

Research Paper**Analysis of the film *The Matrix* (1999) based on Joseph Campbell's hero's journey perspective****Fateme Shahroodi^{1*}, Nader Omidvar²**

1. Assistant Professor, Faculty of Art, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.

2. M.A. student in Art Research, Department of Art Research, Electronic Campus, Islamic Azad University, Tehran, Iran

<https://doi.org/10.22034/scart.2025.139747.1363>

Received: September 19, 2023

Accepted: May 6, 2024

Available Online: May 10, 2025

Keywords:

The Matrix (1999), science fiction genre, The Wachowskis, hero's journey, Joseph Campbell

Abstract

Considering the structural similarities of stories and myths of different nations, Joseph Campbell drew a single model for the hero of all stories, which he called the "hero's journey". This pattern, which has 17 stages, has undergone changes and transformations in terms of the difference of cultures and times, and the number of its stages may not exist in some stories and tales, but its foundation has always been constant and includes the three main stages of departure, Initiation, and return Stage. In this article, an attempt is made to answer the question with a qualitative method and relying on the hero of the film *Matrix* (1999), to what extent the stages of the hero's journey are consistent with this approach. This research is of a basic type and the method of data collection was done by documentary and field method (film observation). The obtained results show that the hero of the film enters the departure stage with the aim of answering the question of what is the matrix. In the Initiation stage, the truth of the matrix is revealed to the hero after passing various tests and obstacles. He, who has now become a savior, returns to the real world in the third stage And returns to release other humans connected to the matrix. Perhaps one can find less stories that have all the stages of Campbell's approach. But the *Matrix* film is among these exceptions and completes the cycle of the hero's journey [17 stages] without any shortcomings.

Shahroodi, F., Omidvar, N. (2025). Analysis of the film *The Matrix* (1999) based on Joseph Campbell's hero's journey perspective. *Sociology of Culture and Art*, 7 (2), 163-174.

Corresponding author: Fateme Shahroodi**Address:** Islamic Azad University, Central Tehran Branch, Tehran, Iran**Tell:** 09121866301**Email:** fa.shahroodi@iau.ir

Extended Abstract

1- Introduction

The hero's journey is a general pattern that can be examined and analyzed not only in the world's myths, but also many contemporary cinematic and literary works are based on it. Among these works is the film The Matrix, written and directed by the Wachowskis, which is examined in the present study from the perspective of the hero's journey. This work, which was released in 1999, is an Action work in the science fiction genre that has a multi-layered screenplay. The story of the film The Matrix depicts a dystopian society in the future in which the perception of reality by humans occurs in a fictional world called the Matrix, which has been simulated by intelligent machines to overcome the human population. Meanwhile, the heat and electrical activities of the human body are considered as a source of energy for the machines. In the meantime, a computer programmer named Neo becomes aware of this truth and, along with other people who have freed themselves from this dream world, rebel against the machines. This article attempts to answer the question of how far the developments and actions of the film's protagonist correspond to Joseph Campbell's Hero's Journey model by analyzing the film The Matrix.

2- Methods

In this research, data was firstly collected through the library research method, which mostly indicated Joseph Campbell's books and further film analysis. And then the findings are summarized and compared with the stages of Joseph Campbell's Heroic Journey theory.

3- Results

In a brief summary, in response to the question of this research - how the main character of the film fits into Joseph Campbell's Hero's Journey model, it can be said that the hero of the Matrix film [Neo] enters the departure stage in the first stage or departure with the aim of answering the question of what the Matrix is. In the initiation stage, the truth of the Matrix is revealed to the hero after passing various tests and obstacles. He, who has now become a savior, returns to the real world in the third stage or return. Now, having obtained the final blessing, he is able to travel between the two worlds (the real world and the Matrix world) without restrictions in order to free other humans connected to the Matrix. In summary, it can be said that Neo, the hero of the Matrix story, is accompanied by love in the course of his journey while overcoming obstacles and tests and gaining a new understanding of himself.

As explained in the analysis section, the protagonist of the film The Matrix goes through all the sub-sections of the three main stages of Joseph Campbell's Heroic Journey, Neo completing the Hero's Journey cycle in Story entirety. It is perhaps rare to find a story that features all the stages of Joseph Campbell's Heroic Journey. But the story of the film The Matrix is one of these exceptions. As explained in the analysis section, the protagonist of the film The Matrix goes through all the sub-sections of the three main stages of Joseph Campbell's Heroic Journey, Neo completing the Hero's Journey cycle in Story entirety. It is perhaps rare to find a story that features all the stages of Joseph Campbell's Heroic Journey. But the story of the film The Matrix is one of these exceptions.

4- Discussion & Conclusion

Many movies, including the Matrix, which are popular both in particular and in general, are a reflection of universal patterns. They have elements that are a need of the people. A need that makes everyone help them out of their own doubts and deal with them. An interpretable perspective and language that returns the story to its essence and essence and the hero's character to his origin ultimately leads to a single myth of the hero (the perfect human being). By studying the screenplays of many movies from the perspective of the hero's journey model, it can be concluded that the hero of many movie stories also fits into the scale of the dominant global patterns of the hero's journey. Neo, the hero of the Matrix, is also one of these cases that was examined in the present study. Other minor and complementary characters in the story, including Trinity, Morpheus, Oracle, and Smith, play a significant role in completing Neo's heroic journey and, in fact, make it possible for him to complete the journey.

5- Funding

This article did not have funding support.

6- Authors' Contributions

All stages of this research were conducted jointly by Nader Omidvar, M.A., Fatemeh Shahroudi, assistant professor in the art research department at Islamic Azad University (Central Tehran Branch), and Atosa Rasouli, assistant professor in the electronics department at Islamic Azad University.

7- Conflict of Interests

According to the authors, this article has no conflict of interest.

تحلیل فیلم ماتریکس (۱۹۹۹) با تکیه بر دیدگاه سفر قهرمان جوزف کمبل*

فاطمه شاهرودی^{۱*}، نادر امیدوار^۲

۱. استادیار، گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

۲. کارشناس ارشد پژوهش هنر، گروه پژوهش هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران


<https://doi.org/10.22034/scart.2025.139747.1363>

چکیده

جوزف کمبل با توجه به شباهت‌های ساختاری قصه‌ها و اساطیر ملل مختلف، الگویی واحد برای قهرمان تمامی داستان‌ها ترسیم کرد که آن را «سفر قهرمان» نامید. این الگو که ۱۷ مرحله دارد به لحاظ تفاوت فرهنگ‌ها و زمان‌ها دچار تغییر و تحول شده و شماری مراحل آن ممکن است در برخی داستان‌ها و قصه‌ها وجود نداشته باشد اما اساس و بنیاد آن همواره ثابت بوده و شامل سه مرحله اصلی عزیمت، تشریف و بازگشت است. در این مقاله سعی بر آن است تا با روش کیفی و با تکیه بر قهرمان فیلم ماتریکس (۱۹۹۹) به این سوال پاسخ داده شود که مراحل سفر قهرمان داستان تا چه اندازه بر این رویکرد منطبق است. این پژوهش از نوع بنیادی بوده و روش گردآوری داده‌های آن به شیوه اسنادی و میدانی (مشاهده فیلم) انجام شده است. نتایج بدست آمده نشان می‌دهد که قهرمان فیلم در مرحله عزیمت با هدف پاسخ به این سوال که ماتریکس چیست وارد مرحله عزیمت می‌شود. در مرحله تشریف حقیقت ماتریکس پس از گذراندن آزمون‌ها و موانع مختلف بر قهرمان آشکار می‌شود. وی که اکنون به فردی منجی تبدیل شده در مرحله سوم یا بازگشت به جهان واقعی بر می‌گردد تا سایر انسان‌های متصل به ماتریکس را رها سازد. شاید کمتر داستانی را بتوان یافت که تمامی مراحل رویکرد کمبل را داشته باشد. اما فیلم ماتریکس در زمره این استثناها قرار گرفته و چرخه کامل سفر قهرمان (مراحل ۱۷ گانه) را بی‌هیچ کم و کاستی پشت سر می‌گذارد.

تاریخ دریافت: ۲۸ شهریور ۱۴۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۷ اردیبهشت ۱۴۰۳

انتشار آنلاین: ۲۰ اردیبهشت ۱۴۰۴

واژه‌های کلیدی: فیلم ماتریکس (۱۹۹۹)،

ژانر علمی-تخیلی، واچفسکی‌ها، سفر

قهرمانی، جوزف کمبل

استناد: شاهرودی، فاطمه؛ امیدوار، نادر (۱۴۰۳). تحلیل فیلم ماتریکس (۱۹۹۹) با تکیه بر دیدگاه سفر قهرمان جوزف کمبل. فصلنامه علمی جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر، ۷(۲)، ۱۶۳-۱۷۴.

* نویسنده مسئول: فاطمه شاهرودی

نشانی: گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران

تلفن: ۰۹۱۲۱۸۶۶۳۰۱

پست الکترونیکی: fa.shahroodi@iau.ir

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول با عنوان «تحلیل فیلم ماتریکس (۱۹۹۹) با تکیه بر دیدگاه سفر قهرمان جوزف کمبل» می‌باشد که با راهنمایی نویسنده اول در گروه پژوهش هنر، واحد الکترونیک دانشگاه آزاد اسلامی انجام پذیرفته است.

۱- مقدمه و بیان مسئله

جوزف کمبل^۱، اسطوره شناس آمریکایی، با مطالعه بر روی شخصیت قهرمان در داستان های ملل مختلف به این نکته دست یافت که آنها شباهت ساختاری بسیاری در شکل روایت با یکدیگر دارند. کمبل در کتاب خود با عنوان «قهرمان هزار چهره»^۲ (۱۹۴۹)، این تحول و پویایی که در تمام اسطوره ها و حکایت های عامیانه ملل مختلف به یک شکل تکرار می شد را کهن الگوی «سفر قهرمان»^۳ نامید. بر اساس این الگو، سیر رشد فردیت شخصیت اصلی داستان به صورت یک طرح کلی جهان شمول و به مثابه دستور زبان واحدی در تمام تاریخ بشری در حال تکرار است. در این روند، قهرمان با یک سیر دایره وار پس از ترک دنیای عادی خود و طی مراحل آزمونهای دشوار، دوباره به دنیای عادی خود بر می گردد.

همان طور که سیگال نیز ذکر می کند برای این الگو، کمبل هفده مرحله را در نظر می گیرد؛ اما بیشتر اسطوره ها و داستان ها تمام این مراحل را دارا نیستند و روی برخی از آنها تمرکز دارند (سیگال، ۱۴۰۲: ۱۴۹). این هفده مرحله در ذیل سه مرحله کلی عزیمت^۴، تشریف^۵ و بازگشت^۶ طبقه بندی شده اند. در مرحله عزیمت، قهرمان از دنیای عادی به دنیای ناشناخته ها سفر می کند. مرحله تشریف، شرح ماجراهای او در دنیای ناشناخته هاست و بالاخره در مرحله بازگشت، او دوباره به دنیای عادی باز می گردد. سفر قهرمان یک الگوی کلی است که نه تنها در اسطوره های جهان قابل بررسی و تحلیل است بلکه بسیاری از آثار سینمایی و ادبی معاصر نیز بر اساس آن پی ریزی شده اند. از جمله این آثار فیلم ماتریکس^۷ به نویسندگی و کارگردانی واپوفسکی^۸ است که در پژوهش حاضر از دیدگاه سفر قهرمان مورد بررسی قرار گرفته است. این اثر که در سال ۱۹۹۹ میلادی منتشر شد، اثری پر حادثه^۹ با ژانر علمی- تخیلی است که دارای یک فیلم نامه چند لایه است. «سینما امروزه به مثابه اندیشه و کنشی اجتماعی در بستر تحولات جامعه مورد بررسی قرار می گیرد» (حسین زاده و همکاران، ۱۴۰۲: ۱). فیلم ماتریکس نیز به دلیل داشتن محتوای فلسفی و ایده های آینده نگرانه آن مورد توجه و تحلیل های متعدد قرار گرفته است. این اثر نمونه ای از سبک سایبر-پانک^{۱۰} به شمار می رود که شامل ارجاعات متعددی از تفکرات فلسفی و مذهبی است.

داستان فیلم ماتریکس یک جامعه پاد آرمان شهر^{۱۱} در آینده را به تصویر می کشد که در آن درک واقعیت توسط انسان ها در دنیایی ساختگی به نام ماتریکس رخ می دهد که به دست ماشین آلات هوشمند برای غلبه بر جمعیت انسان ها شبیه سازی شده است. این در حالی است که حرارت و فعالیت های الکتریکی بدن انسان ها به عنوان منبع انرژی برای ماشین آلات محسوب می شوند. در این بین، یک برنامه نویس کامپیوتر به نام نیو^{۱۲}، از این حقیقت آگاه شده و همراه با افراد دیگری که خود را از این دنیای رویایی رها کرده اند، به شورش علیه ماشین ها بر می خیزند. در این مقاله سعی بر این است تا با تحلیل فیلم ماتریکس به این سوال پاسخ داده شود که سیر تحولات و کنش های قهرمان فیلم تا چه حد با الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل منطبق است.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

^۱ - Joseph Campbell (1904- 1087)

^۲ - The Hero with a Thousand Faces

^۳ - The Hero's Journey

^۴ - Departure Stage

^۵ - Initiation Stage

^۶ - Return Stage

^۷ - The Matrix (۱۹۹۹)

^۸ - The Wachowskis

^۹ - Action

^{۱۰} - سایبر پانک (Cyberpunk) یکی از زیر مجموعه های سبک علمی- تخیلی در سینما که به جوامع پیشرفته آینده که دارای فناوری های نوین مانند رایانه، هوش مصنوعی و ارتباطات دیجیتالی هستند می پردازد. در این آثار رقابت و ستیز میان هکرها، ربات های انسان نما و شرکت های غول آسا وجود دارد. (McCaffery, 1991: 216).

^{۱۱} - پاد-آرمان شهر یا ویران شهر (Dystopia) نقطه مقابل آرمان شهر (Utopia) است. این اصطلاح در توصیف جوامع نامطلوب در داستان های علمی- تخیلی به کار می رود که در آن شرایط نابسامان و منفی چون هرج و مرج، جنگ های هسته ای، بیماری های مهلک و همه گیر، خطر نابودی زمین یا نسل انسان ها حاکم است (Sterling, 1986: 16).

^{۱۲} - Neo

۲- پیشینه پژوهش

۱-۲: پیشینه تجربی

آثار هنری متعددی از دیدگاه الگوی جوزف کمبل مورد بررسی قرار گرفته اند که با توجه به تعلق نمونه مورد پژوهش این مقاله به حوزه سینما، به برخی از آنها اشاره می شود.

فرح (۱۳۹۴) در پایان نامه خود با عنوان «بررسی تحلیلی کهن الگوی سفر قهرمان در آثار سینمایی ابراهیم حاتمی کیا» پس از تطبیق چهار فیلم «دیده بان»، «آژانس شیشه ای»، «به رنگ ارغوان» و «چ» بر اساس کهن الگوی سفر قهرمان چنین نتیجه می گیرد که این کهن الگو در هر یک از این چهار فیلم قابل انطباق بوده و در مجموع، بنا به اندیشه اصلی و غالب در هر دوره فیلم سازی ابراهیم حاتمی کیا این کهن الگو، به عنوان الگویی انعطاف پذیر و کارآمد برای فیلم نامه نویسی وی به کار رفته است. رشیدی فر (۱۳۹۰) نیز در پایان نامه خود با عنوان «بررسی تطبیقی کهن الگوی سفر قهرمان در درام کلاسیک مدرن و پست مدرن»، پس از تطبیق سه نمایشنامه «ادیپ شهریار»، «به سوی دمشق» و «هملت ماشین» بر اساس «کهن الگوی سفر قهرمان» به این نتیجه می رسد که این الگو در هر یک از دوره های کلاسیک، مدرن و پست مدرن مورد استفاده قرار گرفته است.

از دیگر پژوهش های صورت گرفته در مورد سفر قهرمان می توان به مقاله گلمزاری و شیخ مهدی (۱۳۹۴) تحت عنوان «تلفیق تک اسطوره سفر قهرمان و کهن الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح (۲۰۰۱)» اشاره نمود. نتایج این پژوهش نشان می دهد که کلیت داستان انیمیشن شهر اشباح با طرح سفر قهرمان کمبل هماهنگ است اما با توجه به مونث بودن قهرمان این انیمیشن، دو مرحله آشتی با پدر و ملاقات با خدایانو در الگوی کمبل با شخصیت قهرمان این انیمیشن هماهنگ نیست و به جای آن، مقصد سفر قهرمان در این داستان برقراری ارتباط با زن وحشی است.

در زمینه فیلم ماتریکس پژوهشی از دیدگاه سفر قهرمان یافت نشد اما در خصوص نزدیک ترین مطالعه به موضوع این مقاله می توان به پایان نامه خلیلی مقدم (۱۳۸۱) با عنوان «نقد فلسفی ماتریکس» اشاره کرد. نتایج بدست آمده از این پژوهش نشان می دهد که چهار گانه ماتریکس یکی از مهم ترین فیلم ها در تاریخ سینمای هالیوود است. که با درون مایه های فلسفی به خوبی آراء فلسفی مادی گرا را به مدد اسطوره و جلوه های ویژه به مخاطب ارائه می دهد. اما او را با طیف وسیعی از سوالات رها می سازد. در واقع چهارگانه ماتریکس ذهن مخاطب را آن چنان درگیر فیلم می سازد تا خود پاسخ ها را به فراخور حال بیابد.

۲-۲: ملاحظات نظری

۱-۲-۲ سفر قهرمان

جوزف کمبل پس از مطالعه داستان ها و افسانه های متعلق به ملل سراسر دنیا به الگویی مشترک در خصوص قهرمان داستان های مذکور دست یافت که آن را در سال ۱۹۴۹ تحت عنوان «سفر قهرمان» در کتاب خود با عنوان قهرمان هزار چهره شرح و بسط داد. «الگویی که قادر است ژرف ساخت اسطوره ای مشترک میان حماسه های ایرانی، افسانه های اسکندینیایی، اپرای آلمانی، تراژدی های یونانی و حتی آثار علمی-تخیلی آمریکایی را شناسایی کند» (ووگلر، یادداشت ناشر، ۱۳۸۷: ۵). جوزف کمبل در کتاب قهرمان هزار چهره توضیح می دهد که چگونه می توان بر اساس این الگو شناختی بهتر از روایت سفر قهرمانان داستان های مختلف بدست آورد و نمونه های فراوانی از اسطوره ها و قصه ها را مثال می آورد. اما «برای کشف این تطابق، گذشتن از تفاوت های موجود برای رسیدن به شباهت ها را امری لازم می داند» (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۱).

۲-۲-۲ مراحل سفر قهرمان جوزف کمبل

کمبل سفر قهرمان در داستان ها و افسانه ها را به عنوان سفری آیینی در سه مرحله کلی تحت عنوان عزیمت، تشریف و بازگشت شرح می دهد که هر کدام از این سه مرحله شامل زیر مجموعه های فرعی است. در نخستین مرحله از الگوی سفر قهرمان با عنوان عزیمت، قهرمان داستان از دنیای عادی به دنیای ناشناخته ها سفر می کند. تشریف به عنوان مرحله دوم شامل ماجراهای قهرمان در دنیای ناشناخته ها مشتمل بر آزمون ها، خطرات و موانعی است که با آنها روبه رو می شود. و سرانجام در مرحله بازگشت، قهرمان دوباره به دنیای عادی بر می گردد. مراحل مذکور نوعی سفر آیینی است که با مناسکی همراه است و گذر از مراحل یا موانعی را شامل می شود (ووگلر، ۱۳۸۷: ۳۶).

مراحل سه گانه سفر پرمخاطره مذکور، بخش های جزئی تری را نیز شامل می شود. مرحله اول که جدایی یا عزیمت^{۱۳} نام دارد، پنج بخش دارد: (۱) دعوت به آغاز سفر^{۱۴}؛ (۲) رد دعوت^{۱۵}؛ (۳) امداد غیبی^{۱۶}؛ (۴) عبور از نخستین آستان^{۱۷}؛ (۵) شکم نهنگ^{۱۸}. مرحله دوم سفر یا تشرف^{۱۹} شامل شش بخش است: (۱) جاده آزمون ها^{۲۰}؛ (۲) ملاقات با خدایانو^{۲۱}؛ (۳) زن به عنوان وسوسه گر^{۲۲}؛ (۴) آشتی و هماهنگی با پدر^{۲۳}؛ (۵) خدایگون شدن^{۲۴}؛ (۶) برکت نهایی^{۲۵} و سرانجام مرحله بازگشت^{۲۶} یا بخش نهایی سفر قهرمان شامل (۱) امتناع از بازگشت^{۲۷}؛ (۲) فرار جادویی^{۲۸}؛ (۳) دست کمک از خارج^{۲۹}؛ (۴) عبور از آستان بازگشت^{۳۰}؛ (۵) ارباب دو جهان^{۳۱}؛ (۶) دست یابی به آزادی در زندگی^{۳۲} می شود.

اما باید در نظر داشت که ممکن است تمام مراحل ۱۷ گانه در یک داستان وجود نداشته باشد. «بسته به نیازهای هر داستان می توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه جا کرد» (ویتیل، ۱۳۹۰: ۹). در واقع، «می توان با توجه به مقاصد و مضمون های داستانی و نیاز یک فرهنگ خاص در الگوی اسطوره ای دخل و تصرف کرد» (روتون، ۱۳۸۵: ۱۰۲).

2-2-1-2-2 عزیمت

اولین مرحله سفر قهرمان عزیمت است. بنا به نظر کمبل هنگامی که حوادث و اتفاقاتی در زندگی قهرمان ظاهر شده که بحرانی را ایجاد می کند مرحله دعوت به آغاز سفر برای وی شروع می شود. در این مرحله، ندای دعوتی ممکن است قهرمان را به سوی مواردی چون سفر، پذیرش تعهدی بزرگ یا پذیرش تفکری مذهبی فراخواند (کمبل، ۱۳۸۵: ۶۱-۶۰). این مرحله شامل پنج بخش می شود.

۲-۲-۲-۱-۲-۲ دعوت به آغاز سفر

مرحله عزیمت برای قهرمان با دعوت به آغاز سفر شکل می گیرد. همان طور که کمبل بیان می کند دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به سوی قلمرویی ناشناخته فرامی خواند. این قلمرو سرنوشت ممکن است به شکل های گوناگونی همچون سرزمینی دور، یک جنگل، کوهستانی بلند و با شکوه، جایی در زیر زمین یا فرا سوی آسمان ها باشد. سفر ممکن است با یک اشتباه ساده آغاز شود یا نظر قهرمان هنگام قدم زدن به پدیده ای گذرا جلب شود که وی را از راه های معمول بشری منحرف کرده و همراه خود به دور دست ها ببرد (کمبل، ۱۳۸۵: ۶۶).

۲-۲-۲-۱-۲-۲ رد دعوت

کمبل معتقد است که در اسطوره ها و داستان های مشهور هم مانند زندگی واقعی پیش می آید که دعوتی بی پاسخ بماند. رد دعوت، سفر را به حالتی منفی مبدل می سازد. در این حالت فرد که پشت دیواری از کسالت زندگی روزمره، کار سخت یا فرهنگ زندانی شده است، قدرت انجام عمل مثبت را از دست می دهد و بدل به یک قربانی می شود که نیاز به ناجی دارد تا به

- 13 - Departure
- 14 - Call to Adventure
- 15 - Refusal
- 16 - Supernatural Aid
- 17 - The Crossing of the First Threshold
- 18 - Belly of the Whale
- 19 - Initiation
- 20 - The Road of Trials
- 21 - The Meeting with the Goddess
- 22 - Woman as the Temptress
- 23 - Atonment With The Father
- 24 - Apotheosis
- 25 - The Ultimate Boon
- 26 - Return
- 27 - Refusal of the Return
- 28 - The Magic Flight
- 29 - Rescue From Without
- 30 - The Crossing of Return Threshold
- 31 - Master of Two World
- 32 - Freedom to Live

زندگی اش معنایی ببخشد. علت رد دعوت در اسطوره ها و قصه ها این است که فرد نمی خواهد از چیز هایی که به آنها علاقه مند است، دست بکشد (کمبل، ۱۳۸۵: ۶۸ و ۶۷).

۲-۲-۱-۳ امداد غیبی

اگر قهرمان به دعوت پاسخ مثبت بدهد «در اولین مرحله سفر با موجودی یا نیرویی حمایت گر روبرو می شود که در هیئت عجوزه ای زشت یا پیرمرد ظاهر شده و طلسمی به رهرو می دهد که در برابر نیروها و هیولا هایی که در راه هستند از او محافظت می کند. این شخصیت نشان گر قدرت محافظ و مهربان سرنوشت است» (کمبل، ۱۳۸۵: ۷۸-۷۵).

۲-۲-۱-۴ عبور از نخستین آستان

قهرمان در این مرحله قدم در جاده سفر می گذارد. «در این لحظه قهرمان بر ترس خود غلبه کرده و تصمیم دارد با مشکلات روبرو شود و دست به عمل بزند. او اکنون متعهد به سفر است. راه بازگشتی نیست. او برای نخستین بار وارد دنیای ویژه داستان می گردد» (ووگلر ۱۳۸۷: ۴۲). در واقع، «با ظهور پیام آوران سرنوشت، او قدم در جاده سفر می گذارد تا هنگامی که مقابل در ورود به سرزمین قدرت اعلا با نگهبان آستانه مواجه می شود» (کمبل، ۱۳۸۵: ۹۰).

۲-۲-۱-۵ شکم نهنگ

عبور از آستان جادویی برای قهرمان به منزله انتقال وی به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولد می شود و این عقیده به صورت شکم نهنگ به عنوان رحم جهان، نمادین شده است (کمبل، ۱۳۸۵: ۹۶). «این درون مایه تکرار شونده و محبوب بر این نکته تاکید می کند که عبور از آستان نوعی فنای خویشتن است. [...] این غیبت معادل گذر یک عابد به درون معبد است. جایی که با به یاد آوردن این که کیست و چیست، به ظاهر خاک و خاکستر [شده]، و در باطن، [به شکلی] جاودانه جان می گیرد. معبد و درون شکم نهنگ [...] یکی هستند به همین دلیل است که ورودی ها و راه های معابد از دو سو توسط ناودان هایی که به صورت شخصیت ها و جانوران غریب ساخته شده اند، محافظت می شوند؛ موجوداتی چون اژدها، شیر، قهرمانان دیوکش با شمشیرهای آخته، کوتوله های نفرت انگیز و گاو های بالدار نگهبانان آستانه هستند، که از ورود تمام افرادی که تاب مواجهه با سکوت اعلا درون را ندارند، جلوگیری می کنند» (کمبل، ۱۳۸۵: ۹۸).

۲-۲-۲ تشرف

«تشرف معمولاً به معنای دخول در زندگی است، و در توصیف نوجوانی که به مرحله بلوغ و پختگی می رسد» (مکاریک، ۱۳۹۰: ۲۰۲) به کار می رود. «آیین تشرف، هنگامی است که قهرمان از آستان عبور می کند و قدم به چشم انداز روایی اشکال مبهم و سیال می گذارد، جایی که باید یک سلسله آزمون را پشت سر گذارد» (کمبل ۱۳۸۵: ۱۰۵). «در حقیقت قهرمان بر اثر شرایط موجود به مرحله ای از خود آگاهی می رسد، که ندایی را می شنود. این ندا ممکن است، صرفاً ندایی درونی باشد؛ پیامی از ناخودآگاه قهرمان که خبر از فرا رسیدن زمان دهد. این پیام ها گاهی در قالب رویاها، تخیلات یا تصورات ظاهر می شوند. قهرمان ممکن است صرفاً از شرایط موجود، خسته و بیزار شده باشد. این وضعیت ناخوشایند تشدید می شود، تا این که تلنگری نهایی، قهرمان را وارد ماجرا می کند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۱۳۰). این مرحله دارای ۶ بخش است.

۲-۲-۲-۱ جاده آزمون ها

«پس از عبور از آستان قهرمان به جایی می رسد که باید یک سلسله آزمون را پشت سر بگذارد. در این مرحله امداد رسان غیبی با او ملاقات می کند و به قهرمان یاری می رساند» (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۰۵).

۲-۲-۲-۲ ملاقات با خدایانو

در این مرحله ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با خدایانو یا ملکه جهان اتفاق می افتد که «آخرین آزمون قهرمان برای به دست آوردن موهبت عشق یا مهر و محبت است، و این موهبت چیزی جز، لذت بردن از زندگی به عنوان نمونه کوچکی از جاودانگی نیست. [...] زن در زبان تصویری اسطوره، نمایان گر تمامیت آن چیزی است که می توان شناخت و قهرمان کسی است، که به قصد شناخت پای پیش می گذارد. هم گام با حرکت کند او، در معرفتی که همان زندگی است، شکل و هیئت خدا بانو برایش دچار تحول می شود. او می فریبد و راهنمایی می کند. زن راهنمای بشر به سوی اوج متعالی لذات جسمانی است، اگر با چشمان ناقص به او بنگرد به مرحله پست تر هبوط می کند و اگر با چشمان شرو و جهل به او بنگرد، محکوم به ابتذال و زشتی است.

قهرمانی که بتواند او را هم آن چنان که هست، بدون هیاهوی بسیار و با مهربانی و اطمینانی که محتاج آن است بپذیرد، بالقوه پادشاه و تجلی خدای جهانی است، که به دست آن زن خلق شده است» (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۲۶ و ۱۲۴-۱۲۳).

۲-۲-۲-۳ زن در نقش وسوسه گر

در این مرحله، قهرمان با وسوسه‌های جسمانی و مادی زندگی مواجه می‌شود که او را وسوسه می‌کنند که سفر خود را ترک کند. وسوسه‌گر همیشه یک زن نیست، بلکه زن، استعاره‌ایست از وسوسه‌هایی که قهرمان با آن مواجه است. بنابر این قهرمان «باید جایگاه خود را بیابد و با کمک آن از دیوارهایی که او را احاطه کرده اند، بگذرد» (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۲۸). و بر وسوسه‌ها فائق آید.

۲-۲-۲-۴ آشتی و هماهنگی با پدر

در این مرحله قهرمان وارد چالش با قدرتمندترین فرد در زندگی خود می‌شود و با او مخالفت کرده یا با او می‌جنگد که ممکن است به صورت غول، دیو، پدر یا پدرواره باشد (کریمی یونجالی و همکاران، ۱۴۰۰: ۲۵۳). «جنبه دیو مانند پدر انعکاسی از «من»^{۳۳} یا خود قربانی است. این انعکاس از حس کودکانه‌ای برخاسته، که آن را پشت سر گذاشته ایم ولی به مقابل خود، فرافکنی کرده ایم. [...] آشتی و یکی شدن عبارت است از، پشت سر گذاشتن این هیولای دو گانه که از خود زاده شده است. اژدهایی که فکر می‌کنند خدا است (من برتر)^{۳۴} و اژدهایی که فکر می‌کنند گناه است (نهاد سرکوب شده)^{۳۵}. سختی کار این جا است که برای رسیدن به این حالت فرد باید از من رها شود» (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۳۷-۱۳۶).

۲-۲-۲-۵ خدایگان

این مرحله زمانی اتفاق می‌افتد که قهرمان «پس از گذشتن از آخرین وحشت‌های جهل به آن می‌رسد. هنگامی که حجاب آگاهی از میان رفت، آنگاه او از تمام وحشت‌های یافته، و به آن سوی تغییر و تحول می‌رسد» (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۵۶). قهرمان در این مرحله ممکن است مرگ جسمانی یا روحانی را تجربه کند چراکه یکی از مهم‌ترین وحشت‌های ناشی از ناآگاهی مربوط به مرگ است. به عبارت دیگر، قهرمان باید «یک لحظه مرگ و تولد دوباره را تجربه کند [...] و قبل از ورود مجدد به دنیای عادی، تپه‌پیر و پالایش‌نهایی را از سر بگذراند. [...] چراکه برای دنیای تازه باید خود تازه‌ای آفرید» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۴۰-۲۳۹). به بیان دیگر خود تازه یا تجدید حیات قهرمان باعث می‌شود که به روشنی دریابیم که او «تغییر کرده است، در ظاهر و در عمل» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۵۳). از این رو ممکن است به نیروهای ذهنی یا جسمی جدیدی دست یابد و به این ترتیب پا را از مرحله انسانی فراتر گذاشته و از نظر دیگران خداگونه به نظر برسد.

۲-۲-۲-۶ برکت نهایی

برکت نهایی بخش آخر از مرحله تشریف است که ووگلر آن را «اکسیر» می‌نامد. برکت یا اکسیر چیزی است که قهرمان برای بدست آوردن آن سفر را آغاز کرده و اکنون آن را می‌یابد. برکت می‌تواند پول، عشق، گنج، دارویی برای سلامتی، آزادی فردی خاص یا جاودانگی باشد. «بهترین اکسیرها آنهایی هستند که آگاهی بیشتری برای قهرمان و مخاطب به ارمغان می‌آورند» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۲۶۳). از نظر کمبل برکت اعلی یا بهترین اکسیری که قهرمان می‌تواند برای آن تلاش کند دستیابی و سکونت در بهشت است چراکه هرگز مخدوش نمی‌شود (کمبل، ۱۳۸۵: ۱۸۴).

۲-۲-۲-۳ بازگشت

قهرمان در این مرحله باید به دنیای عادی بازگردد. چرخه اسطوره بنا به نظر کمبل هنگامی کامل می‌شود که قهرمان برکت یا اکسیری که پس از پشت سر گذاشتن آزمون‌ها و موانع بدست آورده را به دنیای عادی برده و دیگران را نیز از آن دستاورد بهرمند کند (کمبل، ۱۳۸۵: ۲۰۳). «[اما] خطرها، وسوسه‌ها و آزمون‌های دیگری در پیش است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۳۷).

۳۳ - Ego بخشی از شخصیت که از مادر جدا می‌شود همان بخشی که خود را جدا از بقیه بشریت می‌انگارد. در نهایت قهرمان کسی است که از محدوده و توهّمات ایگو فراتر برود. کهن الگوی قهرمان معرف جست و جوی من به دنبال هویت و تمامیت است» (ووگلر، ۱۳۸۷: ۵۹).

۳۴ - Superego

۳۵ - Id

۲-۲-۳-۱ امتناع از بازگشت

بازگشت و انتقال برکت یا دستاورد به مردم عادی برای او چندان ساده نبوده و به همین دلیل مایل به بازگشت نیست. از این رو «بارها و بارها قهرمان از انجام این مسئولیت سر باز می زند. حتی بودا، پس از حصول پیروزی، شک کرد، که آیا این پیام قابل انتقال به دیگران هست یا نه» (کمبل، ۱۳۸۵: ۲۰۳).

۲-۲-۳-۲ فرار جادویی

قهرمان در مرحله بازگشت ممکن است با خطرات و موانع متعددی روبه رو شود. «تمام نیروهای ما فوق الطبیعه، حامی و حافظ او هستند. [...] خدایان و دیوها، راضی به برگشت و بازگشت قهرمان نباشند، آنگاه آخرین مرحله چرخه اسطوره ای تبدیل به تعقیب و گریزی خنده دار و نشاط آور می شود» (کمبل، ۱۳۸۵: ۲۰۶).

۲-۲-۳-۳ دست نجات از خارج

قهرمان برای عبور از موانع و مشکلات در بازگشت نیازمند کمک از خارج است. کمبل در این خصوص معتقد است برای قهرمان که اکنون متحول شده و دستاوردهایی را بدست آورده، بازگشت به موقعیت قبلی آسان نبوده و مملو از سختی و تناقص است. چرا که قهرمان باید دوباره وارد فضایی شود که مدت هاست آن را به فراموشی سپرده است. او در این حال مجبور است همراه با تجربیات و دستاورد خود با جامعه روبرو شده و چالش ناشی از پرسش های منطقی و مشکل عدم درک مردمان را تحمل کند. در واقع این مرحله اوج چرخه است و تمام این سفر ماورایی و اعجاز گونه همچون مقدمه ای برای آن بوده است (کمبل، ۱۳۸۵: ۲۲۴).

۲-۲-۳-۴ عبور از آستان بازگشت

پس از بازگشت قهرمان به جهان اولیه، زمان تصدیق و پذیرش تحول ایجادشده در شخصیت قهرمان از طرف اطرافیان است. او باید مکاشفات خود را برای مردمی توضیح دهد که آن را همان طور که کمبل بیان می کند تنها از طریق محدوده تنگ حس های خود و نه فراتر از آن دریافت می کنند و تلاش قهرمان برای بیان این مکاشفات نه تنها مشکلی بزرگ بلکه وظیفه نهایی اوست.

۲-۲-۳-۵ ارباب دو جهان

قهرمان در این مرحله به آرامش درونی و بیرونی رسیده و به تعادل جسم و روح دست می یابد. نتیجه این امر برای قهرمانان فرا انسانی چون بودا بسیار فراتر است. قهرمان فرا انسانی به عنوان ارباب دو جهان به ظرفیتی در هستی دست می یابد که «آزادی عبور و مرور در دو بخش آن [میسر] است، حرکت از سوی تجلیات زمان، به سوی اعماق سبب ساز و بازگشت از آن، [...] به شکلی که [ذهن بتواند یکی را از دریچه دیگری بنگرد]» (کمبل، ۱۳۸۵: ۲۲۵). به بیان بهتر، قهرمان دیگر در بند محدودیت های زمان و مکان نیست و نه تنها بر جهان عادی بلکه بر جهانی که در آن مکاشفه کرده نیز مسلط است و به هرکدام که بخواهد سفر یا آن را ترک می کند.

۲-۲-۳-۶ رها و آزاد در زندگی

این مرحله مرتبط با مرحله قبل و نتیجه مرحل پیش از آن است. قهرمان در این مرحله «از لحظه بعد نمی هراسد و یا از چیز دیگری که می آید تا پایداری را با تغییر و تحول ناپود کند» (کمبل، ۱۳۸۵: ۲۵۰). به عبارات دیگر او نگران آینده نیست. او حسرت گذشته را نیز نمی خورد. او فارغ از گذشته و آینده در لحظه اکنون زندگی می کند و این به معنای رهایی و آزادی در زندگی است.

۳- روش پژوهش

این مقاله از دیدگاه هدف از نوع بنیادی بوده و از نظر ماهیت، توصیفی- تحلیلی است. اطلاعات و داده های لازم نیز به روش اسنادی و میدانی جمع آوری شده و به شیوه کیفی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته است. «پژوهش کیفی با کشف معنا، به واسطه غوطه ور شدن پژوهشگر در داده، مفاهیم را به شکل مضمون هایی مورد بررسی قرار می دهد» (محمدی و همکاران، ۱۳۹۹: ۱۲۵). به عبارت دیگر، در این روش «محقق با استفاده از تفسیر خود بر روی اطلاعات گردآوری شده به تجزیه و تحلیل می پردازد» (شاهرودی، ۱۴۰۰: ۶۹). بنابر این، در مقاله حاضر ابتدا به جمع آوری اطلاعات لازم از منابع مکتوب در زمینه نظریه

سفر قهرمان جوزف کمبل پرداخته شد. در گام بعدی، سه مرحله اصلی و همچنین مراحل فرعی دیدگاه کمبل در فیلم ماتریکس (۱۹۹۹) استخراج شده و به کمک روش کیفی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت. علت انتخاب فیلم ماتریکس به عنوان نمونه ای جهت تحلیل بر مبنای الگوی سفر قهرمان، وجود تمام مراحل ۱۷ گانه الگوی مذکور در این اثر است. در واقع، کمتر داستانی را می توان یافت که تمامی مراحل سفر قهرمان جوزف کمبل در آن نمود داشته باشد، از این رو، فیلم ماتریکس در زمره این استثنا ها قرار می گیرد.

۴- تحلیل یافته ها

۴-۱ خلاصه داستان فیلم ماتریکس

ماجرای فیلم ماتریکس در قرن بیست و یکم می گذرد. در این زمان، جهان در اثر جنگ میان انسان ها و ماشین های دارای هوش مصنوعی ویران و بیشتر کره زمین به بیابانی تبدیل شده است. پس از این که ماشین ها متوجه می شوند انسان ها می توانند منبع تامین کننده انرژی برای آنها باشند، سیاره زمین را اشغال می کنند. انسان ها مثل غلات، پرورنده و سپس درو می شوند و بدنشان به مایعی تبدیل می شود که به عنوان منبع انرژی برای پرورش سایر انسان های کشت شده استفاده می شود. از سوی دیگر، از انرژی الکتریکی و گرمایی حاصل از فعالیت های بیولوژیکی انسان ها برای تامین انرژی ماشین ها بهره برداری می شود. برای آرام کردن انسان ها، یک برنامه کامپیوتری پیچیده به نام ماتریکس نوشته می شود. این برنامه، واقعیت را از انسان ها کتمان می کند و آنها خیال می کنند در جهان متمدن اواخر قرن بیستم زندگی می کنند و زندگی خوب و خوشی را می گذرانند. اما هیچ کدام از این امور واقعی نیستند. سیاره زمین چیزی جز بیابانی در دست ماشین های هوشمند نیست. هنگام آفرینش ماتریکس، مردی درون ماتریکس متولد می شود که می تواند ماتریکس را آن گونه که بخواهد تغییر دهد. از او با نام فرد موعود^{۳۶} یاد می شود.

او چند انسان را از ماتریکس آزاد می کند و پیش از مرگ، حقیقت را به آنها می گوید. اوراکل^{۳۷} پیشگو پیش بینی می کند که او روزی باز می گردد و ماتریکس را نابود می کند و نوع بشر را از ظلم و ستم ماشین های هوشمند نجات می دهد. مورفیوس یکی از کسانی است که به دست او از ماتریکس رهایی یافته است. او در مبارزه با ماتریکس و یافتن فرد موعود، رهبری گروه کوچکی از شورشیان را بر عهده می گیرد. از نظر مورفیوس یک هکر کامپیوتر به نام نیو می تواند این فرد موعود باشد. مورفیوس^{۳۸} و افرادش او را از دست ماتریکس رها کرده و به کشتی خود می آورند. از جمله افراد شاخص کشتی مورفیوس می توان به ترینیتی^{۳۹} اشاره کرد. او در داستان فیلم نقش پر رنگی دارد و در واقع نمودی از عشق و اراده برای نیو محسوب می شود. همچنین شخصیت موثر دیگری در داستان وجود دارد با نام مامور اسمیت^{۴۰}. ماموران ماتریکس در واقع برنامه هایی مبتنی بر هوش مصنوعی هستند که وظیفه نگهداری از ماتریکس را بر عهده دارند. مامور اسمیت در واقع نقش ضد قهرمان داستان را ایفا می کند.

داستان فیلم ماتریکس حول شخصیتی به نام نیو شکل می گیرد که در طول روز کارمند یک شرکت برنامه نویسی کامپیوتری بوده و از شغل خود رضایت ندارد. او معمولاً صبح ها با تاخیر در محل کار خود حاضر می شود؛ اما شب ها به عنوان هکر با انجام کارهای غیر قانونی درآمد بالایی بدست می آورد. نیو از زندگی خود رضایت ندارد، چرا که همواره احساس می کند، چیزی در این دنیا درست نیست. او حتی گمان می برد که حس تشخیص خواب از واقعیت را از دست داده است. وی همواره به دنبال پاسخ به این پرسش است که چه مشکلی دارد.

نیو به منزله شخصیت اصلی فیلم، ابتدا با یک سؤال فلسفی و هستی شناختی روبه رو است. سؤال این است که ماتریکس چیست؟ این سؤال ابتدا از زبان ترینیتی و سپس مورفیوس بیان می شود. در جریان کشف پاسخ این سوال، نیو نا خواسته با ترینیتی ملاقات می کند و سپس با مورفیوس آشنا می شود و پس از تماس تلفنی و ملاقات با او به پاسخ سوال خود می

36 - The One

37 - Oracle

38 - Morpheus

39 - Trinity

40 - Agent Smith

رسد. نیو به کندی در سیر و سلوک و دیالکتیک شخصی خود به مانند یک فیلسوف در پی درک هستی شناختی و معرفت شناختی خود بر می آید. در این مسیر ابتدا با تفکرات دکارتی درصدد شناخت واقعیت است. شناخت حقیقت مسئله دیگر او است؛ او به دنبال شناخت این است که آیا واقعاً آن فرد یگانه است یا خیر. بنابراین همچون سقراط، برای کشف خویشتن به دیدار اوراکل می رود.

۴-۲-۱ واکاوی ساختار سفر قهرمان در فیلم ماتریکس

۴-۲-۱ دعوت به آغاز سفر

نیو با پیامی در کامپیوتر خود مواجه می شود مبنی بر این که اگر خواهان این است که بداند ماتریکس چیست باید خرگوش سفید را دنبال کند، او که با دیدن این پیام گیج شده، برای پاسخ به شخصی که پشت در آپارتمان او منتظر است، درب را باز می کند، شخصی که پشت در آپارتمان اوست در واقع یکی از خریداران برنامه های هک شده توسط نیو است، نیو از آن خریدار می پرسد آیا هیچ گاه این احساس را داشته است که نداند خواب است یا بیدار. او پاسخ می دهد همیشه این احساس را دارد و تنها راه رهایی از آن این است که کمی از زندگی عادی فاصله بگیرد و با آن ها برای تفریح به یک نایت کلاب برود. نیو که ابتدا در مورد قبول دعوت مردد است، ناگهان تاتوی خرگوش سفیدی را بر روی کتف دوست مرد خریدار می بیند که او را مصمم می کند تا با آن ها برود. در واقع دنبال کردن خرگوش سفید توسط نیو به مثابه دعوت به آغاز سفر قهرمان است.

۴-۲-۲ رد دعوت

نیو که در محل کار خود به انجام کار مشغول است، از طرف مورفیوس بسته ای پستی دریافت می کند که محتوی یک تلفن است. ناگهان تلفن زنگ می خورد و پشت خط مورفیوس به نیو هشدار می دهد که ماموران برای دستگیری وی آمده و او در خطر است، و تنها راه نجات او پیروی از دستور العمل های مورفیوس است. به گفته مورفیوس تنها دو راه برای خروج از ساختمان وجود دارد؛ یکی درب ورودی ساختمان که توسط ماموران محافظت می شود و راه دیگر رفتن نیو به پشت بام ساختمان از طریق آسانسور ساختمانی است که برای دسترسی به آن باید از پنجره آسمان خراش بیرون رود. نیو با وجود سعی در بیرون رفتن از پنجره، به دلیل شک و ترس از این کار خوداری می کند و به چنگ ماموران می افتد. در واقع نیو با این کار به نوعی دعوت به عمل آمده را رد می کند.

۴-۲-۳ امداد غیبی

نیو توسط ماموران ماتریکس دستگیر و مورد بازجویی قرار می گیرد. او پس رد پیشنهاد همکاری در تحویل دادن مورفیوس به ماموران ماتریکس، با قرار دادن یک وسیله ردیاب در بدنش توسط ماموران، تبدیل به طعمه ای برای به دام انداختن مورفیوس می شود. او که فکر می کند تمامی این ماجراها در خواب برای او اتفاق افتاده، ناگهان با صدای زنگ تلفن از خواب بیدار می شود. در آن سوی خط از نیو دعوت می شود تا با مورفیوس ملاقات کند. آن ها که به طعمه بودن نیو شک کرده اند، او را با اسلحه تهدید می کنند تا برای واری برای از بین بردن دستگاه ردیاب با آن ها همکاری کند. اما نیو از این بابت مطمئن نیست و می خواهد از این کار منصرف شود. در این جا ترینیتی نیو را، با یادآوری این که او برای این که بتواند از ماهیت ماتریکس آگاه شود باید با نقشه آن ها پیش برود، مجاب به همکاری می کند. در واقع ترینیتی با راهنمایی نیو و جدا کردن دستگاه ردیاب از بدن وی، نقش امداد غیبی را برای قهرمان داستان ایفا می کند.

۴-۲-۴ عبور از نخستین آستان

زمانی که سرانجام نیو با مورفیوس ملاقات می کند، مورفیوس به او می گوید که ماتریکس را نمی توان توضیح داد و تنها راه درک ماتریکس آن است که نیو خود، ماتریکس را ببیند. برای این منظور مورفیوس به نیو حق انتخابی می دهد تا با انتخاب بین قرص آبی و قرص قرمز، سرنوشت خود را تعیین کند. نیو در صورت انتخاب قرص آبی به زندگی سابق خود باز می گردد و هر چه که بخواهد می تواند به عنوان واقعیت زندگی خود بپذیرد، اما با انتخاب قرص قرمز این ماجراجویی ادامه پیدا می کند و نیو می تواند ماتریکس را درک کند. سر انجام نیو با انتخاب قرص قرمز از نخستین آستان عبور می کند.

۴-۲-۵ شکم نهنگ

نیو پس از قبول قرص قرمز به دستگاه هایی متصل می شود که افراد مورفیوس بتوانند مکان او را در جهان واقعی ردیابی کنند. در واقع قرص قرمز نوعی برنامه برای ردیابی مکان نیو در جهان واقعی بوده است. نیو پس از تجربه ای سوررئالیستی و تا حدی

نا خوشایند خود را در یکی از پادهای ماتریکس پیدا می کند که او در آنجا همانند میلیاردها انسان دیگر منبع تغذیه الکتریکی برای ماشین ها هستند. بدن او متصل به لوله هایی برای تغذیه و یک کابل در پشت سر برای اتصال مغز او به کامپیوتر مرکزی ماتریکس است. او ناگهان ربانی را به شکل هیولایی هشت پا در مقابل خود می بیند که وظیفه دارد او را از این اتصالات ماتریکس جدا کند. سرانجام نیو توسط ربات از ماتریکس جدا شده و توسط افراد مورفیوس به داخل کشتی برده می شود. این رهایی نیو از محفظه نگهداری انسان های غوطه ور در مایعی خاص، به نوعی یاد آور مرحله رهایی قهرمان از شکم نهنگ در سفر قهرمانی است.

۴-۲-۶ جاده آزمون ها

پس از تصمیم نیو برای همکاری با مورفیوس، آموزش و انجام تمرینات متعدد امری ضروری می نماید. پس از آپلود آموزش ها در ذهن نیو، اکنون وی باید با آزمون ها روبرو شود که یکی از آنها، آزمون پرش از یک ساختمان به ساختمانی دیگر است. اما در بار اول موفق به این پرش نمی شود. او نکته دیگری در این آزمون می آموزد مبنی بر این که با صدمه دیدن در ماتریکس، او در خارج از ماتریکس هم صدمه می بیند. بنا به گفته مورفیوس جسم خارج از ماتریکس، بدون ذهن که در ماتریکس از بین رفته باشد قادر به ادامه حیات نیست. تمامی این آموزش ها و آزمون ها به نوعی یاد آور مرحله جاده آزمون ها در سفر قهرمانی است.

۴-۲-۷ ملاقات با خدایانو

نیو پس از درک ماتریکس اکنون باید بداند که شخص موعود و منجی نسل بشر است یا خیر. مورفیوس باور دارد که نیو آن منجی یگانه است. اما خود نیو در این مورد مطمئن نیست. برای روشن شدن این امر، نیو توسط مورفیوس به دیدن اوراکل می رود. اوراکل در گذشته پیش بینی کرده بود که مورفیوس شخص منجی را پیدا می کند و ترینیتی هم عاشق آن فرد خواهد شد. از نظر اوراکل، نیو در این زندگی شخص منجی نخواهد بود. ملاقات نیو با اوراکل به نوعی یاد آور ملاقات با خدایانو است، شخصی که همانند آیین های برای نیو عمل می کند و به شناخت او از خودش یاری می رساند.

۴-۲-۸ زن به عنوان وسوسه گر

سایفر^{۴۱} در دیالوگی که با نیو در کشتی مورفیوس دارد اذعان می کند که از انتخاب قرمز پشیمان است و اگر می دانست که جهان واقعی چگونه است، هرگز پیشنهاد مورفیوس را نمی پذیرفت. او به نیو می گوید که توسط مورفیوس فریب خورده و به اعتماد او خیانت شده است. او به گونه ای نیو را وسوسه می کند تا به هدف خود پشت کند. در واقع سایفر نماد بخشی از وجود نیو است که هنوز در آن شک و تردید وجود دارد. در نهایت سایفر موفق به وسوسه نیو برای کناره گیری از هدف خود نمی شود ولی در ادامه خود سایفر، با تسلیم کردن مورفیوس به ماموران ماتریکس مرتکب خیانت به هدف گروه می شود.

۴-۲-۹ آشتی و هماهنگی با پدر

مورفیوس همواره به این موضوع که نیو همان فرد منجی است و سرانجام اوست که توانسته شخص منجی را بیابد تاکید می کند. اما نیو هیچ گاه از این موضوع مطمئن نبوده و حتی پس از صحبت با اوراکل از این که شخص منجی نیست مطمئن شده است. نیو می داند که هیچ قدرت ما فوق بشری ندارد، اما باز هم در پی تلاش برای رها کردن مورفیوس از چنگ ماموران ماتریکس بر می خیزد. در این راه ترینیتی هم با نیو برای رهایی مورفیوس همراه می شود. این موضوع به نوعی یاد آور مرحله آشتی و هماهنگی با پدر است. چرا که نیو با وجود اختلاف نظر با مورفیوس، برای نجات او با ترینیتی همراه می شود.

۴-۲-۱۰ خدایگان

زمانی که نیو پس از مبارزه با مامور اسمیت سرانجام موفق به فرار می شود، برای رسیدن به تلفن که راه خروج او از ماتریکس است، وارد اتاقی می شود. اما در آنجا نیز با مامور اسمیت که منتظر او کمین کرده مواجه می شود. اسمیت به نیو شلیک می کند و نیو بر زمین افتاده و ضربان قلبش از حرکت باز می ایستد. اما ترینیتی مرگ نیو را باور ندارد، چرا که اوراکل برای او پیشگویی کرده بوده که او عاشق منجی می شود. حالا او خود را عاشق و شیفته نیو می یابد اما چگونه ممکن است منجی بمیرد و پیشگویی اوراکل نادرست باشد. سرانجام ترینیتی که تا آن لحظه پیشگویی اوراکل را مخفی کرده بود، به آن اعتراف می کند، و با بوسه ای نیو را به زندگی باز می گرداند و نیو این بار در هیبت یک منجی از مرگ بر می خیزد.

^{۴۱} - Cypher Reagan یکی از خدمه کشتی مورفیوس که در نهایت با خیانت به گروه باعث اسارت مورفیوس به دست ماموران ماتریکس می شود.

۴-۲-۱۱ برکت نهایی

نیو پس از حیات دوباره، دارای قدرت های فرا بشری شده است. او اکنون قادر به کنترل زمان و مکان شده و بر محدودیت های بشری فائق آمده است. او می تواند گلوله های شلیک شده را متوقف کرده، و حتی پرواز کند. اکنون گویی شرایط درگیری با ماموران ماتریکس وارونه شده، و این ماموران هستند که از او می گریزند. این موضوع به نوعی یاد آور مرحله برکت نهایی است.

۴-۲-۱۲ امتناع از بازگشت

پس از رستخیز نیو، او با قدرت های فرا بشری خود می تواند به سادگی از ماتریکس خارج شود. این در حالی است که کشتی مورفیوس در جهان واقعی مورد حمله ربات های نگهبان قرار گرفته، و تنها راه مقابله با آن ها استفاده مورفیوس از تکانه الکترومغناطیسی است، اما استفاده مورفیوس از این سلاح منجر به قطع ارتباط ذهن و بدن نیو خواهد شد. او باید هر چه سریع تر به جهان واقعی باز گردد. با این حال نیو ترجیح می دهد با مامور اسمیت مبارزه کرده و او را نابود کند. چرا که او این بار مطمئن است که می تواند ماموران را نابود سازد. این عمل نیو به نوعی امتناع از بازگشت محسوب می شود.

۴-۲-۱۳ فرار جادویی

زمانی که سایفر به گروه مورفیوس، با دادن آدرس آن ها به ماموران ماتریکس، خیانت می کند، چاره ای جز مقابله یا فرار برای مورفیوس، نیو و بقیه اعضای تیم باقی نمی ماند. در این راستا مورفیوس برای خرید زمان جهت فرار نیو، با وجودی که می داند قادر به شکست دادن ماموران نیست، با آن ها درگیر می شود. سرانجام نیو موفق به فرار شده، اما مورفیوس توسط ماموران دستگیر می شود. این فداکاری مورفیوس و فرار نیو از مهلکه یاد آور مرحله فرار جادویی در سفر قهرمان است.

۴-۲-۱۴ دست نجات از خارج

نیو پس از پیروزی بر ماموران توسط ترینیتی برای بازگشت به دنیای واقعی خوانده می شود. چرا که هر لحظه ممکن است تا ربات های نگهبان شهر ماشین ها، کشتی مورفیوس و باقی افراد به جا مانده از خدمه کشتی را نابود سازند، و تنها راه نجات استفاده از پالس الکترومغناطیسی است که در صورت استفاده، ارتباط ذهن نیو برای همیشه با بدن او قطع خواهد شد. این ندای ترینیتی که نیو را به خود می خواند به نوعی یاد آور دست نجات از خارج است.

۴-۲-۱۵ عبور از آستان بازگشت

زمانی که نیو با مامور اسمیت مبارزه می کند، او را به شکلی غیر قابل باور نابود می سازد. نیو با ورود به درون برنامه اسمیت، زیر ساخت نرم افزاری اسمیت را نابود می سازد. این عمل در واقع فقط نابود کردن یک مامور ماتریکس نیست، بلکه نشان دهنده این موضوع است که اکنون نیو می تواند در ساختار برنامه ماتریکس نفوذ کرده، و آن را به خواست و اراده خود دچار تغییر کند. که این امر به نوعی عبور از آستان بازگشت برای نیو محسوب می شود.

۴-۲-۱۶ ارباب دو جهان

نیو در سخن پایانی خود در حالی که تصویر فیلم در حال نشان دادن کد های ماتریکس بر روی صفحه یک کامپیوتر است، می گوید «من به انسان ها جهانی بدون تو [ماتریکس] را نشان خواهم داد، جهانی بدون قوانین و کنترل، بدون مرز و محدودیت. جهانی که در آن هر چیزی ممکن است. راهی که انسان ها انتخاب می کنند، یک انتخاب است، انتخابی که به آن ها هویت می بخشد». این در حالی است که ما چهره نیو را نمی بینیم، و در صحنه بعد او را در حال پرواز به سمت آسمان بالای شهر مشاهده می کنیم که این نشان دهنده این موضوع است که نیو خود جزیی مستقل از برنامه ماتریکس شده در حالی که ماتریکس بر روی او کنترلی ندارد. در واقع او هم اکنون هم در جهان واقعی و هم در ماتریکس با اراده خود قادر به ایجاد تغییر است. این امر به نوعی یاد آور مرحله ارباب دو جهان در سفر قهرمانی است.

۴-۲-۱۷ رها و آزاد در زندگی

اکنون که نیو فرد منجی شده می تواند با ایجاد تغییرات در ماتریکس، هر یک از انسان های در بند ماتریکس که پتانسیل آزاد شدن از ماتریکس را داشته و مستعد این امر باشند را از اسارت ماتریکس رها سازد. شرایط به وجود آمده به نوعی یاد آور مرحله رها و آزاد در زندگی در سفر قهرمان است.

جدول ۱- مراحل سفر قهرمانی در فیلم ماتریکس

منبع: (نگارندگان)

شماره	مراحل سفر قهرمانی	مصادیق مراحل در فیلم
۱	دعوت به آغاز سفر	دنیال کردن خرگوش سفید توسط نیو
۲	رد دعوت	امتناع نیو از رفتن به پشت بام ساختمان
۳	امداد غیبی	جدا کردن ردیاب از نیو توسط ترینی
۴	عبور از نخستین آستان	انتخاب قرص قرمز توسط نیو
۵	شکم نهنگ	بیدار شدن نیو در یکی از یاد های ماتریکس
۶	جاده آزمون ها	شروع تمرینات نیو
۷	ملاقات با خدایانو	ملاقات نیو با اوراکل
۸	زن به عنوان وسوسه گر	وسوسه کردن نیو توسط سایفر
۹	آشتی و هماهنگی با پدر	نجات دادن مورفیوس توسط نیو
۱۰	خدایگان	بازگشت نیو به زندگی توسط ترینی
۱۱	برکت نهایی	توانایی های فوق بشری نیو به عنوان منجی
۱۲	امتناع از بازگشت	مبارزه نیو با مامور اسمیت در عوض بازگشت
۱۳	فرار جادویی	فداکاری مورفیوس برای فرار نیو
۱۴	دست کمک از خارج	بازگشت نیو توسط ندای ترینی
۱۵	عبور از آستان بازگشت	نابود شدن مامور اسمیت توسط نیو
۱۶	ارباب دو جهان	پیام پایانی نیو به ماشین های هوشمند
۱۷	رها و آزاد در زندگی	توانایی نیو در آزاد سازی انسان های در بند

۵- بحث و نتیجه گیری

بسیاری از فیلم های سینمایی از جمله فیلم ماتریکس که مورد اقبال خاص و عام هستند بازتابی از الگوهایی جهان شمول هستند. آن ها عناصری دارند که نیاز مردم است. نیازی که موجب می گردد هر کسی از ظن خود یارشان شود و به آن ها بپردازد. دیدگاه و زبانی تاویل پذیر که قصه را به اصل و گوهر خود و شخصیت قهرمان را به خاستگاه خویش باز می گرداند در نهایت به تک اسطوره قهرمان (انسان کامل) منجر می شود.

با مطالعه فیلم نامه های بسیاری از آثار سینمایی از منظر الگوی سفر قهرمان می توان به این نتیجه رسید که قهرمان بسیاری از داستان های سینمایی نیز در مقیاس الگوهای غالب جهانی سفر قهرمانی می گنجد. نیو، قهرمان فیلم ماتریکس، نیز از جمله این موارد است که در پژوهش حاضر مورد بررسی قرار گرفت.

سایر شخصیت های فرعی و مکمل در داستان از جمله ترینی، مورفیوس، اوراکل و اسمیت، نقش به سزایی را در کامل کردن سیر قهرمانی نیو ایفا کرده و در واقع طی کردن مرحله سفر را برای وی امکان پذیر می سازند.

با توجه به مطالب فوق، در پاسخ به پرسش این پژوهش- مبنی بر این که شخصیت اصلی فیلم چگونه در الگوی سفر قهرمانی جوزف کمبل قرار می گیرد- می توان چنین گفت که قهرمان فیلم ماتریکس [نیو] در مرحله اول یا عزیمت با هدف پاسخ به این سوال که ماتریکس چیست وارد مرحله عزیمت می شود. در مرحله تشریف حقیقت ماتریکس پس از گذراندن آزمون ها و موانع مختلف بر قهرمان آشکار می شود. وی که اکنون به فردی منجی تبدیل شده در مرحله سوم یا بازگشت به جهان واقعی بر می گردد. او اکنون با بدست آوردن برکت نهایی قادر است تا بین دو دنیا (دنیای حقیقی و دنیای ماتریکس) بدون محدودیت سفر کند تا سایر انسان های متصل به ماتریکس را رها سازد. در مجموع می توان چنین گفت که نیو قهرمان داستان ماتریکس در سیر و سلوک سفر خود ضمن پشت سر گذاشتن موانع و آزمون ها با عشق همراه می شود و به شناختی تازه از خود دست می یابد. همانطور که در قسمت تحلیل توضیح داده شد قهرمان داستان فیلم ماتریکس تمام زیر بخش های سه مرحله اصلی سفر قهرمانی جوزف کمبل را طی کرده و به این ترتیب چرخه سفر قهرمان را به صورت کامل پشت سر می گذارد. شاید بتوان کمتر داستانی را یافت که تمامی مراحل سفر قهرمان جوزف کمبل در آن نمود داشته باشد. اما داستان فیلم ماتریکس در زمره این استثنا ها قرار می گیرد.

ملاحظات اخلاقی

پیروی از اصول اخلاق پژوهش

در پژوهش حاضر تمامی اصول اخلاقی پژوهش رعایت شده است.

حامی مالی

هزینه‌های مطالعه حاضر توسط نویسندگان مقاله تامین شد.

مشارکت نویسندگان

کلیه مراحل این پژوهش به صورت مشترک توسط نادر امیدوار، کارشناس ارشد رشته پژوهش هنر، فاطمه شاهرودی، استادیار گروه پژوهش هنر در دانشگاه آزاد اسلامی (واحد تهران مرکزی) و آتوسا رسولی استادیار واحد الکترونیکی دانشگاه آزاد اسلامی انجام شده است.

تعارض منافع

بنابر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.

منابع

- حسین‌زاده، ابوالحسن؛ فیاض، ابراهیم؛ نادری، احمد (۱۴۰۲). تحلیل نشانه‌شناسی گفتمانی سینمای سورئالیستی ایران؛ مورد مطالعه: فیلم‌های هامون و خانه ای روی آب. *جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۲۵(۲)، ۱-۱۸.
- خلیلی مقدم، معصومه (۱۳۹۱). نقد فلسفی ماتریکس. پایان‌نامه، دانشکده الهیات، دانشگاه الزهراء.
- رشیدی‌فر، علی (۱۳۹۰). بررسی تطبیقی کهن‌الگوی سفر قهرمان در درام کلاسیک مدرن و پست مدرن. پایان‌نامه، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر. روتون، کنت نولز (۱۳۸۵). *اسطوره*. ترجمه: ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران: انتشارات مرکز.
- سمیع‌زاده، رضا؛ خجسته‌گزارفودی، سجاد (۱۳۹۵). تحلیل ساختاری سفر قهرمان در حماسه و عرفان بر اساس نظریه جوزف کمبل. *فصلنامه علمی مطالعات زبان و ادبیات غنایی*، ۶(۲۱)، ۴۷-۵۶.
- سیگال، رابرت (۱۴۰۲). *اسطوره*. ترجمه: احمد رضا تقاء، چاپ چهارم تهران: انتشارات ماهی.
- شاهرودی، فاطمه (۱۴۰۰). *راهنمای نگارش طرح تحقیق در هنر*. تهران: نشر نیل آی و نشر اندیشه احسان.
- فرح، روح‌الله (۱۳۹۴). بررسی تحلیلی کهن‌الگوی سفر قهرمان در آثار سینمایی ابراهیم حاتمی‌کیا. پایان‌نامه، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه سوره.
- کریمی یونجالی، ثریا؛ محرمی، رامین؛ پناهی، مهین (۱۴۰۰). تحلیل کارکرد اسطوره‌ای معدن الدرر شمس‌الدین محمد مرشدی. *فصلنامه علمی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی*، ۶۳(۲۷۵-۲۴۷).
- کمبل، جوزف (۱۳۸۵). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه: شادی خسروپناه، چاپ اول، مشهد: نشر گل آفتاب.
- گلمزاری، وجیهه؛ شیخ مهدی، علی (۱۳۹۴). تلفیق تک اسطوره سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح (۲۰۰۱). *نشریه نامه هنرهای نمایشی و موسیقی*، ۱۰(۱)، ۷۹-۹۳.
- محمدی، جمال؛ دانش‌مهر، حسین؛ سبحانی، پرویز (۱۳۹۹). مصرف ایماژهای بدن در میان کاربران اینستاگرام در شهر سنج. *فصلنامه علمی جامعه‌شناسی فرهنگ و هنر*، ۲(۳)، ۱۴۱-۱۱۵.
- مکاریک، ایرناریما (۱۳۹۰). *دانش‌نامه نظریه‌های ادبی*. ترجمه: مهاجر، نبوی، تهران: انتشارات آگه.
- ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۷). *سفر نویسنده*. ترجمه: محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات مینوی خرد.
- ویتیل، استوارت (۱۳۹۰). *اسطوره و سینما*. ترجمه: محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات هرمس.

References

- McCaffery, L. (1991). *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*. Duke University Press.
- Sterling, B. (1986). "Preface". *Burning Chrome* by William Gibson. Harper Collins.