

## بررسی ساختار روایتی اسطوره معاصر در قهرمانان مارول با تمرکز بر مجموعه فیلم‌های انتقام‌جویان<sup>۱</sup>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۱۹، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۶/۲۷

معصومه سادات حسینی<sup>۲</sup>، امیرحسین ندایی<sup>۳</sup>

### چکیده

انسان زمانی که با شرایطی فراتر از قدرت و توان و درکش روبه‌رو می‌شود اساطیر را می‌سازد؛ اساطیری که دارای شجاعت و توانایی‌های ویژه باشند. ابرقهرمانان سینما را به دلیل اشتراکاتی که با اسطوره‌های کلاسیک دارند، می‌توان «اسطوره معاصر» خواند. این پژوهش با تکیه بر نظریات امبرتو اکو، نحوه روایت و مؤلفه‌های حاکم بر آن از منظر شخصیت (هویت دوگانه قهرمان)، طرح تکراری، توطئه و تضاد و همچنین زمان و مکان مورد بررسی قرار می‌دهد. سوال اصلی این پژوهش آن است که چه مؤلفه‌هایی از اسطوره معاصر، در ابرقهرمانان نوظهور سینمای امروز، قابل ردگیری هستند؟ هدف این پژوهش بررسی و تبیین مؤلفه‌های حاکم بر این ابرقهرمانان و نحوه بازنمایی روایی و تصویری اسطوره معاصر در سینماست و برای نیل به این مقصود، دو فیلم *انتقام‌جویان* (۲۰۱۲، جاس ویدون) و *انتقام‌جویان عصر اولتران* (۲۰۱۵، جاس ویدون) ساخت استودیو مارول مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. این پژوهش توصیفی-تحلیلی و شیوه گردآوری اطلاعات اسنادی است که با مراجعه به منابع مکتوب و فیلم‌های مورد تحلیل انجام گرفته است. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که مؤلفه‌های روایتی به صورت نشانه‌ها و ویژگی‌های ابرقهرمانان کمیک‌ها و فیلم‌ها در روایت نمود عینی می‌یابند. واژگان کلیدی: اسطوره معاصر، ابرقهرمان، سینمای امروز، *انتقام‌جویان*، *انتقام‌جویان عصر اولتران*.

۱. این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم به راهنمایی نگارنده اول است که در دانشگاه تربیت مدرس دفاع شده است.

۲. کارشناس ارشد انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران  
Email: masoumsadathosseini@gmail.com

۳. استادیار گروه سینما و انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

Email: amir\_nedaei@modares.ac.ir

## مقدمه

جایگاه ویژهٔ اسطوره در فرهنگ و تاریخ تمدن‌ها، غیرقابل انکار است و برای شناخت فرهنگ و تمدن یک ملت، شناخت اساطیر آن ضروری است. نکتهٔ جالب توجه این است که اسطوره‌سازی، تنها مختص دوران گذشته و جوامع کهن نیست؛ چنانچه «رولان بارت»<sup>۴</sup> به انتها رسیدن اسطوره را به معنای بی حرکت شدن جهان می‌داند» (روتون، ۱۳۷۸: ۱۱). اسطوره‌سازی از رویدادهای مختلف سیاسی، اجتماعی و فرهنگی و... در دنیای امروز و جهان معاصر هم جریان دارد. در واقع انسان مدرن، همچون اجدادش از قدرت اسطوره‌سازی برخوردار است و از این توان هنگامی استفاده می‌کند که با شرایطی فراتر از قدرت درک و توانش روبه‌رو می‌شود. به بیان دیگر، بشر ناتوان از مقابله با سختی‌ها یا درک آن‌ها، دست به ساخت اساطیری می‌زند که برای مقابله با این سختی‌ها یا توضیح آن‌ها، دارای قدرت و توان ویژه باشند.

به نظر می‌رسد یکی از روش‌های بسیار سودمند در این راه، خلق ابرقهرمان‌هایی است که با نیازها و خواسته‌های انسان معاصر و نوع نگرش او به هستی و جهان تناسب دارند. در واقع ساخت این اساطیر، واکنشی است به مجموع ترس‌ها و ناتوانی‌های انسان مدرن در رویارویی با جهانی که در آن به سر می‌برد. انسان امروز، در آرزوی تحقق کارهای خارق‌العاده‌ای است که از انجام‌شان ناتوان است؛ پس آن‌ها را در قالب قهرمانان و پهلوانان بومی خود به فعلیت رسانده و به رویاهای خود جامهٔ عمل می‌پوشاند.

با توجه به فناوری‌های دوران جدید و پیشرفت شگفت‌آور جلوه‌های ویژهٔ سینمایی برای به تصویر کشیدن غیرممکن‌ها، بیشترین نمود اسطوره‌های معاصر بر پردهٔ سینما اتفاق می‌افتد. اما نحوهٔ بازنمایی این اساطیر در سینما چگونه است؟

این پژوهش، با هدف بررسی و واکاوی مؤلفه‌های حاکم بر اسطورهٔ معاصر و نحوهٔ شکل‌گیری آن، با تأکید بر عنصر ابرقهرمان، به تحلیل و بررسی چند تن از قهرمانان شرکت مارول (مرد آهنی، هالک، کاپیتان آمریکا و تور) می‌پردازد و با اتکا به نظریات امبرتو اکو، از بُعد روایت، نحوهٔ بازنمایی عناصر مذکور را بررسی می‌کند.

از ابتدای قرن حاضر، با ظهور دنیای دیجیتال به عنوان

بخش جدایی‌ناپذیر ساحت وجودی انسان نوین، اسطورهٔ معاصر ابعاد تازه‌ای یافته و سینما به خاطر امکانات تقریباً نامحدودش در بازنمایی واقعیات و طرح وانموده‌ها، به محملی مناسب برای تحقق صورت روایی اساطیر مدرن به‌ویژه ابرقهرمانان بدل شده است.

در ابتدا، نیاز جهان معاصر به اساطیر و ابرقهرمانان به‌عنوان یک ضرورت مورد بررسی قرار می‌گیرد و در ادامه، ویژگی روایی این اساطیر را مطالعه خواهد شد و در نهایت نمونه‌های سینمایی گزینش شدهٔ ابرقهرمان در فیلم‌های *انتقام‌جویان*<sup>۵</sup> و *انتقام‌جویان عصر اولتران*<sup>۶</sup> را تحلیل می‌کند. این آثار به دو دلیل انتخاب شده‌اند؛ اول، وجود چند ابرقهرمان در کنار هم در یک فیلم که امکان تقابل و قیاس میان آن‌ها را فراهم می‌آورد و دوم، تنوعی در شخصیت‌های ابرقهرمان در این فیلم‌ها وجود دارد. روش تحقیق در این مقاله، توصیفی-تحلیلی و به مشاهدهٔ فیلم‌ها و منابع کتابخانه‌ای متکی است.

## مبانی نظری

امبرتو اکو نشانه‌شناس، فیلسوف، نظریه‌پرداز، منتقد ادبی، متخصص قرون وسطی و رمان‌نویس ایتالیایی با تأکید بر شخصیت ابرقهرمان، از بعد روایی و زیبایی‌شناختی به مطالعهٔ اساطیر معاصر پرداخته و در این باب مقاله‌ای مستقل به نام *اسطوره سوپرمین*<sup>۷</sup> (۲۰۰۵) نوشته است. او در این مقاله کوشیده است با تأکید بر شخصیت ابرقهرمان از بُعد روایی، به منظور دستیابی به ماهیت زمان و مکان در روایت، اساطیر معاصر را واکاود و به عمق ساختار آن‌ها پی ببرد. از این روست که دیدگاه نظری اکو، پایه و مبنای این پژوهش قرار گرفته است. بنابر نظریهٔ وی، ابرقهرمان معاصر «در حالی به اسطوره بدل می‌شود که در زندگی روزمره و در زمان حال جای دارد و به رغم برتری نیروهایش، به ظاهر همچون سایر موجودات در شرایط وابستگی به زندگی و در معرض نیستی است» (اکو، ۱۳۸۴: ۲۶). مبنای نظری این پژوهش نظریات امبرتو اکو است اما برای تبیین ویژگی‌های روایی در شکل ساختاری داستان‌ها از نظریات نظریه‌پردازان دیگری چون ارنست کاسیرر، و در حوزهٔ فیلمنامه از نظریات رابرت مک‌کی و لیندا سیگر نیز استفاده شده است.

5. *The Avengers*

6. *The Avengers: Age of Ultron*

7. *Myth of Superman*

4. Roland Barthes

زمینه به داستان‌های قهرمانان معاصر و کارتون‌های مربوط به کودکان همچون سوپرمن و باتمن و کارتون‌های والت دیزنی اشاره می‌کند و معتقد است که «همهٔ این‌ها، چهره‌ها و تصاویر مثالی هستند؛ چرا که احساس این‌همانی و یکی شدن با الگوی اصلی را در انسان بر می‌انگیزند و بدین طریق واقعیت را تحقق‌پذیر می‌سازند» (مورینو، ۱۳۷۶: ۲۱۴) در همهٔ آن مواردی که بشر با وسایل فنی نسبتاً ساده می‌تواند مسائل را بررسی کند به جادو متصل نمی‌شود. توسل به جادو وقتی ضرورت پیدا می‌کند که بشر با کاری مواجه شود که فراسوی توان‌های طبیعی او باشد. ولی همیشه برخی قلمروها هست که از تأثیر جادو یا اسطوره برکنار می‌مانند، و از این رو می‌توان آن‌ها را قلمروهای دنیوی توصیف کرد. در این قلمرو بشر به جای اتکاء بر قدرت مناسک و وردهای جادویی بر مهارت خویش تکیه می‌کند. (کاسیرر، ۱۳۸۲: ۴۰۰) اما در حقیقت شکل‌گیری اسطوره‌های معاصر از دیدگاه کاسیرر به این سبب است که «انسان امروزی نیز مانند انسان ابتدایی، آن‌جا که دانشش برای انجام کارها کافی است، فقط به دانش تکیه می‌کند و با جادو کاری ندارد اما به محض احساس ناتوانی، خطر و آیندهٔ نامعلوم به دامان اسطوره سقوط می‌کند» (بارت، ۱۳۹۲: ۱۵).

قهرمانان و ابرقهرمانان، نمونه‌های مثالی اسطوره‌های امروزی هستند که به دلیل شرایط جدید، همچون گذشته با زندگی مردم عجین نمی‌شوند، بلکه در ذهن بشر ساخته شده و با استفاده از محملی مناسب، برای رفع نیازهای بشر وارد زندگی بشر می‌شود. از این‌روست که این محمل مناسب، می‌تواند سینما باشد زیرا با توجه به امکانات بی‌پایانش و بهره‌مندی از عنصر هم‌ذات‌پنداری، بستری مناسب برای ظهور اساطیر مدرن را فراهم می‌کند. بارت اعتقاد دارد که «نه تنها سخن نوشتاری، بلکه همچنین عکاسی، سینما، گزارش‌نویسی، ورزش، نمایش و تبلیغات، همگی می‌توانند در خدمت گفتار اسطوره‌ای قرار بگیرند» (بارت، ۱۳۹۲: ۳۱).

### مؤلفه‌های روایتی در اسطوره‌های معاصر

#### روایت

روایت در تعریفی ساده و فراگیر، عبارت است از «بیان متنی که قصه‌ای را بیان می‌کند و قصه‌گویی دارد» (صفری و فتحی، ۱۳۹۱: ۸۷). اما در روایت اسطوره‌ای، از آن‌جا که انسان و مسائل مربوط به او، محور اندیشهٔ اسطوره‌های معاصر است،

جرج زیمل معتقد است که «عمیق‌ترین و به تعبیری ریشه‌دارترین دغدغهٔ انسان مدرن، تلاش در مسیر احیای دوبارهٔ آزادی، هویت و فردیت از دست رفتهٔ خویش در رویارویی با فشارهای بی‌امان اجتماعی و میراث تاریخی و فرهنگ است» (Simmel, 1980: 19). در همین راستا، به نظر می‌رسد که انسان مدرن به این واقعیت پی برده که تکیه بر مادی‌گرایی و خردگرایی که آرمان‌های مدرنیسم است، راه به جایی نمی‌برد و در واقع از طریق ارتباط با دنیای درون و ذهن خود است که می‌تواند معنای نهانی و واقعی حیات را دریابد و هویت از دست رفتهٔ خود را احیا کند. انسان برای نیل به این مقصود، دست به ساخت اساطیری متناسب با نیازها و جهان‌بینی‌اش زده است.

صرف نظر از این که انسان به چه زمان یا دوره‌ای تعلق داشته باشد، میل فطری او به اسطوره‌سازی او را می‌دارد که هنگام رویارویی با شرایطی فراتر از قدرت و درکش، دست به ساخت اسطوره بزند؛ بنابراین اساطیر در هر دوره در قالبی جدید و متناسب با نیاز آن دوره ظهور می‌یابند و همواره در حال تکرار شدن هستند. چنان‌که الیاده می‌گوید «اساطیر از میان نرفته‌اند؛ بلکه حوزهٔ کارکرد آنها تغییر کرده است» (الیاده، ۱۳۷۴: ۳۷). زیرا اسطوره‌ها تلاشی بودند «برای تبیین هدف و جایگاه بشر، به شیوه‌ای غیر مستقیم و شاعرانه و استعاره‌ای. انسان‌های نخستین، به کمک اسطوره‌ها کوشیدند به پرسش‌هایی ازلی و ابدی پاسخ گویند، پرسش‌هایی که هنوز هم با ما هستند» (وگلر، ۱۳۹۲: ۱). از این‌رو به نظر می‌رسد که کارکرد اسطوره‌ها در زمان حاضر نیز تداوم دارد. در ابتدا این ادبیات بود که اسطوره‌ها را به تصویر می‌کشید اما اکنون سینما نیز به این زمینه وارد شده است. در واقع «با ظهور سینما، ما رسانهٔ ایده‌آل خود را برای بازنمایی دنیای خارق‌العادهٔ اسطوره‌ها یافته‌ایم» (وگلر، ۱۳۹۲: ۱).

درواقع می‌توان گفت که انسان معاصر به منظور پر کردن خلأهای ناشی از زندگی مدرن نظیر بی‌هدفی، ناامیدی و احساس غربت ناشی از جبر تکنولوژی و خردزدگی، دوباره به سوی اسطوره‌ها سوق داده شده است. خالقان اسطوره‌های مدرن، بن‌مایه‌های خیالی - افسانه‌ای را با دل‌مشغولی‌های مدرن فرهنگ امروز ترکیب می‌کنند و شخصیت‌ها و اسطوره‌های جدید را به وجود می‌آورند. آنتونیو مورنو<sup>۸</sup> در این

به وفور نوشته و به تصویر کشیده می‌شود. در واقع «از هرکول تا زیگفرید و از رولاند تا پانتاگروئل و پیتر پن، تخیل مردم همواره قهرمانانی را آفریده که نیرویی خارق‌العاده داشته‌اند» (اکو، ۱۳۸۴: ۱۷). این روند در زمان حاضر نیز تداوم می‌یابد زیرا «در جامعه‌ای کاملاً طبقاتی که در آن ناراحتی‌های روانی، سرخوردگی و عقده‌های خودکم‌بینی رواج دارند... قهرمانان محبوب باید مظهر نیرویی فوق‌تصور باشند» (اکو، ۱۳۸۴: ۱۸). زیرا میتوان گفت که «خصلت بنیادی مفهوم اسطوره‌ای، اختصاصی بودن است» (بارت، ۱۳۹۲: ۴۳). از این دیدگاه چنین ابرقهرمانانی در واقع همان قهرمانان گذشته هستند که در قالب تفکر و نگاه و نیاز انسان امروز، به این شکل درآمده‌اند. بدین طریق انسان مدرن با کنار گذاشتن وجه خدایی و ماورایی و جایگزین کردن آن با علم و خرد (آرمان مدرنیسم) دست به ساخت شخصیت‌هایی زده که امتیاز آنان داشتن قدرت‌های طبیعی همچون زرنگی، سرعت عمل، مهارت‌های رزمی، هوش و ذکاوت و... است که آن را در بهترین وجه خود به کار می‌برند. البته چنان‌که بارت اشاره می‌کند این علم و خرد اکنون جایگاهی می‌یابد که جایگاه اختصاصی اسطوره است و علم از کارکرد معمول خود خارج می‌شود. «بدین سان از طریق فرایند روشن همذات‌پنداری، هر کارمند ساده هر شهر امریکا پنهانی آرزو می‌کند که روزی بر مزارش شخصیت کنونی‌اش یک ابرمرد ظاهر شود تا سال‌هایی را که بر او به ابتدال گذشته است، جبران نماید» (اکو، ۱۳۸۴: ۱۹).

### طرح تکراری

در واقع «تمام داستان‌ها دارای عناصر ساختاری یا مراحل مشترکی هستند که در تمام اسطوره‌ها، قصه‌ها پریان و رویاها یافت می‌شود» (ویتیلا، ۱۳۹۲: ۹) به همین دلیل است که در داستان‌های ابرقهرمانان نیز با گونه‌ای طرح تکراری روبرو هستیم. این امر «یکی از عناصر اصلی فرار از روزمرگی و ایجاد لذت است. [زیرا] اگرچه نویسنده در هر فصل وضعیتی تازه و متفاوت ابداع می‌کند، اما آنچه موجب لذت خواننده می‌شود، تکرار همان طرح اصلی است» (اکو، ۱۳۸۴: ۴۰). در واقع به نظر می‌رسد که در تمام داستان‌های ابرقهرمانی، طرح مشابهی از معرفی خطر و هدف داستان، معرفی قهرمانان، تنش و درگیری و پیروزی نسبی ضدقهرمان، برانگیختگی و بیداری قهرمانان و در نهایت پیروزی ابرقهرمانان وجود دارد. مخاطب، قبل از خواندن یا دیدن

شخصیت و یا نیکو شمردن عملی خیر و یا تقبیح عملی شر، مهم‌ترین بخش روایت اسطوره‌ای است و نویسندگان و داستان‌پردازان را به سمت تصویرآفرینی قهرمان‌محور می‌کشاند تا مخاطب از طریق فرآیند همذات‌پنداری از تجربه قهرمانان اسطوره‌ای درس بگیرد و با آگاهی از هویت جمعی و هویت ملی، جایگاه خود را در جهان بشناسد» (بزرگ بیگدلی و قاسم‌زاده، ۱۳۸۹: ۵۵ و ۵۶). زیرا به قول بارت، «اسطوره نظامی ارتباطی است، یک پیام است... تاریخ انسانی و فقط تاریخ انسانی است که قانونمندی زندگی و مرگ زبان اسطوره‌ای را تعیین می‌کند. اسطوره‌شناسی چه در مورد زمان‌های دور و چه امروز، نمی‌تواند بنیاد دیگری جز تاریخ داشته باشد؛ زیرا اسطوره گفتاری است برگزیده تاریخ. اسطوره نمی‌تواند برخاسته از طبیعت چیزها باشد» (بارت، ۱۳۹۲: ۳۰ و ۳۱). از سوی دیگر همان‌طور که اکو اشاره می‌کند، امروزه اسطوره‌های معاصر در وضعیتی جدید قرار گرفته‌اند و با اسطوره‌های سنتی و کلاسیک متفاوتند: «میان فردی همچون سوپرمن و قهرمانان اساطیر کلاسیک، اسطوره‌های شمال اروپا یا روایت‌های دینی تفاوتی اساسی وجود دارد» (اکو، ۱۳۸۴: ۱۹). بنابراین به نظر می‌رسد که با شرایط و امکانات عموماً جدیدی در روایت و مؤلفه‌های آن در ارتباط با اسطوره معاصر مواجه هستیم.

### شخصیت یا هویت دوگانه قهرمان مردوار

کهن‌الگوی قهرمان، شایع‌ترین اسطوره در جهان است که برخاسته از ناخودآگاه جمعی است و موضوعات عام بشری را در بر می‌گیرد و همین امر موجب جذابیت آن است. (شکرایی، ۱۳۹۲: ۹۷) مطالعه و مقایسه قهرمانان در روایت‌های اسطوره‌ای فرهنگ‌های مختلف نشان می‌دهد که شباهت‌های شگفت‌انگیزی میان این اسطوره‌ها و فرایند شکل‌گیری آن‌ها وجود دارد. از نظر یونگ «کهن‌الگوی قهرمان در واقع همان بخش خودآگاه روان است؛ قهرمانی که درون یکایک انسان‌ها حضور دارد و در اشکال مختلف هنری همچون داستان، موسیقی و نقاشی متجلی می‌شود» (طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲: ۴).

در سده حاضر با توجه به کثرت تولید محصولات با محوریت ابرقهرمانان، به نظر می‌رسد علاقه به ادبیات حماسی و قهرمانی بسیار افزون شده است و داستان‌های مربوط به قهرمانان که در دنیای امروز به نام ابرقهرمان شناخته می‌شود،

کیفی است که در برخورد با رویاهای شگرف اساطیری معنا می‌گیرد» (جعفری، ۱۳۸۸: ۴۸) و در واقع دچار نوعی ابهام و بی‌زمانیست که به آن زمان مینوی یا قدسی گفته می‌شود و «آن‌چه به اسطوره ارزش کاربردی می‌دهد، همین بی‌زمانی و ازلی بودن آن است» (لوی استروس، ۱۳۷۳: ۱۳۸).

اما بحث ما در این جا کیفیت و چگونگی تحقق خصیصه بی‌زمانی در روایت ابرقهرمانانی است که در بطن متون روایی سینمایی معاصر حضور دارند. از آن‌جا که قهرمانان اسطوره‌ای جاودانه هستند، بنابراین نمی‌توانند در مسیر زمان قرار بگیرند؛ چرا که قرار گرفتن در مسیر زمان به معنی حرکت به سمت نابودی است. پس باید چاره‌ای اندیشید تا همان‌طور که در زندگی روزمره قرار می‌گیرند، تغییرناپذیر بمانند. اکو در مورد سوپرمن از «زمان روایت» یا «ایده زمانی» که یک روایت را به دیگری پیوند می‌دهد سخن می‌گوید (اکو، ۱۳۸۴: ۳۱) و معتقد است که نویسندگان داستان‌های ابرقهرمانی این راه حل را به کار بردند تا بتوانند توهم زمان را برای مخاطب ایجاد کنند. در واقع بینندگان با دیدن داستان‌های این ابرقهرمانان، توالی و ترتیب زمانی را از دست می‌دهند و متوجه نمی‌شوند که کدام ماجرا مربوط به گذشته و کدام مربوط به پس از آن است. «خواننده در جهانی خیالی قرار می‌گیرد که در آن برخلاف جهان ما، زنجیره‌های علیت مطابق الگوی A موجب B، B موجب C و C موجب D و الی آخر که یک الگوی باز است، نیست، بلکه از الگوی A موجب B، B موجب C، C موجب D و D موجب A پیروی می‌کند که یک الگوی بسته است. (اکو، ۱۳۸۴: ۳۳) در این جهان، گفت‌وگو از نظم زمان عادی که معمولاً از خلال آن به رویدادها پی می‌بریم بیهوده است. این حس مبهم و تیره از زمان یا همان بی‌زمانی، شرط اعتبار هر روایت اسطوره‌ای است و سبب می‌شود تا قهرمان مشمول قانون فرسایش نشود.

### مکان

نکته قابل توجه دیگر آن است که در روایت ابرقهرمانان، گاهی بی‌زمانی با نوعی التقاط و تداخل زمانی و در نتیجه مکانی، شکل می‌گیرد. بدین معنا که روایت به صورت همزمان در چند زمان و مکان جریان می‌یابد. به طور مثال قهرمان لحظه‌ای در زمان حال و لحظه دیگر در زمان و مکان دیگری مشاهده می‌شود. یا ابرقهرمانانی با ویژگی‌های زمانی متفاوت و در حالی که قوانین زمانی مختلفی بر آن‌ها

این سری از فیلم‌ها، طبق تجربه و شناختی که نسبت به آن‌ها دارد، می‌تواند طرح داستان را پیش‌بینی کند.

### ایجاد توطئه

نکته دیگر در روایات جدید، ایجاد توطئه است که «در مهم‌ترین سطح داستان قرار دارد» (اکو، ۱۳۸۴: ۲۱). در روایات سنتی، شنونده از شنیدن همان ماجراهای تکراری یا به عبارتی بارها شنیده شده لذت می‌برد و به دنبال کشف تجربیات تازه در روایت قصه نبود، اما «روایت امروزی، اشتیاق خواننده را به سوی آن‌چه خواهد شد و پیش‌بینی‌ناپذیری آن جابه‌جا می‌کند. بنابراین آن‌چه اهمیت می‌یابد، ایجاد توطئه است» (اکو، ۱۳۸۴: ۲۱) توطئه سبب می‌شود که روند داستان تغییر کرده و توازن نیروها به هم بخورد از این‌روست که توطئه از طریق ایجاد موانع و مشکلات شگفت‌آور و غیر قابل پیش‌بینی ایجاد می‌شود. در واقع داستان در زمان روایتش اتفاق می‌افتد و حتی خود نویسنده هم نسبت به آن‌چه خواهد گذشت بی‌اطلاع است. توطئه در داستان همان مفهوم حادثه محرک است که مک‌کی از آن سخن می‌گوید. مک‌کی معتقد است که «وقتی حادثه محرک به وقوع می‌پیوندد باید حادثه‌ای پویا و کاملاً پرورده باشد و نه چیزی ایستا یا مبهم» (مک‌کی، ۱۳۸۵: ۱۲۴). داستان در آغاز در حالت تعادل است و طرح توطئه یا حادثه محرک است که روند آن را متحول می‌کند. این روند تحول می‌تواند مثبت یا منفی باشد. «در غالب مواقع حادثه محرک حادثه منفردی است که یا مستقیماً برای قهرمان اتفاق می‌افتد یا و یا مسبب آن خود قهرمان است. در نتیجه، او فوراً می‌فهمد که زندگی‌اش در جهت مثبت یا منفی از توازن خارج شده است» (مک‌کی، ۱۳۸۵: ۱۲۵). چنان که لیندا سیگر به همین نکته اشاره می‌کند و حادثه محرک را نقطه آغاز اکثر اسطوره‌ها می‌داند (سیگر، ۱۳۷۵: ۱۴۷)

### زمان

کمپل در کتاب قدرت اسطوره، «اسطوره‌ها را متعلق به فرهنگ‌های گوناگون می‌داند که مضمون‌های بی‌زمان دارند» (کمپل، ۱۳۷۷: ۳). اما قبل از بررسی زمان در روایت ابرقهرمانان، باید این نکته را متذکر شد که «زمان اسطوره‌ای، با معنای زمان در تعبیر نیوتونی آن تفاوت دارد و از حرکت خطی زمان متعارف پیروی نمی‌کند و دارای ماهیتی

حاکم است، در کنار هم حضور می‌یابند.

مکان را نمی‌توان از زمان جدا دانست؛ چرا که در واقع مفهوم زمان در مکان تحقق می‌یابد. «در تفکر اسطوره‌ای، مکان نیز قدسی و ازلی است که می‌تواند در آسمان، خورشید و دریا و دیگر مکان‌های مقدسی باشد که موجب رهایی آدمی از زمان و مکان هستی‌انگارانه و واقعی می‌شود» (اسماعیل‌پور، ۱۳۷۷: ۲۴). مکان در روایات مربوط به اساطیر و ابرقهرمانان، همچون زمان از نوعی ابهام برخوردار است. ابرقهرمانان معاصر در خلال داستان‌شان در مکان‌هایی حضور می‌یابند که همانند تفکر اسطوره‌ای کهن از مکان، جایگاه ثابت و مشخصی در عالم واقع ندارد. به طور مثال، سوپرمن در ابتدای داستان‌اش در سیاره‌ای خیالی به نام کریپتون دیده می‌شود.

#### تحلیل و بررسی نمونه‌های موردی

— *انتقام‌جویان* (۲۰۱۲): در داستان فیلم، لوکی (نماد نیروی شر و شیطان) که به دنبال تسخیر زمین است، با چیتاوری‌ها متحد می‌شود تا در ازای تسراکت (یک منبع قوی انرژی با قدرتی نامحدود) از ارتش آن‌ها برای رسیدن به هدفش استفاده کند. نیک فیوری و ماریا هیل (از سازمان مداخله استراتژیک کشور) هنگام بازدید از آزمایشگاه دورافتاده‌ای که دکتر اریک سلویگ مشغول آزمایش بر روی تسراکت است، شاهد ورود لوکی به زمین از طریق دروازه‌ای هستند که تسراکت فعال شده، به ناگاه برای لوکی می‌گشاید. لوکی، تسراکت را می‌دزد و فرار می‌کند. نیک فیوری برای مقابله با لوکی، از مرد آهنی، کاپیتان آمریکا، تور، بیوهٔ سیاه و شاهین چشم. دعوت می‌کند که به او بپیوندند. بعد از نبردی سنگین میان لوکی و ابرقهرمانان، لوکی دستگیر می‌شود و به سفینهٔ سازمان شیلد منتقل می‌شود. اما حضور او، موجب اختلافات داخلی بین ابرقهرمانان می‌شود که در مواردی به جنگ بین آنان منجر می‌شود. ولی در نهایت با سخنان مؤثر نیک فیوری، قهرمانان به خود می‌آیند و با اتحادی واقعی در نبردی عظیم که بین آنان و نیروهای لوکی شکل می‌گیرد، موفق به شکست لوکی و به دست آوردن تسراکت و نجات بشر می‌شوند.

— *انتقام‌جویان عصر اولتران* (۲۰۱۵): این فیلم نیز توسط شرکت مارول و به کارگردانی جاس ویدن<sup>۹</sup> ساخته شده است.

انتقام‌جویان در کشور سکویا در اروپای شرقی به پایگاه هایدرا حمله می‌کنند. استراکر (رییس پایگاه) در هایدرا با استفاده از عصای لوکی به آزمایش بر روی انسان‌ها می‌پردازد. آن‌ها در آن‌جا با دوقلوهای ماسکیموف (پیترو و واندا) که از نمونه‌های آزمایشی استراکر بودند روبرو می‌شوند؛ پیترو با قابلیت سرعت فراوان و واندا ماسکیموف با قدرت بازی با ذهن و قدرت جابه‌جایی اشیا. استراکر با استفاده از سنگ داخل عصای لوکی که دارای نوعی هوش مصنوعی است، اقدام به تکمیل پروژهٔ اولتران می‌کند که یک سیستم دفاعی است. اولتران با هدف نابودی بشریت به مقر انتقام‌جویان حمله می‌کند و به همراه عصا فرار می‌کند و با استفاده از منابع استراکر در سکویا خودش را تقویت می‌کند و برای خود ارتشی از ربات‌ها می‌سازد و دوقلوها را هم با خود همراه می‌کند. انتقام‌جویان آن‌ها را تعقیب می‌کنند، اما واندا ذهن همهٔ آن‌ها را تسخیر می‌کند؛ به طوری که دست به کارهای ویرانگرانه می‌زنند. پس از آن انتقام‌جویان از ترس آن که دوباره توهماًت به سراغشان بیاید، به خانهٔ مخفی بارتون پناه می‌برند. در این اثنا نیک فیوری سر می‌رسد و آن‌ها را تشویق می‌کند تا جلوی اولتران بایستند. در سیول، اولتران دکتر هلن چو را که از دوستان استراکر است مجبور می‌کند تا با استفاده از فناوری تولید سلول و با کمک سنگ داخل عصا، بدنی بدون نقص برای او بسازد. در حین این آماده‌سازی، واندا ذهن اولتران را می‌خواند و از نقشه‌اش با خبر می‌شود و به همین دلیل علیه او می‌شورد. راجرز و رومانوف اولتران را پیدا می‌کنند و بدنش را به دست می‌آورند. استارک جارویس را وارد بدن ساخته شده برای اولتران می‌کند و از این اتفاق ویرژن ساخته می‌شود. انتقام‌جویان به همراه ویرژن به سکویا می‌روند. اولتران در آن‌جا با استفاده از دستگاهی که ساخته، در حال نابودی مردم است. انتقام‌جویان به مبارزه با ارتش اولتران می‌پردازند و در نهایت پس از نبردی سنگین به پیروزی می‌رسند و اولتران را شکست و مردم را نجات می‌دهند.

#### قهرمان مردم‌وار (هویت دوگانه)

قهرمانان معاصر، انسان‌ها یا ابرانسان‌هایی هستند با هویتی دوگانه که یک وجه آنان انسانی است با تمام ضعف‌ها و مشکلات متعارف یک انسان امروزی، و وجه دیگر آن قهرمانی است با نیروی فوق بشری که بنا بر نیاز مخاطب امروز و شرایط عصر مدرن ساخته و پرداخته شده و بنا بر نظر اکو، «از دیدگاه روایی، این هویت دوگانهٔ ابرقهرمانان

داشتن خاطره‌ خدایی در قالب یک دانشجوی پزشکی به نام دونالد بلیک به زمین می‌فرستد تا درس انسانیت فرا بگیرد، اما او پس از مدتی و بر اثر اتفاقاتی به هویت خدایی خود پی می‌برد و زندگی دوگانه‌ای را آغاز می‌کند. این زندگی همان خصوصیت دوگانه شخصیت وی را می‌سازد.

۴. هالک: هالک انسانیت جهش یافته و وجه دوم شخصیتی به نام بروس بنر است؛ یک دانشمند با استعداد که در حین انجام آزمایشی در معرض حجم بالای اشعه گاما قرار می‌گیرد و تبدیل به هیولایی می‌شود که قدرتی مافوق تصور دارد. این ابرقهرمان نیز یک انسان معمولی است با محدودیت‌های جسمی معمولی یک انسان عادی و بیش از دیگر ابرقهرمانان ضعف‌های شخصیتی خود را در زمان تبدیل شدن به قهرمان همراه دارد.

۵. ناتاشا رومانوف (بیوه سیاه): قهرمان زن داستان که به بیوه سیاه یا عنکبوت سیاه نیز معروف است، یکی از جاسوسان آموزش‌دیده سازمان شیلد است که بیشتر به خاطر توانایی‌های جنگجویانه‌اش عضو گروه انتقام‌جویان شده است. او نمونه کامل انسانی است که تنها از طریق قدرت بدنی و توانایی‌های جسمی و اکتسابی تبدیل به یک ابرقهرمانان شده است. نکته قابل توجه در این شخصیت، یک وجهی بودن اوست. هرچند زن بودن او وجهی دوم در ذهن مخاطب ایجاد می‌کند

۶. کلینت بارتون: ملقب به شاهین چشم، یکی دیگر از اعضای گروه انتقام‌جویان است که با این که قدرت ابرانسانی ندارد، به دلیل قدرت بدنی بالا و آموزش‌های نظامی و رزمی پیشرفته، به عضویت تیم انتقام‌جویان درآمده است. در واقع او قهرمانی است یک وجهی که نه از طریق نیروهای خدایی و نه از طریق پیشرفت‌های علمی، بلکه از طریق توانایی بدنی بالا و ورزش‌های رزمی و آموزش‌های نظامی، خود را به درجه قهرمانی می‌رساند. چنین شخصیتی بخشی از ذهنیت مخاطب را نشانه می‌گیرد که می‌اندیشد او نیز می‌تواند با تلاش در چنین جایگاهی قرار گیرد.

مجموعه رفتارها و ویژگی‌های این ابرقهرمانان زمینه‌ای را می‌سازد تا قهرمان به کهن‌گونه<sup>۱۱</sup> ای تبدیل شود که «مجموعه خواسته‌ها و آرزوهای جمعی را بنمایاند.

### طرح تکراری

با مطالعه روایت این فیلم‌ها، با طرح روایی تکراری روبه‌رو

موجه است؛ چرا که به روایت امکان می‌دهد به اشکال متنوع و گوناگون ماجراها را نقل کند» (اکو، ۱۳۸۴: ۱۹). شکل‌گیری این دو وجه شخصیت ابرقهرمانان زمینه‌ای برای جذب مخاطب عام که انسانی است با محدودیت‌های معمول ایجاد می‌کند. هرچند شخصیت‌های ابرقهرمانی گاه خصوصیتی یگانه دارند و وجه دوم آن در ذهن مخاطب شکل می‌گیرد که آرزوی جایگزینی با قهرمان را در رویا می‌پندارد. از این رو شخصیت‌های دو فیلم گاه از ویژگی‌های دوگانه چنانکه اکو اشاره می‌کند برخوردارند و گاه هویتی یگانه و منحصر به خود دارند. اصلی‌ترین ابرقهرمانان مجموعه مارول، شش شخصیت اصلی هستند که عبارتند از:

۱. مرد آهنی: وجه دوم شخصیتی به نام تونی استارک که مردی است متمول، باهوش، عیاش و نابغه و از طریق تکنولوژی و با استفاده از هوش سرشارش، زرهی برای خود طراحی کرده که به وسیله آن تبدیل به ابرقهرمان می‌شود. در واقع او انسانی عادی است با ضعف‌های بسیار، اما وقتی در مقام ابرقهرمانی قرار می‌گیرد، بسیار هدفمند و قدرتمند می‌شود. این همان کارکرد اختصاصی اسطوره است که بارت و از سوی دیگر اکو به آن اشاره می‌کنند. در این شخصیت علم، جای ناتوانی‌های وجه انسانی شخصیت را می‌گیرد.

۲. کاپیتان آمریکا: این ابرقهرمان، وجه دوم شخصیت فردی است به نام استیو راجرز که علاقه دارد وارد جنگ شود و برای میهنش بجنگد، اما ضعف جسمانی او را از رسیدن به آرزویش باز داشته است. دولت آمریکا او را تحت آزمایشاتی قرار می‌دهد تا قدرتش را افزایش دهد و در جنگ‌ها از وی استفاده کند. طی این آزمایشات، استیو راجرز تبدیل به یک ابرقهرمان می‌شود. در واقع او از یک انسان عادی که از ضعف جسمانی هم رنج می‌برد، تبدیل به یک قهرمان اخلاق‌گرا و قدرتمند می‌شود. این ابرقهرمان، نمونه عالی ابرقهرمانان مدرن است که از سطح بالایی از همذات‌پنداری برای مخاطب بهره‌مند است؛ زیرا او یک انسان کاملاً معمولی است که با کمک علم به یک ابرانسان تبدیل می‌شود. علاوه بر جایگاه اختصاصی علم (به سخن بارت) در این‌جا، ناتوانی فردی استیو (از دیدگاه اکو) زمینه‌ای را برای شکل‌گیری ابرمردی می‌سازد که رویاهای مخاطبان را عینیت می‌بخشد.

۳. تور: تور یک ابرقهرمان نیمه‌خداست که از سرزمین تخیلی ازگارد به زمین می‌آید. تقریباً آسیب‌ناپذیر است و قادر است در زمان سفر کند. در واقع پدرش او را بدون

پیروزی اولیهٔ ضدقهرمان یعنی اولتران را با نمایش محقق شدن اهداف اولتران یعنی به کارگیری دوقلوها و نزدیک شدن به دستیابی به بدن انسانی مشاهده می‌کنیم. انگیزش دوبارهٔ ابرقهرمانان توسط نیک فیوری و با صحبت وی با آن‌ها و کنار آمدن ابرقهرمانان با ضعف‌های روحی‌شان فراهم می‌شود و در نهایت پیروزی نهایی ابرقهرمانان در نابودی نهایی اولتران و نجات انسان‌ها به دست می‌آید.

#### توطئه و تضاد

توطئه و تضاد عنصری ساختاری است که در فیلم ۲۰۱۲ توطئه‌ای به دست لوکی و قصد وی برای حکومت بر انسان‌ها و همراهی ارتش چیتاری به قصد نابودی ساکنان زمین اتفاق می‌افتد. روند حادثهٔ محرک با دزدیده شدن منبع قدرت توسط لوکی آغاز می‌شود. در این حالت ماجراها به سمتی پیش می‌رود که درگیری‌های میان خیر و شر را به شکلی جذاب برای مخاطب پدید می‌آورد. سیگر این نقطه را محل آغاز تمامی اسطوره‌ها می‌داند و اضافه می‌کند که عامل محرک، عامل جدیدی است که قهرمان را با ماجرای خارق‌العاده درگیر می‌کند. اسطوره‌های داستان انتقام‌جویان این‌چنین وارد روند داستان می‌شوند. خصوصیت دوم شخصیت آن‌ها که ویژگی اسطوره‌ای (در این‌جا اسطورهٔ مدرن) به آن‌ها می‌دهد، آن‌ها را وارد داستان می‌کند. این همان دعوت به ماجرا است که کمپبل به آن اشاره کرده و به گفتهٔ سیگر «با این دعوت خطرها آغاز می‌شود. (سیگر، ۱۳۷۵: ۱۴۷) دعوت قهرمانان داستان در این‌جا توسط نیک فیوری اتفاق می‌افتد و درگیری نهایی پس از اختلافاتی درونی است که میان آن‌ها وجود دارد.

در فیلم ۲۰۱۵ توطئه و تضاد به صورت ساخت یک ضدقهرمان جدید به نام اولتران شکل می‌گیرد که اهداف جدیدی مبنی بر تسلط ربات بر انسان و نابودی نهایی نسل انسان دارد. همچنین فیلم با بهره‌گیری از روایت‌های جنبی‌ای نظیر دوقلوها و نمایش علت اختلاف آن‌ها با ابرقهرمانان، به شکل‌گیری توطئه کمک می‌کند. در نهایت فیلم با معرفی ویژن، زمینه را برای ساخت روایتی جدید آماده می‌کند. اما ساختار کلی داستان همان داستان و روایت کلاسیک اسطوره‌هاست. مک‌کی به این نکتهٔ مهم اشاره می‌کند که طرح کلاسیک یعنی داستانی بر مبنای زندگی یک قهرمان [در این‌جا قهرمانان] فعال که علیه نیروهای عمدتاً خارجی و عینی

می‌شویم که عبارت است از معرفی یا نمایش خطر، برخورد و کشمکش اولیه با ضدقهرمان، معرفی قهرمانان، چالش رویارویی با ضدقهرمان، از خودباختگی و درگیری ذهنی ابرقهرمان با خود، افتراق و اتحاد ابرقهرمانان، پیروزی اولیه و محقق شدن اهداف ضدقهرمان، انگیزهٔ دوبارهٔ ابرقهرمان به وسیلهٔ عامل محرک و در نهایت پیروزی نهایی ابرقهرمانان. البته تقدم و تأخر و ترتیب این وقایع در آن‌ها گاهی کمی تغییر می‌کند.

در فیلم ۲۰۱۲ نمایش خطر با نمایش لوکی و رییس ارتش چیتاری و صحبت‌های آنان در مورد اهداف و نقشه‌های خود و در نهایت دزدیدن تسراکت اتفاق می‌افتد. پس از آن شاهد معرفی ابرقهرمانان به صورت جداگانه در قالب دعوت نیک فیوری هستیم. نمایش افتراق و اتحاد ابرقهرمانان را در سکانس‌های جمع شدن ابرقهرمانان در پایگاه شیلد و شروع اختلاف و تضادهای آنان به‌ویژه در مورد شخصیت هالک شاهد هستیم. ابرقهرمانان رویارویی اولیه با لوکی را در سکانس موزه تجربه می‌کنند که منجر به شکست ظاهری لوکی می‌شود، اما در ادامهٔ روایت متوجه می‌شویم که این جزئی از هدف و نقشهٔ لوکی و مقدمات لازم برای پیروزی اولیه بر ابرقهرمانان و رسیدن به هدف نابودی پایگاه شیلد است. پس از آن دل‌سردی و از هم گسیختگی شخصیتی در ابرقهرمانان به‌ویژه در هالک را که خود بازیچهٔ اهداف لوکی بوده است شاهد هستیم. در ادامه با صحبت‌های نیک فیوری و استفادهٔ وی از مرگ یکی از کارکنان شیلد در برانگیختن کاپیتان آمریکا، انگیزهٔ دوباره‌ای برای ابرقهرمانان برای شکست لوکی فراهم می‌شود. در نهایت با اتحاد و نبرد ابرقهرمانان با ارتش چیتاری در صحنهٔ حمله آن‌ها به زمین و شکست لوکی، پیروزی نهایی ابرقهرمانان حاصل می‌شود.

در فیلم ۲۰۱۵ مشاهده می‌کنیم که فیلم با صحنهٔ داخلی پایگاه هیدرا و نمایش تسراکت به عنوان نمایش خطر شروع می‌شود و در ادامه با نمایش صحنهٔ حمله به پایگاه به معرفی و نمایش ابرقهرمانان می‌پردازد. از خودباختگی و درگیری ذهنی ابرقهرمانان، با تأثیر دوقلوها بر ذهنشان و رو در رو ساختن آن‌ها با عمیق‌ترین ترس‌ها و ضعف‌های خود اتفاق می‌افتد. برخورد و کشمکش اولیهٔ قهرمان با ضدقهرمان، در صحنهٔ میهمانی در برج استارک با رویارویی اولتران (ساختهٔ هیدرا) با ابرقهرمانان اتفاق می‌افتد. همزمان و در کل فیلم شاهد اختلاف و اتحاد ابرقهرمانان با یکدیگر هستیم.



### مکان

مکان اسطوره‌ای نیز چنان زمان است و از همین روست که مکان اسطوره‌ای مکانی بی مکان است. چنان که کاسیرر در کتاب فلسفه صورت‌های سمبولیک به ارتباط میان زمان و مکان اسطوره‌ای اشاره می‌کند و تاکید دارد که بیان روابط زمانی فقط از طریق روابط مکانی تحول می‌یابد. هنگامی که زمان در بی‌زمانی محو می‌شود، مکان نیز خصوصیت مکان فیزیکی و قابل شناسایی خود را چنان که مخاطب می‌شناسد از دست می‌دهد. حتا اگر مکان، از نظر نام نیز با مکانی در واقعیت همخوانی داشته باشد. از این کاسیرر بر این نکته تاکید دارد که «تمامی سمت‌گیری نسبت به زمان مستلزم این است که نخست سمت‌گیری نسبت به مکان صورت گرفته باشد و فقط وقتی که سمت‌گیری در مکان تحول یافت و وسایل لازم برای بیان آن آفریده شد احساس و آگاهی انسان می‌تواند مختصات زمانی را تشخیص دهد» (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۱۸۲). بنابراین مفهوم زمان از مفهوم مکان جدا نیست و برعکس. در مورد فیلم‌های مورد بحث، شاهد ساخت مکان‌هایی خیالی ولی بسیار واقع‌نما هستیم. به طور مثال تور از سرزمین آرگارد به زمین می‌آید، یا در فیلم ۲۰۱۵ نقطه اوج داستان در شهر سوکوویا اتفاق می‌افتد که ظاهرش با بهره‌گیری هنرمندان طراحی مفهومی<sup>۱۱</sup> فیلم از چند شهر حقیقی به دست آمده است و مخاطب با جست‌وجوی آن در نقشه، متوجه خیالی بودن و عدم وجود آن می‌شود. مکان وقوع تمامی وقایع در هر دو فیلم مکان‌هایی خیالی است که ضرورت وجود فیزیکی ندارد ولی ویژگی‌های کلی آن‌ها برگرفته از شهرهایی در واقعیت است. این خصوصیت در اسطوره‌های باستانی نیز دیده می‌شود چنان‌که در اسطوره گیلگمش نیز مجموعه‌ای از مکان‌هایی به چشم می‌خورد که ارجاعات واقعی دارند اما در واقعیت وجود ندارند.

مجموعه این تحلیل‌ها نشان از آن دارد که بر مبنای نظریات اکو و نیز با مقایسه دو فیلم مورد بحث با اسطوره‌های کلاسیک بنیان‌های مشابه میان اسطوره‌های کلاسیک و مدرن وجود دارند.

### نتیجه‌گیری

نیاز انسان به اسطوره نیازی بنیادین است. در طول اعصار

مخالف مبارزه می‌کند تا به هدف خود برسد یعنی حرکت در امتداد زمان در چارچوب واقعیتی داستانی که یکپارچه و دارای پیوندهای علی است، و رسیدن به پایانی مشخص که به منزله تحولی مطلق و غیر قابل بازگشت است. (مک‌کی، ۱۳۸۵: ۳۲) قهرمانان داستان مجموعه انتقام‌جویان در همین راستا علیه نیروهای منفی مبارزه می‌کنند. این همان مبارزه خیر و شر است که از اسطوره‌های باستانی برآمده و شاه‌پیرنگ داستان را خلق می‌کند. مجموعه شخصیت‌های اسطوره‌ای این داستان‌ها تمامی خصوصیات اسطوره‌ای باستانی را در شکلی مدرن به کار می‌گیرند که به گفته سیگر همان داستان قهرمان کلاسیک است (سیگر، ۱۳۷۵: ۱۵۱)

### زمان

اسطوره‌ها اساساً در زمانی بی‌زمان خلق می‌شوند. از این‌روست که همچنان که کاسیرر به بنیان‌های زمان اسطوره‌ای اشاره می‌کند معتقد است که زمان اسطوره‌ای «زمانی است که بنابر سرشت خود تجزیه‌ناپذیر است و مطلقاً همان که بوده، همواره باقی می‌ماند» (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۱۸۲) و همان‌طور که پیشتر آمد، بر مبنای نظریات اکو ابرقهرمانان مدرن در موقعیت بی‌زمانی به سر می‌برند و نباید در گذر زمان و در معرض فانی شدن قرار گیرند این همان خصوصیتی است که کاسیرر نیز در تعریف زمان اسطوره‌ای کلاسیک به آن اشاره می‌کند و تاکید می‌کند که زمان اسطوره‌ای زمانی است که در آن، پایان مانند آغاز و آغاز مانند پایان است. زمان اسطوره‌ای نوعی ازلیت است (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۱۸۲). این ویژگی در هر دو فیلم انتقام‌جویان دیده می‌شود. در هر دو فیلم زمان رویدادها، زمانی در آینده ای نامعلوم است. آینده‌ای که در گذر زمان نسبت به تاریخ فیلم می‌تواند به گذشته نیز تعبیر شود. بنابراین روایت با ترفندهایی نظیر تشویش زمانی، به هم‌ریختگی در توالی زمانی رویدادها و عدم نمایش زمان تاریخی و تقویمی دقیق، سعی در گمراه کردن مخاطب در دریافت زمان روایت دارد. در فیلم‌های انتقام‌جویان، روایت تاریخی دقیقی برای رخ دادن وقایع در اختیار مخاطب قرار نمی‌گیرد. در واقع در هر فیلم با روایتی جدید مواجه می‌شویم که معلوم نیست فاصله زمانی آن با روایت قبلی چقدر است؛ گویی مخاطب در یک حال ابدی گرفتار آمده که در آن اتفاقات و روایت‌ها یکی از پس از دیگری به وقوع می‌پیوندند.

و ثروت، به ابرقهرمانی با زره آهنی به معنای اسطوره‌ای با شرایط خاص تبدیل می‌شود. این مؤلفه در کاپیتان آمریکا با تأکید بیشتر بر جنبه انسانی ابرقهرمان و با نشان دادن امکان بهره‌گیری یک انسان معمولی و دارای ضعف جسمانی از دستاوردهای علم و تبدیل شدنش به یک ابرقهرمان، نمایش داده می‌شود. در مورد کاراکتر تور با وجود آن که تنها کاراکتر مشخصاً خداتبار این مجموعه است، با این حال با نزدیک کردن خصوصیات اخلاقی و همچنین محل زندگی وی به انسان‌ها همچنان بر دوگانه بودن هویت وی تأکید می‌شود. مؤلفهٔ روایتی بی‌زمانی در رابطه با تمامی کاراکترها با توجه به قرارگیری همزمان آن‌ها در متن روایی مجموعه فیلم‌های انتقام‌جویان، توسط عدم تطابق مشهود زمان روایت فیلم با زمان تاریخی حقیقی و قرار گرفتن کاراکترها در یک حال مستمر ایجاد می‌شود.

مؤلفهٔ روایتی بی‌مکانی نیز با توجه به قرار گرفتن عنصر زمان در ظرف مکان و با آفرینش مکان‌های نامعلومی که به نظر حقیقی می‌رسند، ولی بر روی نقشه جهان وجود خارجی ندارند، ایجاد می‌شود.

طرح تکراری نیز از طریق تکرار الگوی معرفی یا نمایش خطر، برخورد و کشمکش اولیه با ضدقهرمان، معرفی قهرمانان، چالش رویارویی با ضدقهرمان، از خود باختگی و درگیری ذهنی ابرقهرمان با خود، افتراق و اتحاد ابرقهرمانان، پیروزی اولیه و محقق شدن اهداف ضدقهرمان، انگیزهٔ دوبارهٔ ابرقهرمان به وسیلهٔ عامل محرک و در نهایت پیروزی نهایی ابرقهرمانان در نمونه‌های مورد مطالعه پژوهش محقق می‌شود. همچنین عنصر توطئه و تضاد با طرح مشکلات جدید یا به عبارتی نقطه‌ضعف‌ها و ضدقهرمانان جدید در هر فیلم و درگیر کردن مخاطب با روایت آنان اتفاق می‌افتد.

در نهایت با توجه به مشاهدات عینی و بر اساس داده‌های جدول به دست آمده، به این نتیجه دست یافتیم که مؤلفه‌های بی‌زمانی، بی‌مکانی، طرح تکراری، توطئه و تضاد در تمامی نمونه‌های انتخاب شدهٔ پژوهش به طور واضح یافت می‌شود.

مختلف، بشر همواره اسطوره‌هایی برای رفع نیاز خود آفریده است. لیکن امروزه با توجه به قرارگیری انسان در دورهٔ جدیدی از حیات بر روی زمین یعنی عصر تکنولوژی و فناوری، شاهد ساخت اسطوره‌های متفاوتی تحت عنوان اسطورهٔ معاصر هستیم.

با توجه به مبانی نظری مطرح شده در پژوهش به‌ویژه مطالعات امبرتو اکو در حوزهٔ اسطورهٔ معاصر سوپرمین، در می‌یابیم که اسطورهٔ معاصر به‌ویژه در شکل سینمایی خود، دارای مؤلفه‌های روایتی‌ای چون شخصیت یا هویت دوگانهٔ قهرمان، طرح تکراری، توطئه و تضاد، بی‌زمانی و بی‌مکانی است. همچنین بر اساس یافته‌های پژوهش و با مطالعهٔ موردی دو فیلم *انتقام‌جویان* (۲۰۱۲) و *انتقام‌جویان: اولتران* (۲۰۱۵) و بررسی داده‌های جدول به دست آمده، نتایج زیر (جدول ۱) حاصل می‌شود:

هویت دوگانهٔ قهرمان، خود را به صورت آفرینش ابرقهرمانانی با دو ویژگی متضاد ابرقهرمان بودن و انسان عادی بودن به معرض نمایش می‌گذارد. در رابطه با مرد آهنی، شاهد ساخت ابرقهرمانی هستیم که از یک سو انسانی کاملاً معمولی با خصوصیات اخلاقی نه چندان محترمانه است و از سویی دیگر به کمک دسترسی به تکنولوژی و منابع قدرت

جدول ۱. مؤلفه‌های روایتی مجموعهٔ انتقام‌جویان  
(منبع: نگارندگان)

مؤلفه‌های روایتی	مرد آهنی	تور	کاپیتان آمریکا	هالک	ناتاشا رومانوف	شاهین چشم
هویت دوگانه	✓	✓	✓	✓	x	x
بی‌زمانی	✓	✓	✓	✓	✓	✓
بی‌مکانی	✓	✓	✓	✓	✓	✓
طرح تکراری	✓	✓	✓	✓	✓	✓
توطئه و تضاد	✓	✓	✓	✓	✓	✓

## فهرست منابع

اکو، امبرتو (۱۳۸۴)، *اسطوره سوپرمین و چند مقاله دیگر*، ترجمهٔ کیهان خجسته، تهران: ققنوس.

اسماعیل پور، ابوالقاسم (۱۳۷۷)، *اسطوره، بیان نمادین*، تهران: سروش.

الباده، میرچا (۱۳۷۴)، *اسطوره، رویا، راز، آیین‌ها و اساطیر* ۴، ترجمه رویا منجم، تهران: فکر روز.

بارت، رولان (۱۳۹۲)، *اسطوره، امروز، ترجمه شیرین‌دخت دقیقیان*، چاپ ششم، تهران: نشر مرکز.

بزرگ بیگدلی، سعید؛ قاسم‌زاده، سیدعلی (۱۳۸۹)، عمده‌ترین جریان‌های رمان‌نویسی معاصر در انعکاس روایت‌های اسطوره‌ای، *مطالعات داستانی*، شماره ۱، صص ۷۷-۵۱.

جعفری، حسن (۱۳۸۸)، *دین و اسطوره: بررسی نظریه ارنست کاسیرر* درباره اسطوره، *پژوهشنامه ادیان*، شماره ۱ (۳)، صص ۲۷-۵۴.

روتون، کنت‌نولز (۱۳۷۸)، *اسطوره، از مجموعه مکتب‌ها، سبک‌ها و اصطلاحات ادبی و هنری*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: نشر مرکز.

سیگر، لیندا (۱۳۷۵)، *چگونه فیلمنامه را بازنویسی کنیم*، ترجمه عباس اکبری، تهران: انتشارات برگ.

شکرایبی، محمد (۱۳۹۲)، *تقدیر قهرمان شدن با تولد نمادین در اسطوره و افسانه، ادب پژوهی*، دوره ۷، شماره ۲۶، زمستان ۱۳۹۲، صفحه ۹۵-۱۱۷.

صفری، جهانگیر؛ فتحی، امیر (۱۳۹۱)، *تحلیل ساختاری طرح داستان تهمورث، زبان و ادب فارسی*، پاییز ۱۳۹۱، دوره ۴، شماره ۱۲، صص ۸۳-۹۹.

طاهری، محمد؛ آقاجانی، حمید (۱۳۹۲)، *تبیین کهن‌الگوی «سفر قهرمان» بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم، ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی*، دوره ۹، شماره ۳۲، پاییز ۱۳۹۲، صص ۱۰۲-۱۲۲.

کاسیرر، ارنست (۱۳۸۲)، *اسطوره دولت*، ترجمه یدالله موذن، تهران: انتشارات هرمس.

کاسیرر، ارنست (۱۳۷۸)، *فلسفه صورت‌های سمبولیک*، جلد دوم، ترجمه یدالله موذن، تهران: انتشارات هرمس.

کمپبل، جوزف؛ مویزر، بیل (۱۳۷۷)، *قدرت اسطوره: گفت‌وگو با بیل مویزر*، ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.

لوی استروس، کلود (۱۳۷۳)، *بررسی ساختاری اسطوره*، ترجمه بهار مختاریان و فضل‌الله پاکزاد، *ارغنون*، شماره ۴ (۱)، صص ۱۳۵-۱۶۰.

مک‌کی، رابرت (۱۳۸۵)، *داستان، ساختار، سبک و اصول فیلمنامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات هرمس.

مورینو، آنتونیو (۱۳۷۶)، *یونگ، خدایان و انسان مدرن*، ترجمه داریوش مهرجویی، تهران: نشر مرکز.

وگلر، کریستوفر (۱۳۹۲)، *اسطوره و سینما، مقدمه*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات هرمس.

ویتیل، استوارت (۱۳۹۲)، *اسطوره و سینما (کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به یادماندنی)*، ترجمه محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات هرمس.

الباده، میرچا (۱۳۷۴)، *اسطوره، رویا، راز، آیین‌ها و اساطیر* ۴، ترجمه رویا منجم، تهران: فکر روز.

بارت، رولان (۱۳۹۲)، *اسطوره، امروز، ترجمه شیرین‌دخت دقیقیان*، چاپ ششم، تهران: نشر مرکز.

بزرگ بیگدلی، سعید؛ قاسم‌زاده، سیدعلی (۱۳۸۹)، عمده‌ترین جریان‌های رمان‌نویسی معاصر در انعکاس روایت‌های اسطوره‌ای، *مطالعات داستانی*، شماره ۱، صص ۷۷-۵۱.

جعفری، حسن (۱۳۸۸)، *دین و اسطوره: بررسی نظریه ارنست کاسیرر* درباره اسطوره، *پژوهشنامه ادیان*، شماره ۱ (۳)، صص ۲۷-۵۴.

روتون، کنت‌نولز (۱۳۷۸)، *اسطوره، از مجموعه مکتب‌ها، سبک‌ها و اصطلاحات ادبی و هنری*، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: نشر مرکز.

سیگر، لیندا (۱۳۷۵)، *چگونه فیلمنامه را بازنویسی کنیم*، ترجمه عباس اکبری، تهران: انتشارات برگ.

شکرایبی، محمد (۱۳۹۲)، *تقدیر قهرمان شدن با تولد نمادین در اسطوره و افسانه، ادب پژوهی*، دوره ۷، شماره ۲۶، زمستان ۱۳۹۲، صفحه ۹۵-۱۱۷.

صفری، جهانگیر؛ فتحی، امیر (۱۳۹۱)، *تحلیل ساختاری طرح داستان تهمورث، زبان و ادب فارسی*، پاییز ۱۳۹۱، دوره ۴، شماره ۱۲، صص ۸۳-۹۹.

طاهری، محمد؛ آقاجانی، حمید (۱۳۹۲)، *تبیین کهن‌الگوی «سفر*