



Analyzing the Archetype of Christopher Nolan's Batman Trilogy Narratives based on the Theory of Jean Shinoda Bolen Focusing on Bruce Wayne (Batman)¹

Siavash Erfani Ezati², Inaz Rahbar^{*3}

Received: 08/12/2022

Accepted: 07/02/2022

* Corresponding Author's E-mail:
inazrahbar@gmail.com

Abstract

The main issue in this article is the analysis of the character of Bruce Wayne (Batman) in Christopher Nolan's Batman trilogy from the point of view of the male archetype theory of Jane Shinoda Bolen. In her male archetype theory, inspired by the Greek gods, Bolen mentioned the archetypes of Zeus, Poseidon, Hades, Apollo, Hermes, Ares, Hephaestus, and Dionysus, that these archetypes influence the behavior and reaction of us humans. The present research Looking for answer the question of which archetypes Bruce Wayne (Batman) followed and which archetypes help Batman to achieve his goals, which is to establish justice in Gotham city. Therefore, the purpose of writing this article is to know the archetypes of Bruce Wayne (Batman) to carry out the heroic journey and establish justice. The research results show that Batman follows the four archetypes of Poseidon, Apollo, Ares and Hades. The research results show that from the beginning to the end of the third movie, the character of Wayne (Batman) follows the four archetypes of Poseidon, Apollo, Ares and Hades. But the archetypes of Apollo and Ares are the dominant archetypes of Batman's character and they help him in fulfilling his

1. The present article is taken from the master's thesis of the first author in the field of art research with the title (Review of the hero in Christopher Nolan's Batman trilogy based on Joseph Campbell and Jane Shinoda Bolen) It was done with the guidance of the second author in the Islamic Azad University, Science and Research Unit.

2. Master of Art Research, Department of Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

<https://orcid.org/0009-0002-9976-1450>

3. Assistant Professor ,Department of Art, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

<https://orcid.org/0000-0003-0841-0031>



duties. The current research is descriptive-analytical in terms of method, and the method of collecting information is library and field.

Keywords: Batman; Christopher Edward Nolan; Jean Shinoda Bolen; Archetype.

1. Introduction

In this research, Christopher Nolan's Batman trilogy has been chosen as a case study to identify Batman's archetypes. The difference between Christopher Nolan's Batman trilogy and other works is that Nolan has shown the path of an ordinary person becoming a hero.

Research Question(s)

The current research seeks to answer the question of which archetypes does Bruce Wayne (Batman) follow? Which archetypes help Batman to achieve his goal, which is to establish justice in the city of Gotham.

2. Literature Review

Among the articles related to archetypes in cinema, we can refer to the article "Psychological criticism of the film Davat from the point of view of Shinoda Bolen's Jane's theory" by Fatemeh Shahroudi (2017). The author used Shinoda Bolen's opinions, who analyzed the character of women in the film with psychological and mythological concepts and identified women's archetypes. The female characters in the film are all in conflict with the topic of pregnancy and abortion, and the archetypes of Athena, Persephone, Demeter, Hera and Athena can be recognized and interpreted in the main female character of the film. But at the end of the story, the predominance of the archetype of Dimitri shows itself and the influence of this archetype makes women stop having abortions (Shahrodi, 2018, p. 177)

Fatemeh Shahroudi (2018) in the article "Analysis of the archetypes of the film Red Ribbon, from the point of view of Jane Shinoda Bolen, with the focus of the female character of the film", using the perspective of the archetypes of Jane Shinoda Bolen, to analyze the characters of the film Roban germez that Life Each of



these characters has been affected by the war and its sufferings. The story of the film is about a woman named Mahbobe who returns to her home in the south after the end of the war. On his way, he meets two men, named Dawood and Juma, the first one is a mining agent and the other one is an immigrant from Afghanistan, and the events of the film take place after this meeting. The author's research has shown that the archetypes of Aphrodite, Hephaestus, and Hermes are dominant in Mahbuba, David, and Jomeh, respectively. (Shahrodi, 2018, p. 345)

3. Methodology

The current research is fundamental in terms of its purpose and descriptive-analytical in terms of method, and the method of collecting materials was done in the library and in the field.

4. Results

The analysis of the findings in this research shows that Batman has followed the 4 archetypes of Poseidon, Hades, Ares and Apollo, which have formed each of his characters in the past and present. The archetype of Poseidon creates Batman's anger and quest for revenge. Hades, the archetype according to which the hero hides himself in the basement of his house and has no connection with society. The archetype of Hades and Poseidon have no effect on the hero in performing his duties. Enclosing oneself underground and being disconnected from the outside world creates a sense of despair in the hero and keeps him away from his goals. If Batman did not control his anger and took revenge for the death of his parents from the murderer, there would be no reason to pursue justice. The hero of the story slowly pushes this character towards justice and the archetype of Apollo. Ares depicts the fighting spirit of the hero, and finally Apollo represents justice, order and law in Batman. The archetypes of Apollo and Ares can be considered as the dominant archetypes of Batman's personality. Just when Batman is about to change from the archetype of Poseidon to Apollo and Ares, this is the moment that marks the turning point of Batman's narrative and leads him to his heroic



Journal Of Narrativestudies

E-ISSN:2588-6231

Vol.7, No. 14

autumn & winter 2023-2024

Research Article



journey. The archetypes of Apollo and Ares form the main and psychological structure of Batman's personality and prepare him for his mission. In other words, the archetype of Apollo is the reason for the hero to enter to fulfill his duties, now that the hero has entered a journey where he must fulfill his duties, the archetype of Ares removes the need of the hero to go through these stages and the hero is at the end It helps to complete hero tasks.

دوفصلنامه روایت‌شناسی

سال ۷، شماره ۱۴، پاییز و زمستان ۱۴۰۲، صص ۳۶۹-۳۹۸

مقاله پژوهشی

DOR: 20.1001.1.25886495.1402.7.14.11.6

تحلیل کهن‌الگویی روایت‌های سه‌گانه بتمن از کریستوفر نولان براساس نظریه جین شینودا بولن با محوریت قرار دادن بروس وین (بتمن)^۱

سیاوش عرفانی عزتی^۲، ایلناز رهبر^{۳*}

(دریافت: ۱۴۰۱/۹/۱۷ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۱/۱۸)

چکیده

مسئله اصلی در مقاله حاضر تحلیل شخصیت بروس وین (بتمن) در فیلم‌های سه‌گانه بتمن از کریستوفر نولان از دیدگاه نظریه کهن‌الگوی مردانه جین شینودا بولن است. بولن در نظریه کهن‌الگوی مردانه خود با الهام از خدایان یونان به کهن‌الگوهای زئوس، پوزیدون، هادس، آپولو، هرمس، آرس، هفایستوس و دیونوسوس اشاره کرده است که این کهن‌الگوها بر رفتار و واکنش ما انسان‌ها تأثیر می‌گذارند. پژوهش حاضر به دنبال پاسخ به این پرسش است که بروس وین (بتمن) از کدام کهن‌الگوها پیروی کرده و کدام کهن‌الگوها بتمن را در رسیدن به اهداف خود، که برقراری عدالت در شهر گاتهام است، یاری می‌کنند. بنابراین هدف از نگارش این مقاله، شناخت کهن‌الگوهای بروس وین (بتمن) برای انجام سفر قهرمانی و برقراری

۱. مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول در رشته پژوهش هنر با عنوان «بررسی قهرمان در فیلم‌های سه‌گانه بتمن از کریستوفر نولان براساس آرای جوزف کمبل و جین شینودا بولن» است که با راهنمایی نویسنده دوم در دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات صورت گرفته است.

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد پژوهش هنر، گروه هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

<https://orcid.org/0009-0002-9976-1450>

۳. استادیار گروه هنر، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران، (نویسنده مسئول).

*ilnazrahbar@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0841-0031>

عدالت است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بتمن از چهار کهن‌الگوی پوزیدون، آپولو، آرس و هادس پیروی می‌کند. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که از ابتدا تا انتهای فیلم سوم، شخصیت وین (بتمن) از چهار کهن‌الگوی پوزیدون، آپولو، آرس و هادس تبعیت می‌کند. اما کهن‌الگوهای آپولو و آرس کهن‌الگوهای غالب شخصیت بتمن است و او را در انجام وظایفش یاری می‌دهند. پژوهش حاضر از نظر روش، توصیفی - تحلیلی بوده و شیوه گردآوری اطلاعات به شکل کتابخانه‌ای و میدانی است.

واژه‌های کلیدی: بتمن، کریستوفر ادوارد نولان، جین شینودا بولن، کهن‌الگو.

۱. مقدمه

سینما تجمیع‌کننده هنرهای دیگر است و هنرهای دیگر را به خدمت خود می‌گیرد. همچنین به دلیل اینکه آثار سینمایی توانایی ایجاد ارتباط گسترده با همه مردم در همه جای دنیا را دارند از اهمیت زیادی برخوردارند. سینما این قدرت را دارد که یک اجماع کلی با فرهنگ و خاطره مشترک به وجود آورد و بدین شکل یک اثر را برای نسل‌های مختلف ماندگار کند. سینما رسانه‌ای ایدئال برای بازنمایی اسطوره‌هاست. در دیدگاه نظری ژیلبر دوران^۱، اسطوره‌ها مهم‌ترین تجلی تخیل در زبان هستند (نامورمطلق، ۱۳۹۲، ص. ۲۴). سینما نیز این بستر را فراهم کرده است تا قوه تخیل به اوج خود برسد و بدین شکل با مدد از اسطوره‌ها و یا اسطوره‌سازی، تخیل هنری به بهترین شکل خود را نمایش دهد. بتمن^۲ یکی از مشهورترین ابرقهرمان‌هاست که روایت‌های او قریب به صد سال است که در داستان‌های مصور تکرار شده و به سینما راه یافته است. شاید بتوان گفت جالب‌توجه‌ترین و معناگراترین فیلم‌های ساخته‌شده از بتمن، روایت‌های کریستوفر ادوارد نولان^۳ است. کریستوفر ادوارد نولان کارگردان و تهیه‌کننده بریتانیایی متولد ۱۹۷۰ در لندن است. فیلم‌های نولان به سبب زیبایی‌شناسی بصری و روایت‌های

غیرمتعارف و اغلب بسیار مفهومی‌اش تحسین شده است.^۴ با نگاهی به فیلم‌های بتمن در تمام سال‌های گذشته می‌توان فهمید که فیلم‌های این شخصیت ابرقهرمانی یکی از پر فروش‌ترین فیلم‌های دنیاست. شخصیت بتمن، با اینکه یک شخصیت کمیک بوک^۵ و تخیلی است، اما درحقیقت یک نماد است. نمادی از شخصیت‌هایی که در جامعه‌ای پر از فساد زندگی و احساس می‌کنند باید کاری انجام دهند. شهر خیالی گاتهام^۶، ویژگی‌هایی مثل تاریکی، جرم و جنایت و نارضایتی مردم را درون خود دارد. درواقع گاتهام نمای مشخص و واضحی از جامعه است. جامعه‌ای که فساد و جرم آن را فرا گرفته و این فساد مستقیماً باعث ایجاد شخصیت‌هایی مثل هنری دوکارد^۷، بین^۸، جوکر^۹ و بتمن می‌شود. درواقع، می‌توان گفت که اولین تلنگر برای تبدیل شدن به ابرشورور یا ابرقهرمان، نوع جامعه‌ای است که شخصیت در آن زندگی می‌کند.

در شهر گاتهام، بروس وین^{۱۰} که شهروند این شهر بوده و دارای شرکت قدرتمندی است با خلق شخصیت بتمن و به کمک اندک افرادی تلاش دارد که عدالت را در شهر برقرار کند و امنیت را به گاتهام برگرداند تا جامعه به حالت عادی خود بازگردد. در این شهر توده‌های وسیع مردمی حالتی یک‌نواخت و منفعل در برابر موضوع فساد گرفته و اقلیت تمام تلاش خود را برای رسیدن به اهداف خود به‌کار گرفته‌اند. به عبارتی دیگر بروس وین اضلاع شخصیتی اسطوره‌های یونان، یعنی قدرتمندی، جنگ‌جو بودن و عدالت‌خواهی را در شخصیتی به‌نام بتمن جمع کرده تا به هدف خود که برقراری نظم و عدالت در شهر گاتهام است برسد. در این پژوهش برای تحلیل شخصیت بروس وین (بتمن) و سفر قهرمانی او برای برقراری نظم و عدالت در شهر گاتهام از نظریهٔ کهن‌الگوی مردانهٔ جین شینودا بولن^{۱۱} استفاده شده است. شینودا بولن متخصص روان‌پزشکی از دانشگاه علوم پزشکی کالیفرنیا^{۱۲} و سانفرانسیسکو^{۱۳} و به‌عنوان

روان‌تحلیل‌گر یونگی در مؤسسه سی‌جی‌یونگ^{۱۴} آموزش دیده است. این مقاله درصدد است تا کهن‌الگوهای شخصیتی بروس وین (بتمن) را مشخص کند و در ادامه به این سؤال پاسخ دهد که کدام کهن‌الگوها بروس وین (بتمن) را برای رسیدن به اهداف خود (برقراری نظم و عدالت) یاری می‌کنند. در این مقاله آثار سه‌گانه بتمن با عناوین بتمن آغاز می‌کند (2005)، شوالیه تاریکی (2008) و شوالیه تاریکی برمی‌خیزد (2012) از کریستوفر نولان مورد مطالعه قرار خواهد گرفت. بعد از بررسی پیشینه، چارچوب نظری و معرفی کهن‌الگوها، خلاصه‌ای از سه فیلم ارائه خواهد شد. پس از آن براساس چارچوب نظری به تحلیل شخصیت بروس وین (بتمن) و کهن‌الگوهای آن پرداخته خواهد شد.

۲. پیشینه پژوهش

پیشینه تحقیق این مقاله از دو بخش تشکیل تقسیم می‌شود. بخش اصلی مربوط به آرای کهن‌الگوی جین شینودا بولن و بخش دیگر مربوط به تحقیقاتی است که پیرامون شخصیت بتمن انجام شده است.

از مقالات مرتبط با کهن‌الگوها در سینما می‌توان به مقاله «نقد روان‌شناختی فیلم دعوت از دیدگاه نظریه جین شینودا بولن» از فاطمه شاهرودی (۱۳۹۷) اشاره کرد. نگارنده در پنج اپیزود فیلم دعوت، از آرای شینودا بولن استفاده کرده که با ترکیب انگاره‌های روان‌شناسی و اسطوره‌ای به تحلیل شخصیت زنان فیلم پرداخته و کهن‌الگوهای زنان را شناسایی کرده است. شخصیت‌های زن در فیلم، همگی با مسئله بارداری و سقط جنین در کشمکش قرار دارند و به ترتیب کهن‌الگوهای آتنا^{۱۵}، پرسفون^{۱۶}، دیمیترا^{۱۷}، هرا^{۱۸} و آتنا^{۱۹} در شخصیت اصلی زن فیلم قابل تشخیص و تفسیر است. اما در انتهای داستان غلبه کهن‌الگوی دیمیترا خود را نشان می‌دهد و تأثیر این

کهن‌الگو باعث می‌شود که زنان از سقط جنین منصرف شوند (شاهرودی، ۱۳۹۷، ص. ۱۷۷).

همچنین فاطمه شاهرودی (۱۳۹۸) در مقاله «تحلیل کهن‌الگویی فیلم *روبان قرمز*، از دیدگاه جین شینودا بولن با محور قرار دادن شخصیت زن فیلم»، با استفاده از دیدگاه کهن‌الگوهای جین شینودا بولن به تحلیل شخصیت‌های فیلم *روبان قرمز* که زندگی هر یک از این شخصیت‌ها به نوعی تحت تأثیر تأثیر جنگ و مصائب آن بوده، پرداخته است. ابراهیم حاتمی‌کیا این فیلم را با تکیه بر شخصیت زن فیلم نگاشته است. داستان فیلم به زنی به نام محبوبه می‌پردازد که پس از پایان جنگ به خانه خود در جنوب باز می‌گردد. در راه او با دو مرد، به نام‌های داوود و جمعه، که اولی مأمور مین‌سازی و دیگری مهاجری که از کشور افغانستان است، مواجه می‌شود و حوادث فیلم در پی این آشنایی شکل می‌گیرد. تحقیقات نگارندگان نشان داده که در محبوبه، داوود و جمعه به ترتیب کهن‌الگوهای آفرودیت^{۲۰}، هفایستوس^{۲۱} و هرمس^{۲۲} غالب است. اما تأثیر انرژی آفرودیتی محبوبه بر دو مرد دیگر به تحول جدیدی در آن‌ها می‌انجامد (شاهرودی، ۱۳۹۸، ص. ۳۴۵).

مریم اسمعیلی‌پور (۱۳۹۷) در مقاله «تحلیل روایت‌های مختلف تیپ ۷۰۷ (سه فرزند طلایی) براساس کنش الهه‌های آسیب‌پذیر از نگاه شینودا بولن» از نظریهٔ شینودا بولن در تحلیل روایت‌های داستانی بهره برده است. این قصه‌ها روایت زندگی دخترانی است که از خانه بیرون رانده شده‌اند و در سفر زندگی مشکلات عدیده‌ای را پشت سر می‌گذارند. براساس این تحقیق، نویسنده نتیجه گرفته که اسطورهٔ پرسفون، دیمتر و هرا یکی از اساطیر مهم در شناخت افسانه‌های عامیانه و به‌ویژه افسانه‌های تیپ ۷۰۷ هستند. بی‌مهری و رانده شدن، متعهد بودن، آرزو و تلاش برای ازدواج، شاخصه‌های

تیپ‌هرایی بوده، توجه عمیق به حس مادری، روزی‌دهی و پرورش، زایش و خلق، شاخصه‌های تیپ‌دیمتری و به جهان زیرین رانده شدن، شاخصه پرسفونی از ویژگی‌های اصلی این بانو در افسانه‌های ایرانی است (اسمعیلی‌پور، ۱۳۹۷، صص. ۱۰۷-۱۲۲).

اسمعیلی‌پور و همکاران (۱۳۹۵) در مقاله «تیپ شخصیت هدایت از منظر تیپ‌شناسی بولن» به بررسی زندگی صادق هدایت پرداخته و نیم‌نگاهی هم به کتاب بوف کور انداخته‌اند. نگارندگان براساس تحقیقات خود به این نتیجه دست یافتند که صادق هدایت، تحت سلطه سه رب‌النوع هادس، دیونوسوس و پرسفون است. رب‌النوع دیونوسوس حالتی از شور، سرمستی و عصیان، کودک الهی، جوان ابدی، شخصیتی دوگانه، غیرقابل پیش‌بینی بودن، تضادهای شدید درونی، لذت و درد هم‌زمان را در زندگی و آثار هدایت خصوصاً در بوف کور به وجود آورده است. وی به دلیل علاقه زیاد به ارتباط با زنان و نداشتن مهارت کافی برای آنان، تجربه ارتباط با زنان را در آثار خود گنجانده است و می‌توان گفت، این زنان به نوعی، نموداری از وجه زنانه روح هدایت هستند. چهره آنیمای هدایت دارای ویژگی‌های پرسفون است و با دنیای هادس و ملکه جهان زیرین در ارتباط است (اسمعیلی‌پور و همکاران، ۱۳۹۵، صص. ۳۳-۶۱).

در رابطه با تحقیقاتی که درباره بتمن انجام شده است می‌توان به مقاله «مقایسه تطبیقی ساختار اسطوره‌های روایت در دو فیلم بتمن و شوالیه تاریکی» از طاهری و مصطفوی (۱۴۰۰) اشاره کرد که در این مقاله از ساختار دوازده مرحله‌ای سفر قهرمان ووگلر^{۲۳} برای خوانش داستان‌های قهرمانی دنیای نوین استفاده شده است. هدف اصلی مقاله محاسبه میزان پای‌بندی هریک از دو فیلم به ساختار روایی سفر نویسنده است. از داده‌های تحلیل‌شده می‌توان نتیجه گرفت که نولان در شکل دادن به بافت اسطوره‌ای

فیلمش موفق‌تر بوده و این امر از دلایل اقبال بیشتر جامعه و منتقدان به اثر اوست. دوازده مرحلهٔ معرفی‌شده از سوی ووگلر در هر دو فیلم قابل کشف است، اما بافت اسطوره‌ای هر اثر فارغ از لایه‌های سطحی شخصیت‌پردازی و فضاسازی، در جهان‌بینی فردی فیلمساز ریشه دارد. در این میان، اثر نولان، به‌عنوان فیلمی در ژانر ابرقهرمانی، با وفادار ماندن به روند پرفراز و فرود سفر، برای مخاطبانش بافت روایی گیراتری آفریده است (طاهری و مصطفوی، ۱۴۰۰، صص. ۳۸۹-۳۹۰).

حسین‌آبادی و فتایی (۱۳۹۸) نیز در مقالهٔ «بررسی چگونگی ترویج پاگانسیم در فیلم‌های ابرقهرمانی به وسیلهٔ استریوتایپ‌سازی از رنگ‌ها (طی سال‌های ۲۰۱۲-۱۹۸۹، با تأکید بر سری فیلم‌های بتمن)» به این موضوع پرداخته‌اند که هالیوود همواره، نمایندهٔ تفکر غربی بوده و سعی کرده است تا برای اشاعهٔ فلسفهٔ ماده‌گرایانه‌اش، از ترویج پاگانسیم استفاده کند. در این میان، فیلم‌های ابرقهرمانی یکی از بهترین ابزارها هستند، زیرا محبوبیت گستردهٔ آن‌ها راحت‌تر، سبب انتقال پیام‌ها و تکنیک‌ها می‌شود. یکی از تکنیک‌های مورد استفاده در این راه، استریوتایپ‌های رنگ‌سازی است. با دقت در ظاهر ابرقهرمانان هالیوودی مشاهده می‌کنیم، اغلب با لباس‌هایی به رنگ قرمز، آبی و زرد معرفی می‌شوند. ابرقهرمانانی که ادعای دفاع از اجتماع‌های آزادی را دارند و در برابر دشمنانی می‌ایستند که تفکراتی مذهبی دارند و با ظاهری به رنگ‌های قهوه‌ای، سبز و بنفش به نمایش در می‌آیند. بدین شکل، مخاطب با دیدن رنگ‌های لباس‌های شخصیت‌های فیلم در ضمیر ناخودآگاهش، به پیش‌داوری دست می‌زند و به‌عنوان مثال هر آن که را با لباس سبز ببیند، دشمن و شل و یونیفورم قرمز را نماد یک نجات‌دهنده می‌پندارد. در مثالی دیگر شخصیت راس‌الغول^{۲۴} را در فیلم *بتمن آغاز می‌کند* نولان، در کنار رنگ‌های سبز و قهوه‌ای و بنفش می‌بینیم و شخصیت‌های منفی فیلم *شوالیه*

تاریکی برمی‌خیزد را با لباس‌های قهوه‌ای مشاهده می‌کنیم (حسن‌آبادی و فنایی، ۱۳۹۸، صص. ۵۵-۶۱).

همان‌طور که ملاحظه شد در ارتباط با نظریه کهن‌الگوها غیر از دو کتاب بولن (*انواع مردان و انواع زنان*) که به فارسی ترجمه شده و مقاله‌های شاهرودی و اسمعیلی‌پور، این نظریه به‌شکل فراگیر برای تحلیل شخصیت فیلم‌هایی با قهرمان مرد مورد استفاده قرار نگرفته و در در ارتباط با آثار مربوط به بتمن، پژوهشگران این وجه از شخصیت بتمن را بررسی نکرده‌اند. بنابراین به‌نظر می‌رسد نخستین بار است که چنین پژوهشی درباره فیلم‌های سه‌گانه بتمن از کریستوفر نولان از دیدگاه بررسی کهن‌الگوهای مردانه صورت می‌گیرد.

۳. چارچوب نظری و روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف، از نوع بنیادی و از نظر روش توصیفی - تحلیلی است و شیوه گردآوری مطالب به‌صورت کتابخانه‌ای و میدانی صورت گرفته است. چارچوب نظری پژوهش، نظریه کهن‌الگویی جین شینودا بولن است. بولن ابتدا کتاب *انواع زنان* را می‌نویسد و در آن به انواع کهن‌الگوهای زنانه می‌پردازد. مردانی که سخنرانی‌های بولن را درباره انواع زنان شنیده بودند دائماً به‌دنبال کهن‌الگوهای مردانه و انواع آن بودند. به همین دلیل بولن تصمیم می‌گیرد که شروع به نوشتن کتاب *انواع مردان* کند (بولن، ۱۳۹۸، ص. ۱۷). پیش از توضیح چارچوب نظری، باید واژه کهن‌الگو توضیح داده شود. کهن‌الگو برگرفته از واژه یونانی «Arkhtupon» به معنای قالب یا الگوی اولیه است. مشخص کردن کهن‌الگوها کار آسانی نیست و شمار کهن‌الگوها نامحدود است. می‌توان این‌گونه بیان کرد که به اندازه موقعیت‌های نمونه‌وار در زندگی کهن‌الگو وجود دارد. کهن‌الگوها می‌توانند فرم‌های بسیار متفاوتی داشته باشند، مثلاً پدیده‌های طبیعی مانند

ماه و آتش، ابزارهای ساخت بشر از قبیل انواع حلقه و سلاح، تیپ‌های انسانی مانند خدایان و جادوگران، چهره‌های افسانه‌ای مانند قهرمان‌ها و هیولاها، اشکال انتزاعی مانند دایره و مربع، مقوله‌های فکری مانند آنیما^{۲۵} و خود^{۲۶}، و رویدادهایی مانند ولادت و مرگ، همگی نمونه‌هایی از کهن‌الگوها هستند (مخبر، ۱۳۹۸، ص. ۷۹).

از نظر بولن کهن‌الگوها همان تمایلات اثرگذار و قدرت درونی ما هستند که به شکل انرژی‌های مردانه در اسطوره‌های یونان باستان معرفی شده‌اند. هر یک از این انرژی‌ها، شخصیت، احساسات و نیازهایی دارند که ویژگی‌هایی منحصر به فرد هستند. هنگامی که نقشی را بر عهده می‌گیرید که مربوط به کهن‌الگوی فعال درون شماست، انرژی‌ای در عمق وجود شما آزاد می‌شود و این نقش برایتان معنا پیدا می‌کند. این کهن‌الگوها یا همان انرژی‌های مردانه به عنوان الگوهای غالب احساسی و رفتاری عمل می‌کنند. آن‌ها نیروهایی هستند اثرگذار، که چه آن‌ها (انرژی‌ها) را بشناسیم و چه نشناسیم، اثر خود را می‌گذارند. به عبارتی کهن‌الگوهای مختلف موجب تفاوت میان مردان و پیچیدگی‌های درونی آن‌ها می‌شوند. شناخت آگاهانه این انرژی‌ها به مردان یا زنانی که این انرژی‌ها در آن‌ها وجود دارد کمک می‌کند خودشان باشند و در هر کاری که انجام می‌دهند معنایی واقعی بیابند. آگاهی نداشتن و نشناختن این انرژی‌ها اثراتی دارد که معمولاً برای انسان مخرب هستند (بولن، ۱۳۹۸، صص. ۳-۷). جین شینودا بولن کهن‌الگوهای مردانه را به این شکل بیان می‌کند: کهن‌الگوهای پدر شامل زئوس^{۲۷}، پوزیدون^{۲۸} و هادس^{۲۹}. نسل پسران هم شامل آپولو^{۳۰}، هرمس، آرس^{۳۱}، هفایستوس و دیونوسوس^{۳۲} است. از آنجایی که امکان توضیح همهٔ این کهن‌الگوها در اینجا میسر نیست، صرفاً به توضیح کهن‌الگوهایی که در شخصیت بروس وین (بتمن) دیده می‌شود، به طور مختصر پرداخته می‌شود.

۱-۳. پوزیدون

پوزیدون در اساطیر یونان به‌عنوان خدای دریا شناخته می‌شود (پاکباز، ۱۳۸۱، ص. ۹۷۷). پوزیدون برادر کوچک‌تر زئوس است و زمانی که زئوس و برادرانش برای تقسیم جهان نزد خود قرعه‌کشی کردند، کنترل و فرمان‌روایی دریاها به پوزیدون رسید. پوزیدون معمولاً سوار بر هیپوکامپ^{۳۳} می‌شود که موجودی است که بخشی از آن اسب و بخشی از آن شبیه ماهی است (برن، ۱۴۰۰، ص. ۱۶). پوزیدون مردی است با ریش بلند، مانند زئوس که چنگکی سه‌شاخه و بزرگ در دست دارد. زمین‌لرزه در اختیار اوست و حیوان نمادین او اسب و گاو نر وحشی است. او بداخلاق، خشمگین، اهل خراب کردن و خطرناک است (بولن، ۱۳۹۸، ص. ۷۱). در هنگامی که احساسات این شخصیت سرکوب می‌شوند، این کهن‌الگو به عمق رانده می‌شود و به‌شکل غیرفعال در شخصیت مردان باقی می‌ماند. در این حالت احساسات به جای ابراز شدن حبس می‌شوند و درنهایت هنگامی که دیگر سرکوب و حبس آن‌ها ممکن نیست، به‌صورت خشم و انتقام خود را نشان می‌دهند و اهمیت ندارد که چه اتفاق‌هایی رخ می‌دهد. این‌گونه افراد در محیط کار باید احساسات و هیجانات خود را کاملاً فراموش کنند. مردان پوزیدونی معمولاً دوست دارند کاری در ارتباط با طبیعت و یا ماهیت طبیعی افراد داشته باشند. تمایلات پدرسالانه در آن‌ها باعث می‌شود که بر روی زن‌ها تسلط داشته باشند (بولن، ۱۳۹۸، صص. ۷۴-۸۱).

۲-۳. هادس

هادس در اساطیر یونان خدای زیر زمین است (بولن، ۱۳۹۸، ص. ۳۰۸). علاوه بر آن در اساطیر یونان و روم به جهان زیرین که استراحتگاه مردگان است نیز هادس گفته می‌شود (پاکباز، ۱۳۸۱، ص. ۹۸۰). هادس بردار زئوس بوده و دارای القاب دیگری مانند

پلوتو^{۳۴} به معنی غنی است. این لقب بدان معناست که شمار مردگان کم نمی‌شود، بلکه با گذر زمان بیشتر می‌شود (پین سنت، ۱۳۸۰، ص. ۴۰). هادس در اقامتگاه ارواح خود که در زیر زمین قرار دارد با کمال بی‌رحمی بر اموات حکومت می‌کرد و هیچ‌کس حق بازگشت به دنیای زندگان را نداشت (گریمال، ۱۳۵۶، ص. ۳۳۳). انسان‌هایی که به دور از اجتماع زندگی می‌کنند و نمی‌دانند که چه اتفاق‌هایی در حال رخ دادن است و نه آنچه که اتفاق می‌افتد برای آن‌ها مهم است و شاید دچار افسردگی هم بشوند دارای کهن‌الگوی شخصیتی هادس هستند. هادس هم مانند زئوس و پوزیدون به شکل مرد بالغ با ریشی بلند تصویر شده است. او کلاهی داشت که می‌توانست نامرئی‌اش کند. هادس کهن‌الگوی خلوت‌گزینی و گوشه‌گیری، ثروت، آدم‌ربا، آدم‌ربای عاشق است (بولن، ۱۳۹۸، صص. ۱۰۱-۱۰۳).

۳-۳. آپولو

آپولو در اساطیر یونان «خدای حافظ مسافران و شبانان و گله و محصول، خدای مجازات و درمان، خدای خرد و پاکی، خدای غیب‌گویی، خدای موسیقی و شعر و هنر، و خدای روشنایی و خورشید» بود (پاکباز، ۱۳۸۱، ص. ۹۶۵). آپولو فرزند زئوس و لئو^{۳۵} است. لئو زمانی که از زئوس باردار می‌شود دوقلوهایی به دنیا می‌آورد به نام‌های آپولو و آرتمیس^{۳۶} که آپولو خدای موسیقی و شعر است و معمولاً لیر^{۳۷} می‌نوازد (برن، ۱۴۰۰، ص. ۱۸). آپولو بعد از زئوس مهم‌ترین فرمان‌روا است. او فرمان‌روای خورشید و هنر (به‌ویژه موسیقی) است. او به پیشگویی می‌پردازد و در تیرانداری و کمان‌گیری مهارت دارد. او قانون‌گذار و مجازات‌کنندهٔ بدکاران است. اثرگذاری داروها از اوست (بولن، ۱۳۹۸، ص. ۲۸). آپولو در اصل خدای نور و روشنایی است. به همین دلیل آپولو را در یونان، فوبوس^{۳۸} که به معنی درخشان است می‌نامند. آپولو را خدای محصول و

کشتزارها هم می‌دانند، چون به خورشید و نور آن بستگی دارند. از دیگر القاب آپولو خدای کمان است. آپولو خدای شبانان و مأموریت حفظ و حراست گله‌ها را بر عهده داشت (شفاء، ۱۳۸۳، صص. ۴۰-۴۱۰). آپولو عشق‌های ناموفقی داشته است که می‌توان به دافنه^{۳۹} اشاره کرد که اروس^{۴۰} در این میان باعث شد که آپولو به دافنه نرسد. آپولو با این‌که از خوش‌سیماترین کهن‌الگوهای یونان است، اما در عشق ناموفق است. منطق علت و معلول همان برنامه‌ریزی است که از ابتدا در ذهن افراد با کهن‌الگوی آپولویی جای گرفته است. آپولو نگهدارنده نظم و قانون بوده و تفسیر قانون برای ایجاد اجتماعی منظم و حل کردن اختلاف‌های لازم و ضروری بر عهده اوست. این ویژگی‌ها باعث می‌شود که آپولو در بهره عدالت و بی‌عدالتی نظر بدهد و فقط براساس منطق تصمیم بگیرد. ایدئال‌گرهایی که به دنبال نظم و قانون هستند و همچنین اعضای هیئت منصفه دادگاه‌ها و افسران نیروهای ایجاد نظم و عدالت ویژگی‌های آپولویی دارند. مردان آپولویی توجه دیگران را جلب می‌کنند. آپولو به شکل مردی خوش‌سیما و جوان با موهای بلند و طلایی و بدون ریش و همچنین دارای اندامی تنومند است. در نماد او تاریکی و روشنایی هر دو وجود دارد. آپولو کهن‌الگویی است خالص، مقدس و پاک‌کننده که ویژگی‌های خورشید را دارد و خورشید مهم‌ترین نماد اوست (بولن، ۱۳۹۸، صص. ۱۲۸-۱۳۵).

۳-۴. آرس

آرس را در اساطیر یونان به‌عنوان خدای جنگ و سلحشوری می‌شناختند (پاکباز، ۱۳۸۱، ص. ۹۶۶). آرس یکی از سه فرزند زئوس و هراست و تنها فرزند آن‌ها بود که عضو خانواده خدایان بود. از زمان هومر که آرس را خدای جنگ می‌دانستند، بر این باور بودند که از کشتار و خون‌ریزی لذت می‌برد. گردونه آرس ارابه‌ای بود که چهار

اسب جنگی آن را به حرکت در می‌آوردند (پین‌سنت، ۱۳۸۰، صص. ۳۲-۳۳). مقرر زندگی آرس سرزمینی نیمه‌وحشی و بد آب و هوای تراس بود که اسب‌های فراوانی داشت و اقامتگاه اقوام جنگی محسوب می‌شد (گریمال، ۱۳۵۶، ص. ۹۵). در رم نام مارس^{۴۱} را به او دادند که باعث شد مقامش بالا برود. بدین‌شکل که به بزرگ‌ترین خدا بعد از ژوپیتر^{۴۲} که خدای خدایان بود درآمد و بنا بر روایاتی رومس و رمولوس^{۴۳} را که به وجودآوردندگان روم بودند از فرزندان آرس محسوب می‌کنند و در تمام امپراتوری رم به پرستش مطلق او پرداختند (شفا، ۱۳۸۳، صص. ۵۶-۵۸). آرس اهل دعوا و خشونت است. فرقی ندارد که دست خالی به جنگ برود یا با سلاح‌های مختلف وارد میدان نبرد بشود. مردان آرسی اعتماد به نفس دارند، آن‌ها دوست دارند از ابزارهای مختلف استفاده کنند. آن‌ها زیاد به ادامهٔ زندگی فکر نمی‌کنند و ممکن است در اثر تصادف، درگیری و یا جنگ کشته شوند. زندگی آن‌ها با خطر و ریسک همراه است. آرس به‌صورت مردی قدرتمند و عضلانی تصویر شده است. او در موقعیت‌های مختلف توانایی واکنش سریع را دارد. آرس دوستدار جنگ و نبرد است. او نماد شهوت، جنگ و خون‌ریزی است. در بیشتر موارد ریش دارد و کلاه‌خود و زرهی به تن کرده است (بولن، ۱۳۹۸، صص. ۱۹۱-۲۷۱).

۴. خلاصهٔ فیلم بتمن آغاز می‌کند

بروس وین در کودکی داخل چاهی می‌افتد و مورد هجوم خفاش‌ها قرار می‌گیرد و به همین دلیل وحشتی از خفاش‌ها در وجودش نهادینه می‌شود. یک شب که با پدر و مادرش در حال بازگشت از سالن نمایش هستند، پدر و مادرش توسط دزدی در مقابل چشمان وحشت‌زدهٔ بروس کشته می‌شوند و خدمتکار خانوادگی آن‌ها، بروس را بزرگ می‌کند. وین قصد دارد قاتل پدر و مادرش را مجازات کند، اما قاتل توسط فرد دیگری

کشته می‌شود. وین سفری را آغاز می‌کند تا بتواند نظم را به شهر گاتهام برگرداند. در این راه توسط هنری دوکارد آموزش‌هایی را می‌بیند. در ادامه درمی‌یابد که هنری دوکارد و دوستانش در پی نابودی شهر گاتهام هستند و به‌ناچار مقابل هنری دوکارد که زمانی نقش استادش را داشت، می‌ایستد. دوکارد نقشه‌اش را برای نابودی گاتهام برملا می‌کند. آن‌ها دستگاه ساطع‌کننده امواج مایکروویو که از اموال شرکت وین بوده و قابلیت تبخیر آب از راه دور را دارد، دزدیده‌اند. بتمن، ریچل^{۴۴} (معشوقه‌اش) را از دست عده‌ای خلافکار نجات می‌دهد و هویت واقعی‌اش را برای ریچل فاش می‌کند. بعد به سراغ دوکارد می‌رود که داخل مونوریلی است که دستگاه تبخیرکننده نیز در آن است. گوردون^{۴۵} با استفاده از ماشین بتمن، پایه‌های خطوط مونوریل را خراب می‌کند و بتمن نیز از قطار خارج می‌شود و دوکارد نمی‌تواند خود را نجات دهد و کشته می‌شود. بتمن به یک قهرمان عمومی تبدیل می‌شود. گوردون به بتمن می‌گوید که خلافکاری در صحنه‌های جرم‌ش، کارت جوکر را جا می‌گذارد. بتمن قول کمک می‌دهد و ناپدید می‌شود.

۵. خلاصه فیلم شوالیه تاریکی

در یک روز در گاتهام تبهکاری به‌نام جوکر به همراه هم‌دستانش به بانکی دست‌برد می‌زنند. افسر پلیس شهر از بتمن برای دستگیری جوکر کمک می‌خواهد، و جوکر هم که بتمن را در تضاد با اهداف پلید خود می‌بیند در تلاش برای از بین بردن اوست. جوکر یکی از بتمن‌های بدلی را می‌کشد و اعلام می‌کند که اگر بتمن تسلیم نشود و هویت واقعی‌اش را معرفی نکند، او هر روز تعداد بیشتری از مردم را خواهد کشت. بعد او قاضی دادگاه علیه خلافکاران را می‌کشد. همچنین در مراسم جمع‌آوری کمک مالی برای دنت^{۴۶} (دادستان شهر)، سعی می‌کند تا او را بکشد، اما بروس، دنت را پنهان می‌کند. بروس تصمیم می‌گیرد اعتراف کند که بتمن است، اما به جای او دنت می‌گوید که بتمن است. جوکر دستگیر می‌شود، اما در ادامه جوکر فرار و بیمارستانی در شهر را

منفجر می‌کند. مشخص می‌شود که جوکر در دو کشتی بمب کار گذاشته است که در یکی مردم و دیگری زندانیان به همراه نگهبانانش حضور دارند. جوکر در هر کشتی یک کنترل از راه دور گذاشته تا بتواند کشتی دیگری را منفجر کنند و آن‌ها تا ساعت ۱۲ شب فرصت دارند، در غیر این صورت هر دو کشتی منفجر خواهد شد. مسافران دو کشتی از فشردن کلید خودداری می‌کنند و کشتی‌ها هم بعد از ساعت ۱۲ منفجر نمی‌شوند. بتمن طی درگیری با جوکر متوجه می‌شود که جوکر، هاروی دنت را فریب داده است. بتمن به سراغ دنت می‌رود و مأموران جوکر را دستگیر می‌کنند. دنت، گوردون و خانواده‌اش را به ساختمانی می‌برد که ریچل در آن کشته شد. بتمن به آنجا می‌رود و دنت به او شلیک می‌کند. سپس زمانی که دنت قصد دارد فرزند گوردون را بکشد، بتمن او را هل می‌دهد و او از بالای ساختمان به پایین پرتاب می‌کند و کشته می‌شود. بتمن، گوردون را قانع می‌کند که تمام تقصیرها به گردن او بیفتد و دنت به‌عنوان یک قهرمان و نماد شهر باقی بماند.

۶. خلاصهٔ فیلم *سوالیه تاریکی برمی‌خیزد*

بتمن هشت سال است که ناپدید شده است. بروس وین منزوی شده است و به غیر از خدمتکار مورد اعتماد خود کسی او را نمی‌بیند. بین که در ادامه متوجه می‌شویم که از افراد هنری دوکار است به بورس گاتهام حمله می‌کند. بتمن با بین درگیر می‌شود و وین به او می‌گوید که می‌خواهد کل شهر گاتهام را نابود کند و در مبارزه بتمن را شکست می‌دهد و او را زندانی می‌کند. بین، ارتباط گاتهام با بقیه دنیا را قطع می‌کند و تهدید می‌کند اگر کسی سعی کند وارد گاتهام شود، بمبی را منفجر خواهد کرد. بتمن با تلاش فراوان موفق به فرار از زندان بین می‌شود. بتمن درمی‌یابد که میراندا تیت^{۴۷} دختر هنری دوکار بوده و با کمک بین سعی دارد راه پدرش را ادامه دهد و می‌خواهد با کنترل از راه دور بمب را منفجر کند. بتمن با بین درگیر می‌شود و درست در لحظه‌ای که بین می‌خواهد بتمن را بکشد، کایل^{۴۸} او را می‌کشد. درنهایت برای بتمن راهی

نمی‌ماند جز آنکه بمب را از منطقه مسکونی خارج کند. بمب بر روی خلیج منفجر می‌شود و مناطق مسکونی آسیبی نمی‌بینند. در ادامه همه مرگ بتمن را قطعی می‌دانند.

۷. تحلیل و بررسی شخصیت بروس وین (بتمن)

هنری دوکارد در سکانس رویارویی با وین در زندان دیالوگی را عنوان می‌کند که مسیر زندگی وین را تغییر می‌دهد. دوکارد به وین می‌گوید: «اگر کار بکنی که بیشتر از یک آدم معمولی بشی، اگه خودتو سرسپرده کمال بکنی و اگر نتونن جلوت رو بگیرن، اون وقت تو تبدیل به یک چیز متفاوت میشی و اون افسانه است». تبدیل شدن به یک قهرمان هسته اصلی فیلم بتمن آغاز می‌کند است. همان‌طور که در خود فیلم هم مشاهده می‌شود، تقریباً در یک ساعت ابتدایی فیلم ما هیچ اثری از بتمن نمی‌بینیم، این بدین معنی است که دغدغه اصلی فیلم‌ساز فقط نشان دادن یک قهرمان محبوب به مخاطب نیست و نولان روی نکته به مراتب مهم‌تری تمرکز دارد، درحقیقت نولان قصد ندارد تا به مخاطب تبدیل شدن بروس وین به بتمن را نشان بدهد، بلکه قصد دارد مسیر تبدیل شدن بروس وین به بتمن را به تصویر بکشد. این نشان دادن مسیر همان چیزی است که تمام فیلم‌های قبلی بتمن از آن بی‌بهره بودند، در تمام فیلم‌های قبلی بتمن، مخاطب از همان ابتدا با یک بتمن پوچ و بی‌معنی روبه‌رو بود و هیچ اثری از عقبه داستانی و شخصیت‌پردازی عمیق در فیلم نمی‌دید. سفری که بروس وین آغاز می‌کند شبیه سفر بوداست. سفری که از تاریکی شروع می‌شود و درنهایت به روشنایی می‌رسد. درحقیقت با تغییر شخصیت بتمن در طول فیلم، بستری فراهم می‌شود تا کهن‌الگوهای او را مورد واکاوی قرار دهیم و تغییرات کهن‌الگوی او را بهتر شناسایی کنیم. در این مقاله کهن‌الگوهای بتمن به ترتیب خط داستان مورد مطالعه قرار می‌گیرند.

۷-۱. تحلیل کهن‌الگوی پوزیدون در آثار سه‌گانه بتمن

بتمن دارای چند شخصیت کهن‌الگویی است که در روان او جای گرفته‌اند و شخصیت او را تشکیل می‌دهند. در فیلم بتمن آغاز می‌کند وقتی بروس وین شاهد قتل پدر و

مادر خود می‌شود از همان‌جا حس انتقام در او به وجود می‌آید و خشم و ناتوانی از گرفتن انتقام سال‌ها با او می‌ماند. حتی در میان تبهکاران زندگی می‌کند تا بتواند همانند آن‌ها شده و انتقام پدر و مادر خود را از قاتل بگیرد. این ویژگی‌های شخصیتی به کهن‌الگوی پوزیدون نزدیک است. در داخل زندان هم نماهایی از خشم وین در درگیری با زندانی‌ها دیده می‌شود که نشانی دیگر از کهن‌الگوی پوزیدون است. در نمایی دوکارد که در نقش استاد وین است از وین می‌پرسد: «که هنوزم خودت رو در قبال مرگ پدر و مادرت گناهکار میدونی»، وین می‌گوید «خشمم از گناهم سنگین‌تر است». حتی در نماهایی که وین مشغول یادگیری نحوهٔ مبارزه است، دوکارد به او می‌گوید: «من به‌عنوان یک استاد کاملاً خشم موجود در تو را می‌شناسم» که در اینجا نولان با این دیالوگ تأکید بر خشم وین دارد. کهن‌الگو پوزیدون فقط در فیلم بتمن آغاز می‌کند همراه با اوست و در دو فیلم دیگر اثری از کهن‌الگوی پوزیدون دیده نمی‌شود. به عبارتی می‌توان گفت زمانی که تحت آموزش دوکارد قرار می‌گیرد و روحیهٔ عدالت‌طلبی را در خود پیدا می‌کند و از مجازات مجرم بدون محاکمه در دادگاه صرف‌نظر می‌کند، کهن‌الگوی پوزیدون در او از بین می‌رود. این کهن‌الگو جرقهٔ اولیهٔ انتقام از ظالم را در شخصیت فیلم به‌وجود می‌آورد که در ادامه با تأثیرپذیری از کهن‌الگوی آپولو از جنبهٔ شخصی خارج می‌شود و قهرمان به چیزی فراتر از آن دست پیدا می‌کند که عدالت نام دارد.

۲-۷. تحلیل کهن‌الگوی آپولو در آثار سه‌گانهٔ بتمن

آپولو کهن‌الگوی دیگری است که بتمن از آن پیروی می‌کند. در ابتدا به ویژگی‌های ظاهری آن اشاره می‌کنیم. نولان کریستین بیل^{۴۹} را برای ایفاکنندهٔ نقش بتمن انتخاب کرده است که هم از چهره‌ای خوش‌سینما برخوردار بوده و موهای قهوه‌ای روشن و صورت بدون ریش دارد و هم هیكلی ورزیده دارد که همهٔ این ویژگی‌های ظاهری بتمن را به آپولو نزدیک می‌کند. علت این شمایل‌نگاری آپولو به مجسمه‌های او

برمی‌گردد، زیرا در مجسمه‌ها اغلب او را بسیار زیبا و نیرومند نشان می‌دادند که می‌توان به آپولوی پل‌ورده^{۵۰} از معروف‌ترین مجسمه‌های او در یونان باستان اشاره کرد (پاکباز ۱۳۸۱، ص. ۹۶۵).^{۵۱} علاوه بر آن، نظم و قانون و برقراری نظم در جامعه، ویژگی آپولویی است که در بتمن وجود دارد. بتمن بعد از کشته شدن پدر و مادرش در دوران کودکی خود، تصمیم می‌گیرد که قاتل آن‌ها را بکشد. حتی در دادگاه هم با اسلحه آماده کشتن قاتل پدر و مادر خود است. درست در این لحظه قاتل توسط فرد دیگری کشته می‌شود. بتمن می‌آموزد که انتقام گرفتن شخصی است و به معنای عدالت نیست. در اینجاست که کهن‌الگوی پوزیدون جای خود را به آپولو می‌دهد.

عدالت برقراری تعادل است؛ این همان دیالوگی است که در طول فیلم چندین بار تکرار می‌شود تا ما بیشتر به آن پی ببریم که بتمن فقط به دنبال برقراری تعادل در گاتهام سیتی است تا مردمان از دست فساد موجود در شهر نجات پیدا کنند. حتی دشمنان بتمن هم از عدالت او باخبر هستند. برای مثال در نمایی از فیلم که شاهد درگیری میان جوکر و بتمن هستیم جوکر به بتمن می‌گوید: «که تو منو نمی‌کشی چون آدم نیکوکار و عدالت‌طلبی هستی من هم تو رو نمی‌کشم چون برام سرگرم‌کننده هستی، من و تو مکمل همدیگه هستیم، دیوانگی جذابیت‌های خاص خودش رو داره». بعضی از اطرافیان بتمن سعی دارند او را از ادامه انجام مأموریتش که حفظ شهر گاتهام از دست خلافکاران است منصرف کنند، اما بتمن در انجام مأموریت خود به‌عنوان یک شخصیت که به دنبال نظم و قانون است همچنان مصمم بوده حتی اگر در این راه جانش را از دست بدهد. در مورد روابط عاشقانه، بتمن هم چون آپولو ناموفق بوده، همان‌طور که آپولو، دافنه را از دست داد، بتمن هم معشوقه‌اش را از دست می‌دهد. حتی بتمن بعد از مرگ میچل متوجه می‌شود که میچل، دادستان شهر را برای ازدواج انتخاب کرده است و تمام رؤیاهایی که بتمن از او در ذهنش ساخته بود نابود می‌شود. در رابطه‌ای دیگر بتمن به میراندا اعتماد می‌کند و مسئولیت بعضی از کارها را به او

می‌دهد، اما بعد متوجه می‌شود که میراندا فرزند راس‌الغول و دشمن اصلی او بوده و علت نزدیک شدنش به بتمن فقط نابودی گاتهام بوده است و سرانجام میراندا هم کشته می‌شود. کهن‌الگوی آپولو در هر سه فیلم همراه با بتمن است.

۳-۷. تحلیل کهن‌الگوی آرس در آثار سه‌گانهٔ بتمن

کهن‌الگوی بعدی بتمن آرس است. بتمن برای برقراری نظم مجبور است کاراکتر خود را تغییر دهد و در قالب مردی جنگ‌جو ظاهر شود. هنری دوکارد به بتمن نحوهٔ جنگیدن و مبارزه را آموزش می‌دهد. او به بتمن آموزش می‌دهد که چابک بودن و تحمل و توان، امکان نامرئی شدن را به او می‌دهد. در ادامه دوکارد به بتمن می‌آموزد که بخشش جنایتکاران باعث رشد انجمن آن‌ها می‌شود و کسانی هستند که نجات ندارند و بدون تردید و ملاحظه باید با آن‌ها جنگید. دوکارد به بتمن می‌گوید که «تو مقصر مرگ پدر و مادرت نبودی، بلکه پدرت مقصر بوده چون نحوهٔ مبارزه کردن رو یاد نگرفته، آدم‌ها باید یاد بگیرند از خودشون دفاع بکنن». به عبارتی می‌توان گفت دوکارد سهم مهمی در شکل‌گیری کهن‌الگو آرس در بتمن دارد و همچون استاد، تمام فنون و آمیزه‌ها را به بتمن آموزش می‌دهد. در سکانس یادگیری آموزش‌ها، نولان علاوه بر طراحی هنرهای رزمی، دیالوگ‌هایی رو هم‌زمان به مخاطب انتقال می‌دهد (نظیر دیالوگی که در بالا به آن اشاره شد) که به مراتب زیباتر از صحنه‌های رزمی است که مخاطب در حال تماشای آن است و زیبایی این سکانس‌ها را دوچندان کرده است. به عبارتی شکل‌گیری کهن‌الگوی آرس هم از طریق تصویر (نماهای رزمی) و هم از طریق صدا (دیالوگ‌ها) به مخاطب انتقال پیدا می‌کند.

در نمایی از فیلم، بتمن با استفاده از مواد دودزا و انفجاری در مواجهه با بین قصد دارد که برتری خود را نشان دهد اما با شکست مواجه می‌شود. بین به او می‌گوید که «حرکات نمایشی و فریبنده ممکنه برای تازه‌واردها قدرتمند جلوه کنه، اما ما جزو باتجربه‌ها هستیم، اما مثل یک مرد جوان خوب می‌جنگی». این تعریف وین از نحوهٔ

جنگیدن بتمن به‌عنوان ضدقهرمانی که از لحاظ قوای جسمانی توانمندی بیشتری نسبت به سایر دشمنان بتمن دارد به مخاطب القا می‌کند که بتمن جنگ و مبارزه را به‌درستی فراگرفته و یک جنگجوی تمام‌عیار است. کاراکتر بتمن برای انجام کارهای خود از اعتماد لازم برخوردار است که نمونه آن را می‌توان در موقعیت‌هایی که با دشمنان خود (هنری دوکارد، جوکر^{۵۲} و بین) مواجه می‌شود دید. همچنین او در انجام مبارزات و کارهایش همانند آرس شخصیتی قاطع دارد. بتمن زمانی که تصمیم می‌گیرد نظم را به شهر برگرداند در انجام این تصمیم به‌طور قاطع عمل می‌کند حتی اگر در این راه جاننش را از دست بدهد.

بتمن همانند آرس در بعضی از مبارزات بدون سلاح و در بعضی دیگر با ماشین و موتور و تجهیزاتی که گاهی قدرت ماورائی دارند ظاهر می‌شود. اگر آرس گردونه‌ای دارد که چهار اسب آن را می‌کشند، بتمن هم از موتور و ماشینی که قابلیت پرواز دارد استفاده می‌کند. نقابی را که بتمن بر چهره دارد می‌توان با کلاه خود آرس همسان دانست و لباس زرهی را که بتمن بر تن دارد با زره آرس یکی دانست. ریسک و خطرپذیری بتمن در انجام مأموریت‌هایش او را همانند آرس جلوه می‌دهد. بتمن همچنان این ریسک را می‌کند و اشتباهات و قتل دادستان شهر را بر عهده می‌گیرد؛ یعنی بتمن تمام تلاش‌هایی را که در مدت زمان طولانی برای نجات گاتهام انجام داده و مصائب و مشکلاتی را که در این راه به جان خریده است و حتی در بعضی از موقعیت‌ها نزدیک بود جاننش را از دست بدهد به‌کل فراموش می‌کند و برای این که مردم پاداش ذهن مثبت خود را بگیرند، ریسک بزرگی که هر قهرمانی مایل به انجام آن نیست می‌کند. همچنین واکنش‌های سریع و قدرتمند او در مبارزات و فرارهایش نشان‌دهنده ویژگی‌های آرس در درون شخصیت بتمن است. کهن‌الگوی آرس در هر سه فیلم همراه اوست.

۴-۷. تحلیل کهن‌الگوی هادس در آثار سه‌گانهٔ بتمن

در ابتدای فیلم *شوالیهٔ تاریکی* بر می‌خیزد بتمن شخصیتی گوشه‌گیر می‌یابد و خود را در زیرزمین خانه‌اش مخفی می‌کند و تمایلی برای ملاقات با دیگران ندارد. سال‌هاست که کسی او را ندیده و در مراسم‌ها هم شرکت نکرده است. این در اثر آسیبی است که در جریان درگیری با دنت برای او به‌وجود آمده است و اکنون با عصا راه می‌رود و قدرت جسمی سابق خود را ندارد. این ویژگی‌ها بتمن را به سمت کهن‌الگوی هادس پیش می‌برد؛ یعنی ثروتمندی که حالا گوشه‌نشین شده است و به اتفاقاتی که در بیرون از محل اختفایش رخ می‌دهد بی‌تفاوت است. هادس که خدای جهان زیرین است و قلمرو او به ناخودآگاه انسان می‌ماند. گویی بتمن بعد از هیاهوی بسیار در روی زمین، دیگر تمایلی به این جهان ندارد و به جهان زیرین هادس سفر کرده است. حتی ویژگی‌های ظاهری شخصیت بتمن مانند ریش و موهای ژولیده آن را به کهن‌الگوی هادس نزدیک کرده است. این کهن‌الگو در ابتدای فیلم *شوالیهٔ تاریکی* بر می‌خیزد همراه اوست و در دو فیلم قبلی اثری از این کهن‌الگو دیده نمی‌شود. در ادامه قهرمان با توجه به نیاز دوبارهٔ جامعه به او و با توجه به بستری که این کهن‌الگو برای او فراهم کرده به دور از حواشی این شهر، با تلاش و تمرینات ورزشی، سلامت خود را به‌دست می‌آورد و خود را برای مأموریتی جدید آماده می‌کند و بدین شکل خود را از اسارت در کهن‌الگوی هادس نجات می‌دهد.

۸. نتیجه

جین شینودا بولن نشان داد که انرژی‌های مردانه و زنانه در انسان‌ها وجود دارد. این انرژی‌ها همان الگوها و کهن‌الگوها هستند که در روان و درون انسان‌ها شکل گرفته‌اند. این انرژی‌ها اثرگذار و نامرئی هستند و شخصیت، کار و روابط انسان‌ها بدان وابسته است. کهن‌الگوهای مختلف موجب تفاوت میان انسان‌ها و پیچیدگی‌های درونی آن‌ها می‌شوند. تحلیل یافته‌ها در این پژوهش نشان می‌دهد که بتمن از چهار کهن‌الگوی

پوزیدون، هادس، آرس و آپولو پیروی کرده است که هر کدام بخشی از شخصیت او را در گذشته و حال تشکیل داده‌اند. کهن‌الگوی پوزیدون خشم بتمن و تلاش برای انتقام را در او ایجاد می‌کند. هادس، کهن‌الگویی که قهرمان براساس آن خود را در زیرزمین منزلش پنهان کرده و ارتباطی با جامعه ندارد. کهن‌الگوهای هادس و پوزیدون تأثیر چندانی بر قهرمان در به انجام رساندن وظایفش ندارند. در زیرزمین محصور کردن خود و بی‌ارتباط بودن با دنیای بیرون، حس ناامیدی را در قهرمان به‌جود می‌آورد و او را از مسیر اهدافش دور می‌کند، اما از طرفی این بستر را برای قهرمان فراهم می‌کند که با نیاز دوباره جامعه به او و به دور از حواشی و هیاهوی شهر با انجام تمرینات ذهنی و جسمی، سلامت خود را بازیابد و به دنیای بیرون قدم بگذارد و هدف خود را که برقراری عدالت است بار دیگر دنبال کند. اگر بتمن خشم خود را کنترل نمی‌کرد و خودش انتقام مرگ پدر و مادرش را از قاتل می‌گرفت، دیگر دلیلی برای به دنبال عدالت رفتن وجود نداشت، اما ایجاد حس انتقام در بتمن و بعد کنترل شدن این حس توسط هنری دوکارد که در نقش استاد قهرمان قصه است آرام آرام این شخصیت را به سمت عدالت و کهن‌الگوی آپولو سوق می‌دهد. آرس روحیه جنگ‌جویی و مبارزه کردن قهرمان را به تصویر می‌کشد و در نهایت آپولو تصویرگر عدالت، نظم و قانون در بتمن است. کهن‌الگوی آپولو و آرس را می‌توان کهن‌الگوهای غالب بر شخصیت بتمن دانست. درست زمانی که بتمن می‌خواهد از کهن‌الگوی پوزیدون به آپولو و آرس تغییر کند این لحظه‌ای است که نقطه عطف روایت بتمن است و او را به سمت سفر قهرمانی سوق می‌دهد. این نقطه عطف تحولی در زندگی بتمن است؛ همانطور که قهرمان از بدو تولد قهرمان زاده نشده و تغییر و تحولات است که قهرمان را می‌سازد. کهن‌الگوهای آپولو و آرس ساختار اصلی و روان شخصیت بتمن را تشکیل می‌دهد و او را برای انجام مأموریت خود آماده می‌سازند. به عبارتی کهن‌الگوی آپولو دلیل قهرمان برای ورود جهت انجام وظایف خود است. حال که قهرمان وارد سفری شده که باید وظایف

خود را انجام دهد، کهن‌الگوی آرس نیاز قهرمان را برای عبور از این مراحل برطرف و قهرمان را در به پایان رساندن وظایف خود یاری می‌کند.

پی‌نوشت‌ها

1. Gilbert Durand

2. Batman

3. Christopher Edward Nolan

۴. از آثار او می‌توان به این فیلم‌ها اشاره کرد: ممنتو (۲۰۰۰)، بینجویی (۲۰۰۲)، بتمن آغاز می‌کند

(۲۰۰۵)، پرستیژ (۲۰۰۶)، شوالیه تاریکی (۲۰۰۸)، سرآغاز (۲۰۱۰)، شوالیه تاریکی بر می‌خیزد

(۲۰۱۲)، میان‌ستاره‌ای (۲۰۱۴) دانکرک (۲۰۱۷)، انگاشته (۲۰۲۰) و اوپنهایمر (۲۰۲۳)

(Albert, 2021).

۵. comic book: کتاب مصور که مجموعه یا یک داستان را روایت می‌کند.

6. Gotham

۷. Henri Ducard: شخصیتی مرموز که در ابتدا در نقش استاد بروس وین بوده و در ادامه به دشمن

او تبدیل می‌شود.

۸. Bane: ابرشرور با قدرت فیزیکی بالا و دشمن بتمن.

۹. Joker: شخصیتی شرور و از دشمنان سرسخت بتمن.

۱۰. Bruce Wayne: هویت واقعی شخصیت بتمن است.

11. Jean Shinoda Bolen

12. California

13. San Francisco

14. C.G. Jung-Institute

15. Athena

16. Persephone

17. Demeter

18. Hera

19. Athena

20. Aphrodite

21. Hephaestus

22. Hermes

23. Christian Vogler

۲۴. ra's al ghul: ابرشرور و از دشمنان بتمن.

25. Anima

26. Self
27. Zeus
28. Poseidon
29. Hades
30. Apollo
31. Ares
32. Dionysus

۳۳. Hippocampus: موجودی که بالاتنه اسب و پایین تنه‌ای شبیه به ماهی دارد.

34. Pluto
35. Leto
36. Artemis
37. Lyre
38. Phoebus
39. Daphne
40. Eros
41. Mars
42. Jupiter
43. Romulus

۴۴. Rachel Dawes: معشوقهٔ بتمن.

۴۵. James Gordon: افسر ارشد پلیس شهر گاتهام.

۴۶. Harvey Dent: دادستان شهر گاتهام که به مرد دوچهره هم معروف است.

۴۷. Miranda Tate: از دشمنان بتمن و دختر هنری دوکارد.

۴۸. Selina Kyle: شخصیت داستانی معروف به زن گربه‌ای که در بعضی مواقع به بتمن کمک

می‌کند.

49. Christian Bale
50. *Apollo Belvedere*

۵۱. اگرچه که هرمس هم چهره‌ای زیبا داشته است، در بیشتر آثار به وجه زیرکی، بدن نرم و چالاک‌ی او اشاره شده (پاکباز، ۱۳۸۱، ص. ۱۰۰۴) که تا حدی با ایدئال‌گرایی مورد نظر در آپولو متفاوت است و اینکه در تعدادی از مجسمه‌ها او با ریش نیز تصویر شده است.

52. Joker

منابع

اسماعیلی پور، م. (۱۳۹۷). تحلیل روایت‌های مختلف تیپ ۷۰۷ (سه فرزند طلایی) براساس کنش الهه‌های آسیب‌پذیر از نگاه شینودا بولن. فرهنگ و ادبیات عامه، ۶(۲۲)، ۱۰۷-۱۲۲.

- اسماعیلی‌پور، م.، هاشمی، س.ع.، و طوماری، ش. (۱۳۹۵). تیپ شخصیت هدایت از منظر تیپ‌شناسی بولن. *پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی*، ۶(۳)، ۳۳-۶۱.
- باقری نسامی، م. (۱۳۸۹). بررسی همانندهای قهرمانان اساطیری. *هنرهای تجسمی نقش‌مایه*، ۳(۵)، ۲۵-۲۶.
- برن، ل. (۱۴۰۰). *اسطوره‌های یونانی*. ترجمهٔ ع. مخبر. تهران: نشر مرکز.
- بولن، ژ. ش. (۱۳۹۸). *انواع مردان*. ترجمهٔ ف. نوایی. تهران: بنیاد فرهنگی زندگی (وابسته به بنیاد فرهنگی بالنده).
- پاکباز، ر. (۱۳۸۱). *دایره‌المعارف هنر*. تهران: فرهنگ معاصر.
- پین‌سنت، ج. (۱۳۸۰). *اساطیر یونان*. ترجمهٔ ب. فرخی. تهران: اساطیر.
- حسین‌آبادی، ز.، و فنایی، م. (۱۳۹۸). بررسی چگونگی ترویج پاگان‌سیم در فیلم‌های ابرقهرمانی به‌وسیلهٔ استریوتایپ‌سازی از رنگ‌ها (از سال‌های ۲۰۱۲-۱۹۸۹، با تأکید بر سری فیلم‌های بتمن). *جلوهٔ هنر*، ۱۱(۱)، ۵۵-۶۱.
- شاهرودی، ف. (۱۳۹۷). نقد روان‌شناختی فیلم دعوت از دیدگاه نظریهٔ جین شینودا بولن. *زن در فرهنگ و هنر*، ۱۰(۲)، ۱۷۷.
- شاهرودی، ف. (۱۳۹۸). تحلیل کهن‌الگویی فیلم روبان قرمز از دیدگاه جین شینودا بولن با محور قرار دادن شخصیت زن فیلم. *زن در فرهنگ و هنر*، ۱۱(۳)، ۳۴۵.
- شفا، ش. (۱۳۸۳). *افسانهٔ خدایان*. تهران: دنیای نو.
- طاهری، ص.، و مصطفوی، ا. (۱۴۰۰). مقایسهٔ تطبیقی ساختار اسطوره‌ای روایت در دو فیلم بتمن و شوالیهٔ تاریکی. *روایت‌شناسی*، ۱۰(۵)، ۳۷۹-۳۸۰.
- گریمال، پ. (۱۳۵۶). *فرهنگ اساطیر یونان و رم*. ترجمهٔ ا. بهمنش. تهران: دانشگاه امیرکبیر.
- مخبر، ع. (۱۳۹۸). *مبانی اسطوره‌شناسی*. تهران: نشر مرکز.
- نامورمطلق، ب. (۱۳۹۲). *درآمدی بر اسطوره‌شناسی، نظریه‌ها و کاربردها*. تهران: سخن.

References

- Albert, M. (2021). Christopher Nolan. www.britanica.com 3/2/2022.
- Bagerinesami, M. (2010). Review of heroes of mythological heroes. *The scientific and research quarterly of visual arts plays a role*, 3(5), 25-26.

- Byrne, L. (2021). *Greek myths*. Tehran: Nashre Markaz. Tos [in persian] .
- Esma'li Pour, M. (2018). The analysis of various narratives of 707 (three golden offspring) based on the action of the vulnerable goddesses from the view point of Jean Shinoda Bolen. (in farsi). *Culture and Folk Literature*, 11(3), 107-122.
- Esma'li Pour, M. (2016). Hedayat's personality type from the point of view of Bolen's typology. (in farsi). *Researches of literary criticism and stylistics*, 6(3), 33-61.
- Grimal, P. (1977). *Greek and Roma mythology culture*. Tehran: Publications of Amir Kabir University. Tos [in persian] .
- Hoseinabadi, Z., & Fanaei, M. (2019). Examining how paganism is promoted in superhero movies by means of stereotyping colors (from 1989-2012, with an emphasis on the Batman movie series). *Glory of Art*, 11(1), 55-61.
- Mokhber. A. (2019). *Foundations of mythology*. Theran: nashre Markaz. Tos [in persian] .
- Namvar Motlagh, B. (2013). *An introduction to mythology, theories and applications*. Tehran: publication of speech. Tos [in persian] .
- Nolan, C. (2008). *The dark knight* [Motion picture]. United States: Warner Brothers, Legendary Pictures, DC Comics and Syncopy.
- Nolan, C. (2005). *Batman begins* [Motion picture]. United States: Warner Brothers, Legendary Pictures, DC Comics and Syncopy.
- Nolan, C. (2012) *The Dark Knight Rises* [Motion picture]. United States: Warner Bros. Pictures. Legendary Pictures, DC Entertainment Syncopy Inc.
- Pakbaz, R. (2001). *Encyclopedia of Art*. Tehran: Contemporary culture. Tos [in persian] .
- Pinsent, J. (2010). *Greek mythology*. Tehran: Asatir. Tos [in persian] .
- Sadraddin, T., & Mostafavi, A. (2021). A comparative comparison of the mythological structure of the narrative in the two films Batman and The Dark Knight. (In Farsi). *Narrative Studies*, 10(5), 379-380.
- Shafa, Sh. (2004). *The legend of the gods*. Tehran: Donyae No. Tos [in persian] .
- Shahroodi, F. (2018). Psychological criticism of the film Invite from the point of view of Jane Shinoda Bolen's theory. (in Farsi). *Journal of Woman in Culture Arts*, 10(2). 177.
- Shahroodi, F. (2019). Analyzing the ancient pattern of the Red Ribbon movie from the point of view of Jin Shinoda Bolen, focusing on the female personality of the movie. (In Farsi). *Journal of Woman in Culture Arts*, 11(3). 345.
- Shinoda Bolen, J. (2019). *The Shape Men's Lives*. Tehran: Bonyade Farhangye Zendegi. Tos [in persian] .