سراغ کتاب ریاضی می‌رود. کتاب ریاضی بین کتاب‌هایی است که از پدر به ارث مانده است و مادر در سراسر رمان از وجود این ارث بی‌فایده گله‌مند است. اینجا مرحله نهم رخ می‌دهد. آشتی و هماهنگی با پدر. قهرمان در اوج سفر خود، با پای نهادن در جای پدر و رسیدن به مقامی که در گذشته به او تعلق داشت، با پدر آشتی می‌کند (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۱). کتاب‌ها از آن پدر بوده‌اند و بی‌فایده که ناگهان توکا برای رفع دل‌تنگی به سراغ آنها می‌رود. لحظه آشتی، لحظه یکی شدن با پدر است. لحظه‌ای از سفر که قهرمان با یکی شدن با پدر و پیروی از میراث او (که کتاب‌ها هستند) سرنوشت خود را محقق می‌کند (همان: ۵۲).

۴-۲-۱. توکا با مادرش تلویزیون می‌بیند (پیش از آن همیشه مادر تنهایی تلویزیون می‌دید) (همان: ۱۱۸). خبر خوب برای مادر (اعزام برای مسابقه ریاضی) (همان: ۱۸۵)، آشنایی مادر بعد از سال‌ها (همان: ۱۸۶)، مادر کلمه‌ای را که غول همیشه می‌گفته تکرار می‌کند (همان: ۱۸۷).

۲-۳-۱. امتحان از توکا و وعده ثبت کارش در گینس (رجبی، ۱۳۹۳: ۱۹۶). مرحله سیزدهم، فرار جادویی است. بازگشت به خانه، نوعی پرواز جادویی است؛ چراکه قهرمان اکنون شخصیتی نیمه الهی است (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۴). توکا با این همه موفقیت در ریاضی به شخص دیگری تبدیل شده و مورد احترام بچه‌ها در مدرسه و باعث خوشحالی مادر است. همین از این کودک، یک شخصیت نیمه الهی می‌سازد.

۳-۳-۱. حال غول بد و بدتر می‌شود (رجبی، ۱۳۹۳: ۱۹۹). در مرحله چهاردهم، دست نجات از خارج می‌آید. مدل کمبل روی مرحله‌ای به نام، دست نجات از بیرون، تمرکز دارد که طی آن قهرمان توسط متحدان خود از دنیای ماجرا نجات می‌یابد و به خانه برگردانده می‌شود (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۵). زن نقش منادی را دارد که در اینجا نقش یاریگر و منجی را برای توکا ایفا می‌کند.

۴-۳-۱. رویارویی با جنایتکارهای واقعی (رجبی، ۱۳۹۳: ۲۰۷). توکا زخمی می‌شود و غول می‌رود (همان: ۲۰۸). مرحله پانزدهم، عبور از آستانه بازگشت است. وقتی قهرمان به دنیای روزمره بازمی‌گردد، جایگاه خداگونه‌اش را در دنیای ماجرا پشت سر می‌گذارد و در همان هیئتی به دنیای روزمره بازمی‌گردد که آن را ترک کرده بود (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۵). توکا زخمی و رنجور با ترک غول، به دنیای عادی برمی‌گردد. او همان ناتوانی‌های جسمانی قبل از همراهی با غول را دارد.

۵-۳-۱. پلیسی شبیه پدر توکا او را نجات می‌دهد (رجبی، ۱۳۹۳: ۲۰۸). مرحله شانزدهم،

ارباب دو جهان (قهرمان) در بازگشت به زندگی روزمره، اعمال بزرگ قهرمان و شهرت، دانایی، تجربه و مواجهه‌اش با عالم لاهوت، از او چهره-ای خارق‌العاده و الهام‌بخش می‌سازد. قهرمان اکنون سرور دنیای روزمره - دنیایی که از آن آمده- و سرور دنیای ماجرا - دنیایی که به آن سفر کرده- است. او به عنوان سرور دو عالم، نه فقط یک قهرمان، بلکه یک استاد است (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۶).

۶-۳-۱. دوباره با ژاکت دوست می‌شود (رجبی، ۱۳۹۳: ۲۱۲). مرحله هفدهم (رها و آزاد در زندگی) شروع می‌شود. قهرمان در آخرین مرحله سفر، قوس اسطوره‌ای شخصیت را کامل می‌کند و از قهرمان به استاد و سرانجام از استاد به افسانه بدل می‌شود (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۶). توکا از یک دنیای عادی سفر خود را آغاز می‌کند و بعد از طی مراحل به پایان سفر خود می‌رسد. این پایان با تغییری همراه است که در شخصیت توکا رخ داده. او از یک پسر نوجوان منزوی و ناموفق و بی‌عرضه به یک کودک اجتماعی تبدیل شده که حتی توانایی ایجاد تغییر در مادر را هم دارد.

۲. نشانه‌های ایستای رمان

نشانه‌های فانتزی رمان پس از استخراج به دو دسته نشانه‌های ایستا و پویا تقسیم می‌شوند. نشانه‌های ایستا، نشانه‌هایی هستند که با توجه به الگوی بررسی شده در رمان جایگاه خود را حفظ کرده‌اند و با همان کارکرد فانتزی‌ای که دارند در ساختار الگوی سفر قهرمان حضور دارند.

۳. نشانه‌های پویای رمان

نشانه‌های پویا، نشانه‌هایی هستند که در عین فانتزی بودن در رمان، به جای حوادث مورد نیاز در الگوی کمبل می‌نشینند. این حوادث بر روی شخصیت و مخاطب نوجوان، اثر می‌گذارد. حفظ کردن اعداد و از سر به ته خواندن کلمات ویژگی خاص شخصیت است. تنها گزینه‌ای که توکا را به قهرمان بودن ربط می‌دهد. او این توانایی را دارد و همین توانایی او را از سایرین متفاوت می‌سازد. این ویژگی برای توکا مانند یک تولد معجزه‌آسا برای قهرمان، یا داشتن والدین شوالیه و جادوگر است.

۳-۱. **سگ جهنمی:** دعوت به ماجرا عموماً قهرمان را به دنیای فراتری و ماجراهای فانتزی می‌برد. در این رمان سفر و دنیای دیگری وجود ندارد. دنیای سفر همان دنیای واقعی است و سگ جهنمی به‌عنوان دروازه‌ای قهرمان را که توکا است، وارد دنیای فانتزی می‌کند. بعد از ملاقات با سگ جهنمی است که توکا می‌تواند گزاره‌های فانتزی دیگر را ببیند و سفر خود را آغاز کند.

۳-۲. **کنسرو غول:** غولی که بر توکا ظاهر می‌شود، احمق است. اما در عین حماقت، ویژگی منحصر به فردی دارد که نوعی از قدرت به حساب می‌آید. او مدام همه چیز را می‌شمارد. فقط توکا و بچه‌های خیلی کوچک توانایی دیدن او را دارند. غول امداد غیبی و مرحله سوم است. غول نه از چراغ، بلکه از یک کنسرو که عاملی امروزی است خارج می‌شود. خروج یک عامل جادویی از یک عنصر مدرن، خود نشان‌دهنده انطباق عناصر مدرن بر ساختار کهن اسطوره‌ای است.

۲-۱. **توکا:** شخصیت اصلی و قهرمان داستان.

۲-۲. **مکان‌های رمان** (مدرسه، کارخانه، خانه ترسناک): مدرسه و کارخانه نوعی از ترس را همراه خود دارند و این ترس در خانه ترسناک پیرزن، به اوج خود رسیده است.

۲-۳. **جنایتکار:** وجه منفی شخصیت توکا است.

۲-۴. **کتاب جنایتکار:** عنصری است که روایتی را موازی روایت اصلی ایجاد می‌کند و نقش کاتالیزور برای توکا دارد.

۲-۵. **ماهی قرمز جنایتکار:** عامل اصلی تهییج جنایتکار است.

۲-۶. **مادر چاق و افسرده:** که به جای مادر راهنما و همراه قهرمان است و با اینکه باعث خجالت و شرم توکا می‌شود، توکا به هر شکلی (شرکت در جلسه‌های روانشناسی) از او حمایت می‌کند.

۲-۷. **ژاکت:** یکی از نیروهای منفی داستان است.

۲-۸. **پیرزن جادوگر:** عوامل جادویی را برای حضور در داستان فراهم می‌کند.

۲-۹. **روانشناس:** نیروی یاری‌دهنده قهرمان.

۲-۱۰. **کباب (زورگوی مدرسه):** یکی از نیروهای منفی داستان است.

۲-۱۱. **کنسروها:** نشانه‌هایی از زندگی روزمره.

۲-۱۲. **کتاب ریاضی زرد:** نخ ارتباطی بین پدر و توکا که باعث نجات او می‌شود.

۲-۱۳. **کتاب‌های پدر:** نشانه‌ها و کمک‌هایی از پدر.

۲-۱۴. **پلیس:** نیروی مثبت که جایگزین مهر پدری می‌شود.

تأیید نظریات خویش، از مشابهتی که پاره‌ای قوم-نگاران میان تکوین نوع و تکوین فرد و کودک و انسان بدوی و وحشی از لحاظ روانکاوی یافته بودند، سود می‌بردند و خود مبلغی بر این کشفیات افزودند» (ستاری، ۱۳۹۰: ۴۵). در سفر قهرمان، سه عنصر برای یک اثر فانتزی برشمرده-اند. یکی نزدیکی کودک با مادر و پناه گرفتنی که در آثار فانتزی وجود دارد و به این انگاره کهن‌الگویی آغوش مادر و پناه امن و آسایش برمی‌گردد. دیگری مرتبط با مایه‌های جادوست که در فانتزی‌های ناب به وفور دیده می‌شود و دیگری عنصر حادثه و قهرمانی است. در دوران رشد کودک مرحله‌ای وجود دارد که کودک وارد دنیای بیرون از خانه و محیط پیرامون آن می‌شود و در آنجا همه چیز برای او رنگ اکتشاف و ماجراجویی دارد. در دنیای قصه کودک با یک سلسله ماجراهای شگفت‌انگیز روبه‌رو می‌شود که با عواطف مربوط به این دوره از رشد و بحران-های مربوط به آن نسبت دارد (پولادی، ۱۳۸۴: ۲۴۰). رمان فانتزی مورد بحث دارای هر سه عنصر فانتزی هست و عنصر سوم که رویکرد این نوشتار است، را به طور اخص داراست. در دوران بلوغ روند به نسبت کند رشد، شتاب می‌گیرد. اکنون نوجوان خودش را بین دنیای کودکی و دنیای بزرگسالی معلق می‌بیند. او تفاوت دنیای خود را با دنیای بزرگسالی درک می‌کند؛ اما دیگر در دنیای کودکان برای خود جایی نمی‌بیند. او میل دارد به ورای سن خود جهش کند و به دنیای بزرگسالان پا بگذارد (همان: ۱۷۸). رمان-هایی با مخاطبینی در این سنین، که ما آن را سن

۳-۳. پرستار: پرستار با عطر جذاب و چهره مهربانش نقش زن وسوسه‌گر را برای توکا بازی می‌کند. نقش این عامل در رمان با توجه به شخصیت و مخاطب نوجوان کم سن و سال بسیار کم‌رنگ است و عملاً کارکرد مرحله‌ای خود را در ساختار کمبل از دست داده است.

۳-۴. نوار مویوس: توکا از کتاب ریاضی که یادگار پدر است، شکل نوار مویوس را استخراج می‌کند و همین باعث نوعی پیروزی برای او سر کلاس می‌شود به شکلی که دیگر آن حس انزجاری که نسبت به معلمشان داشته از بین می‌رود. مرحله دهم، خداگونگی، این لحظه بحرانی در قالب بزرگ‌ترین آزمایش تجربه می‌شود. قهرمان در حینی که آزمایش بزرگ را از سر می‌گذراند، به معنای تمثیلی می‌میرد (مثل پدرش)، اما دوباره زنده می‌شود. «این مرگ نمادین و نوزایی همان خداگونگی است» (ایندیک، ۱۳۹۰: ۵۲). پدر توکا نمی‌تواند بهره کافی از کتاب‌هایش ببرد. کتاب‌ها آن قدر بی-ثمر بوده‌اند که مادر هر طور شده می‌خواهد از دست آنها خلاص شود. اما توکا می‌تواند شکست پدر را در این مرحله جبران کند. او با کمک کتاب، خود را به معلم ثابت می‌کند و این برای او شکلی از پیروزی است.

۵. کارکردهای رمان بر اندیشه مخاطب نوجوان

شخصیت، تکوین فردی است که از دنیای عادی خود فاصله می‌گیرد. همین تکوین برای کودکی رخ می‌دهد که از دنیای کودکی خود پا را فراتر نهاده و قصد دور شدن از آن را دارد. «روانکاوان از آغاز به مردم‌شناسی توجه خاص داشتند و در

در آید، آفریننده فرهنگ «آنکه تغییر می‌دهد» می‌شود (همان: ۱۶۷). در این مرحله (سگ تازی) شخصیت پیشرفت محسوسی دارد و کشش‌های غریزانه خود را اصلاح و کنترل کرده است. توکا با پیدا کردن کتاب جنایتکار وارد این مرحله از شخصیت می‌شود. او می‌تواند بر بعضی احساسات-های درونی خود غلبه کند و اولین کنش، یعنی فرار از مدرسه را انجام دهد و اولین تغییر را ایجاد کند. شاخ قرمز، که سومین مرحله از شخصیت‌های قهرمانی است، شخصیتی مبهم دارد و می‌گویند در میان ده برادر، از همه جوان‌تر است. او کهن‌الگوی قهرمانی است که از آزمون-هایی مانند سواری یا جنگ سربلند بیرون می‌آید. قدرت فوق بشری او هنگامی آشکار می‌شود که بر غول‌ها، حال به وسیله حيله یا نیرویش، پیروز می‌شود (همان: ۱۶۷). توکا در آزمون‌های پیش آمده، با کمک غول موفق می‌شود و همین امر قدرتی به او می‌دهد که برای او حکم نیروی مافوق بشری را دارد. مضمون بنیادین آخر، دوقلوها، مهم‌ترین پرسش را مطرح می‌کند. تا به کی موجودات بشری به خاطر پیروز شدن بر موانع باید قربانی غرور و یا به زبان اسطوره‌ای، قربانی حسادت خدایان شوند؟ اگر چه دوقلوها به مثابه پسران خورشید انگاشته شده‌اند، اما اساساً موجوداتی بشری هستند و شخصیتی واحد دارند. این دو کودک بیانگر دو چهره طبیعت انسانی هستند. یکی *flesh* است که بردبار و ملایم و بدون ابتکار است. و دیگری *stump* که پویاست و همواره آماده عصیانگری. در پاره‌ای از داستان-های مربوط به دوقلوها این دو شخصیت تا آنجا

گذار می‌نمایم، تمایل به تجربه‌ای دارند که بتواند آنها را از کودکی گذر دهد و این گذر وقتی در لفافه جالب داستان پیچیده می‌شود به مراتب تأثیرگذارتر است. برای شکل‌گیری داستان و نائل شدن به اهداف ثانیه اثر، ساخت شخصیت اصلی اثر اهمیتی ویژه دارد. قهرمان‌پرستی یکی از ویژگی‌های دوران بلوغ است. این قهرمان می‌تواند یک شخص واقعی در جرگه‌ای باشد که نوجوان به آن تعلق دارد یا شخصیت یک کتاب باشد (پولادی، ۱۳۸۴: ۱۸). قهرمان وقتی می‌تواند به درستی بر محور شخصیت بنشیند که نویسنده هوشمندانه از موقعیت او بهره ببرد. توکا در این داستان با توجه به دوره‌های چهارگانه‌ای که پروفیسور رادن تعریف می‌کند، دوره تحول اسطوره قهرمان را طی می‌کند. پروفیسور پل رادن (paul radin) آن دوره‌ها را دوره حيله‌گر، دوره سگ تازی، دوره شاخ قرمز و دوره دوقلوها نامیده است. دوره اول یعنی دوره حيله‌گر، به ابتدایی-ترین دوره زندگی مربوط می‌شود. شخصیت حيله‌گر زیر سلطه امیال خود قرار دارد و وضعیت روحی یک کودک را دارد و از آنجایی که هدفی جز ارضای ابتدایی‌ترین نیازهای خود ندارد، بنابراین بی‌رحم، بدبین و بی‌احساس می‌شود (یونگ، ۱۳۹۲: ۱۶۵). توکا در ابتدای داستان دقیقاً در این دوره قرار دارد. او محبتی نسبت به مادر ندارد. به دنبال جای امنی برای خودست و با دوری کردن از بقیه همکلاسی‌ها، سعی در حفظ کودکی خود دارد. دوره دوم، دوره شخصیت سگ تازی است. او هم مانند حيله‌گر، ابتدا به شکل حیوان است و پیش از آنکه به هیئت کاملاً انسانی

تحول پیدا می‌کنند که یکی نمایانگر درون‌گرایی است که نیروی اصلی به توان اندیشه وابسته است و دیگری نمایانگر برون‌گرایی یعنی مرد عمل و کارهای بزرگ برای زمانی دراز. این دو قهرمان شکست‌ناپذیرند، چه در قالب دو شخصیت متمایز باشند یا دوگانه‌ای واحد (همان: ۱۶۸). توکا در پایان داستان به مرحله دوقلوها می‌رسد. نیروی اندیشه او که با کمک غول فعال شده به بهره‌برداری رسیده، نمایانگر درون‌گرایی توکاست و نیروی پویایی او که با دوستی با ژاکت و خواندن کتاب جنایتکار فعال شده، برون‌گرایی توکاست. این دو در قالب شخصیتی واحد به عنوان توکا در پایان داستان ظاهر می‌شود. از نظر یونگ، کهن‌الگوی قهرمان در واقع، همان بخش خودآگاه روان است. قهرمان که درون یکایک انسان‌ها حضور دارد و در اشکال مختلف هنری متجلی می‌شود، در حقیقت هنرمند به تصویر ذهنی قهرمان حاضر در روان خود، جان می‌بخشد و او را در معرض دید عموم قرار می‌دهد و غالباً خود به این مسئله واقف نیست که شخصیت قهرمانش را چگونه خلق کرده است (طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲: ۱۰۶). استفاده از این مراحل در ساخت شخصیت توکا و مسیری که شخصیت به همراه غول در برابر سختی‌های زندگی و مبارزه با ریاضی دارد، می‌تواند ناشی از همین تصویر ذهنی نویسنده باشد. چنانچه یونگ می‌گوید: «انگاره‌های فراموش شده از میان نمی‌رود و گر چه ما نمی‌توانیم هر گاه دلمان خواست آنها را حاضر کنیم، اما به صورت نهفته درست در آستانه یاد حضور دارند و می‌توانند هر لحظه و

اغلب پس از سال‌ها فراموشی ظاهراً کامل نمایان شوند» (همان: ۴۰). یونگ که رخ‌نمایی مکرر و همانند صور کهن‌الگویی را در سرزمین‌ها و فرهنگ‌هایی گوناگون از بنیانی‌ترین ویژگی‌های آنها می‌داند، معتقد است که دگرگون شدن این صورت‌ها نشان از دگرگونی‌های بنیانی‌تری دارد (یاوری، ۱۳۸۶: ۷۶). پس کهن‌الگوی قهرمان می‌تواند بارها و بارها به هر نحوی در آثار ادبی با توجه به ویژگی‌های جدید و مدرن بروز و ظهور پیدا کند و به انسان مدرن امروزی آرامش هدیه دهد.

۱-۵. ترس نوجوان از کابوس و پایان بخشیدن به آشفتگی‌های درونی

ترس کودکان به نوعی واکنشی است به حادثه‌ای در محیط کودک (کراتوچویل، موریس، ۱۳۸۸: ۱۲۱). پنهان کردن چپ دست بودن کودک، عدم یادگیری ریاضی، تماشای زیاد تلویزیون، شب‌ادراری، عدم اعتماد به نفس برای کودک نوجوان با جنسیت پسر پس از مرگ پدر، خجالت از مادر چاق و دزدی از جمله ترس‌هایی هستند که در این داستان برای نوجوان (توکا) وجود دارد. رفتارهای غیراجتماعی والدین بهترین زمینه برای ناسازگاری اجتماعی کودکان است (نیکوخلق، ۱۳۹۱: ۳۸). مرگ پدر و شرایط مادر، اختلالاتی برای توکا به همراه دارد. شیوع اختلال وحشت-زدگی شبانه، در پسرها بیشتر از دخترهاست و زمینه خانوادگی کم و بیش در آن گزارش شده است. وحشت‌زدگی شبانه برای توکا همراه با کابوس سگ جهنمی و شب‌ادراری است.

نیازمند است و توکا در سراسر داستان اضطراب این را دارد که مبادا کسی او را مسخره کند. حمایتی که مادر به عنوان راهنما باید برای قهرمان داشته باشد، وارونه برای توکا رخ می‌دهد. او یک پسر معمولی، باید حامی مادر باشد. وارونگی سفر قهرمان در کنسرو غول محدود به این دو شخصیت نیست. سفر و عزیمت در این رمان با خروج و رفتن به دنیای خارج از خانه صورت نمی‌گیرد. دعوت به آغاز سفر دیدن سگ جهنمی است در مسیر مدرسه. نخستین آستانه که باید قهرمان را به دل ماجرا پرتاب کند و او را از دنیای روزمره دور کند در رمان با شکسته شدن انگشت توکا توسط کباب صورت می‌گیرد. این حادثه دروازه دنیای ماجراها و تغییر موقعیت را ایجاد و نقش یک آستانه را بازی می‌کند. ماجراهایی که باید در طی سفر برای قهرمان رخ دهد، تبدیل می‌شود به وقایع مدرسه. این تغییرات که با توجه به دنیای مدرن نوجوانان امروز در ساختار سفر قهرمان این رمان رخ داده، مخاطب نوجوان را همراه خود می‌کند. قهرمان اسطوره‌ای را که ممکن برای نوجوان غیرقابل درک و غیرقابل دسترس باشد و گاه حس هم‌ذات‌پنداری او را همراه خود نکند، با این باژگونگی، نوجوان را همراه شخصیتی می‌کند که فاصله چندانی با او ندارد.

بحث و نتیجه‌گیری

شکل اسطوره‌ای سفر قهرمان با تکیه بر توانمندی‌های قهرمان و جهان ویژه اطراف او و مراحل تعیین‌شده سفر، قابلیت بازنمایی و بهره-

بررسی وضعیت خانوادگی فشارزا ممکن است با اهمیت باشد و روان‌درمانی فردی و خانوادگی مفید است (کاکاوند، ۱۳۸۵: ۲۸۹). اهمیت حضور روان‌شناس اینجا معلوم می‌شود. این اضطراب ممکن است در اثر نبود عزت نفس یا به خاطر ترس از شکست‌های تحصیلی به وجود آید. ممکن است عملکرد مدرسه‌ای، دانش‌آموز ناتوان در ریاضیات را دچار مشکل نماید و مانع از نشان دادن دانش ریاضی و انتقال آن شود (همان: ۷۶). توکا با برخوردهای بازدارنده معلم نمی‌تواند مشکل خود را بروز دهد و مشکل به شکلی دیگر بروز می‌کند. دزدی‌ای که توکا در قسمت پایانی رمان انجام می‌دهد، جنبه انتقام‌جویی و آزاررسانی دارد (نیکوخلق، ۱۳۹۱: ۶۵). او که حالا توانایی اندکی پیدا کرده به تقابل با کباب می‌پردازد و ساعت او را می‌دزدد. عوامل مختلف، از جمله حضور غول، روانشناس، کتاب جنایتکار و وقایع به توکا کمک می‌کنند که بر ترس‌ها غلبه کند.

۲-۵. وارونه‌سازی کهن‌الگوی قهرمان یتیم

کهن‌الگوی قهرمان با هفده مرحله خود به صورتی وارونه، در مراحل از رمان کنسرو غول رخ می‌دهد. شخصیت توکا، پسری یتیم، سردرگم و بی‌دست و پا، به جای قهرمانی قرار گرفته که می‌خواهد به سفر بزرگ خود دست بزند. این شخصیت شکل وارونه‌ای از قهرمانی است که به سفر می‌رود. مادر توکا، چاق و افسرده نه تنها او را رویین‌تن نمی‌کند و نقشی را که باید به عنوان راهنما داشته باشد ندارد، بلکه عملاً موجودی

- جانشینی دیگر در رمان کنسرو غول در مراحل سفر اسطوره‌ای قهرمان رخ می‌دهد. توکا، قهرمان خاص این داستان، همراه با کنار گذاشتن ترس و وحشت و انزوا و یافتن روابط اجتماعی تازه‌ای وارد مرحله جدیدی از زندگی می‌شود. کهن‌الگوی بلوغ، در شخصیت توکا به نحوی فانتزی روایت می‌شود و به مخاطب این محدوده سنی کمک می‌کند تا بتواند روابطی جدید و پویا، و توانایی غلبه بر مشکلات و مسائل را بیابد. با اینکه روایت سفر با تغییراتی وارونه در رمان کنسرو غول رخ می‌دهد، اما سفر قهرمان شکل اصلی خود را حفظ می‌کند. عناصری مانند کنسرو، نوار موبیوس، پرستار و حتی حفظ کردن اعداد، فرم و مفهومی قهرمانی به خود می‌گیرند و نقشی جدید در الگوی سفر قهرمان می‌پذیرند. معمولاً در فانتزی‌های حماسی از حماسه‌های اصیل الگوبرداری می‌شود. قهرمان‌های این‌گونه فانتزی، به نبرد با نیروهای شر می‌پردازد و سعی در برتری دادن نیروی مطبوع خود دارد. فانتزی‌های جست‌وجو هم شکلی از فانتزی‌های حماسی هستند. در فانتزی جست‌وجو، شخصیت اصلی داستان فانتزی با این مأموریت از بهشت کودکی جدا می‌شود و نظم و آرامش زندگی خود را به هم می‌ریزد. او به تجربه‌های جدید دست می‌زند.

منابع

الیاده، میرچا (۱۳۹۱). *اسطوره و واقعیت*. مانی صالحی علامه. تهران: کتاب پارسه.

وری برای نوجوان امروزی با دغدغه‌های مدرن را دارد. یکی از موقعیت‌های کهن‌الگویی، بلوغ است که بلوغ روانی یا رسش یکی از انواع آن است. در بلوغ روانی، تغییرات روان‌شناختی انسان مثل تفکر و توانایی حل مسئله در نوجوان ایجاد می‌شود. این بلوغ، همراه با تغییر در روابط، تغییر در کارها و ترک برخی ناهنجاری‌هاست. کهن‌الگوی بلوغ، به شکل آیین تشریف، همراه با عزیمت، یعنی جدا شدن از دوران کودکی و آغوش خانواده و بعد همراه با بازگشت، برگشت به آغوش خانواده اما با تغییراتی بنیادی در فکر و عقیده، در سفر اسطوره‌ای کمبل مدون شده است. برخی دیگر از نتایج مقاله به شرح زیر است:

- در رمان کنسرو غول، عناصر ثابتی وجود دارند که تکرار می‌شوند. گاه عناصر ثابت محتوا و شکل بنیادین خود را حفظ می‌کنند و گاه با ظاهر و موقعیت جدیدی در داستان حضور پیدا می‌کنند. زندگی جدید می‌تواند عناصر جدیدی را وارد داستان کند، چنانچه در کنسرو غول می‌بینیم غول به جای بیرون آمدن از چراغ جادو، از کنسرو که یک عنصر امروزی است، خارج می‌شود.

- در رمان کنسرو غول، قهرمان به جای خروج از منزل و رودر رو شدن با مسائل، مسائل را با خود به خانه می‌آورد. جابه‌جایی‌هایی که بدین صورت هستند و با اعمال شخصیت‌ها بستگی دارند، نقش عظیمی در دگردیسی‌ها دارند.

- ایندیک، ویلیام (۱۳۹۰). «مدل‌های ساختاری فیلمنامه»، فصلنامه سینمایی فارابی، محمد گذرآبادی، دوره هفدهم، شماره چهارم، صص ۴۳-۵۸.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۹۲). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. فریدون بدره‌ای. چاپ سوم. تهران: انتشارات توس.
- _____ (۱۳۷۱). ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان. فریدون بدره‌ای. چاپ اول. تهران: توس.
- پولادی، کمال (۱۳۸۴). بنیادهای ادبیات کودک. چاپ اول. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- حری، ابوالفضل (۱۳۹۳). کلک خیال‌انگیز (بوطیقای ادبیات وهمناک، کرامات و معجزات). تهران: نی.
- خسرونژاد، مرتضی (۱۳۸۷). دیگرخوانی‌های ناگزیر (رویکردهای نقد و نظریه ادبیات کودک). تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- رجبی، مهدی (۱۳۹۳). کنسرو غول. تهران: افق.
- ستاری، جلال (۱۳۹۰). اسطوره و رمز (مجموعه مقالات). چاپ چهارم. تهران: سروش.
- طاهری، محمد؛ آقاجانی، حمید (۱۳۹۲). «تیین کهن الگوی سفرقهرمان براساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم». فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، شماره نهم، سال سی و دوم، صص ۱۹۸-۱۶۹.
- عصاریان، محمدجواد و همکاران (بهار و تابستان ۱۳۹۳). «تحلیل کیفیت بیداری قهرمان درون در شخصیت سیاوش و کی خسرو با تکیه بر نظریه پیرسون-کی مار». پژوهشنامه ادب حماسی، سال دهم، شماره ۱۷، صص ۱۳۴-۱۰۷.
- کاکاوند، علی‌رضا (۱۳۸۵). روان‌شناسی مرضی کودک. چاپ اول. تهران: ویرایش.
- کراتوچویل، توماس. آر؛ موریس، ریچارد. جی (۱۳۸۸). روانشناسی بالینی کودک (روش‌های درمانگری). محمدرضا نایینیان و همکاران. چاپ چهارم. تهران: انتشارات رشد.
- کمبل، جوزف (۱۳۸۹). قهرمان هزار چهره. شادی خسروپناه. چاپ چهارم. مشهد: نشر گل آفتاب.
- _____ (۱۳۷۷). قدرت اسطوره. عباس مخبر. چاپ اول. تهران: مرکز.
- کوپا، فاطمه و همکاران (پاییز ۱۳۹۲). «بررسی سفر قهرمانی شخصیت در بوف کور با تکیه بر کهن الگوهای بیداری قهرمان درون». فصلنامه مطالعات داستانی. سال دوم، شماره اول، صص ۶۷-۵۰.
- کی‌مار، هیو، پیرسون، کارول. اس. (۱۳۹۴). زندگی برآزنده من. کاوه نیری. چاپ نهم. تهران: بنیاد فرهنگ.
- محمدی، محمدهادی (۱۳۷۸). فانتزی در ادبیات کودکان. چاپ اول. تهران: روزگار.
- نیکوخلق، امیر (۱۳۹۱). نابهنجاری رفتاری و روانی کودکان و نوجوانان و روش‌های

- اصلاح و درمان آن. چاپ اول. مشهد: نشر
دستور.
- یاوری، حورا (۱۳۸۷). *روانکاری و ادبیات*. چاپ
اول. تهران: انتشارات سخن.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۷۸). *سفر نویسنده*.
محمد گذرآبادی. چاپ اول. تهران: مینوی
خرد.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۹۲). *انسان و سمبول*-
هایش. محمود سلطانیه. چاپ نهم. تهران:
جامی.

Reversal Pattern Recognition of Campbell's Hero's Journey (Monomyth) in Teens Personal Growth in "Canned Giant" Fantasy

Masoumeh Miraboutalebi* / Sakineh Abbasi**/ Asiyeh Zabihnia Omran***

Receipt:

2016/December/19

Acceptance:

2017/April/24

Abstract

Teen novel "Canned Giant" by Mehdi Rajabi which is a fantasy genre was published in 2014. In this work three stages of the hero's journey occur in a subverted manner. The journey in this novel is not an outer journey by moving in places, but an inner journey that analyses the teenage narrator's psyche. By showing off the hero as prominent, Rajabi has created an intriguing and charming plot. This important feature has made the novel "Canned Giant" very close to the structure of Joseph Campbell's hero. In Campbell's "Monomyth", the hero's journey is reflected in a fantasy way. The static and dynamic elements of the novel are analyzed according to Campbell's pattern and adolescence isolation and fear are investigated. Enjoying fantasy element, the novel arises juvenile mental problems and then tries to solve them. Rajabi's effort to present utopia through making the teenager a hero in his story – each one of them is the symbol and archetype of a certain type in evolution or in other words in the "hero's Journey"- has made the analysis of his fictional characters necessary from archetypal psychological perspective. The results of the study indicate that the frequency of "Seeker" character among fictional heroes of Rajabi is more than other archetypes that steps towards the land of "initiation" in his evolution and heroic journey and in facing the archetypes "Warrior" and Terminator" and with the help of the archetypes "Supporters" and by achieving their ideal goals they often step back proudly.

Keywords: Fantasy, Canned Giant, Campbell, Hero's Journey, Teen Novels.

* M. A. Student of Persian Language and Literature, Payam-e-Noor University. (Corresponding Author). Email: smmr67@gmail.com

** M. A. of Persian Language and Literature, Payam-e-Noor University.

*** Associate Professor of Persian Language and Literature, Payam-e-Noor University.