

نقش اسطوره‌کاوی و اسطوره‌سازی در هویت‌سازی انیمیشن ملی (مورد مطالعاتی: اسطوره گردآفرید و اسطوره مولان)*

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۸/۱۷ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۱۲/۶

حنانه السادات واحدی**
پیام زین العابدینی***

چکیده

اسطوره‌ها معرف هویت یک کشور هستند و مورد توجه عوام یا خواص آن منطقه و یا جامعه جهانی می‌باشند. این داشته‌های فرهنگی، دارای کارکردهای گوناگون بوده و ممکن است همچنان پس از گذشت سال‌ها ویژگی‌ها و تأثیرات فرهنگی و ملی خود را در محیط حفظ کرده باشند. اسطوره‌ها هدایت‌کننده، کنترل‌کننده و جریان‌ساز هستند. از طرفی اسطوره‌هایی در آثار مکتوب، شفاهی یا تصویری فرهنگ‌های بیگانه مشاهده می‌شود که بسیار شبیه به اسطوره‌های خودی است. از این روی شناخت و آشنایی آنها مورد نیاز و توجه مردمان، زمامداران و اندیشمندان است. سیر تاریخی و تحلیلی این شناسایی به دو جریان اسطوره‌کاوی و اسطوره‌سازی رهنمون شده است. ایران و چین با داشتن تمدنی کهن، دارای اسطوره‌های گوناگونی می‌باشند که مورد توجه فیلمسازان و شرکت‌های تولید انیمیشن غربی هستند. اسطوره چینی مولان یکی از این نمونه‌هاست که توسط شرکت آمریکایی دیزنی ساخته شده و با اسطوره ایرانی گردآفرید شاهنامه فردوسی شباهت فراوانی دارد. پژوهش حاضر با هدفی کاربردی، اسطوره مولان و گردآفرید را واکاوی و بررسی می‌کند و مسئله اصلی آن نقش و تأثیر اسطوره‌های کهن و جدید در هویت‌نمایی و هویت‌سازی ملی است. روش تحقیق کیفی بارویکردی بینامتنیت و اسطوره‌ای و بر مبنای نظر اسطوره‌سنجی و اسطوره‌کاوی ژیلبر دوران و براساس منابع کتابخانه‌ای و آرشیوهای صوتی تصویری می‌باشد. نتیجه حاصله نشان از آن دارد که انیمیشن دارای قابلیت‌های بیانی مختلف در فرم و محتوا است که با استفاده از الگوهای فیلمنامه‌نویسی با رهیافت اسطوره‌سازی، قادر است خالق روایت‌های اسطوره‌ای جدید و همسو با نگرش‌های مدرن باشد. کلیدواژه‌ها: اسطوره، اسطوره‌سازی، اسطوره‌کاوی، بینامتنیت، انیمیشن ملی، مولان، گردآفرید

* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول تحت عنوان «مطالعه اسطوره‌کاوی و اسطوره‌سازی فرهنگ ایرانی در هویت‌سازی انیمیشن ملی (مورد مطالعاتی: اسطوره گردآفرید و اسطوره مولان)» است که به راهنمایی نگارنده دوم در تاریخ اردیبهشت ماه ۱۳۹۹ در دانشکده هنر دانشگاه سوره دفاع شده است.

** کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)
hannaneh.v.114@gmail.com

*** دکتری پژوهش هنر، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

مقدمه

دنیای اسطوره‌ها و داستان‌ها و روایت‌های آنها همیشه مورد توجه مردمان، نخبگان، سیاست‌مداران و هنرمندان سراسر جهان قرار گرفته است و در طول تاریخ، خلق آثار بی‌شماری بر مبنای این داستان‌های کهن و شخصیت‌هایشان در تمامی زمینه‌های هنری خلق و تولید شده است. کشور ایران نیز با داشتن تمدنی به درازای تاریخ، دارای منابع غنی و مثال‌زدنی در زمینه‌ی اساطیر می‌باشد و به نظر می‌رسد بهترین راه برای بسط و گسترش و حفظ آنها خلق آثار هنری تازه بر مبنای این دنیای بدون مرز می‌باشد. اما مهم‌ترین راه برای بهره‌برداری از این سرمایه‌های فرهنگی و ملی بدون شک آشنایی و شناخت هرچه بهتر آنها است. چرا که این روایت‌ها با داشتن ویژگی‌های رمزی و نمادین مستلزم خوانشی همراه با تجزیه و تحلیل دقیق می‌باشند.

کشورهای مختلف با منابع اسطوره‌ای محدود به پرورش و گسترش آنها در زمینه‌های مختلف هنری پرداخته‌اند و بهره و سود لازم را از آن کسب کرده‌اند. این امر در آثار مکتوب و یا دیداری آنها همچون فیلم کوتاه و فیلم‌های سینمایی انیمیشن مشهود است. آنها با سابقه تاریخی محدود، از اسطوره‌های کهن عاری هستند، اما در تلاشند از منابع غنی اسطوره‌ای کشورهای دیگر در زیربنای آثار خود تغذیه کرده و با بازآفرینی آنها به موفقیت و نتیجه مطلوب رسیده و در نتیجه آن اسطوره را متعلق به خود نمایند. چنین امری در حال حاضر تبدیل به روندی شده است که در تولید ابرقهرمان‌ها و اسطوره‌های جدید رو به گسترش است. کشور ایران با سابقه‌ای کهن و تاریخی چند هزار ساله مملو از اسطوره‌هایی است که در آثار ادیبان و هنرمندان ملی و بیگانه به کرور مورد توجه قرار گرفته و تبلور یافته است. در مواجهه، خوانش و تماشای آثار بسیاری از کشورهای گوناگون شباهت‌هایی بین اسطوره‌ها دیده می‌شود و این شباهت‌ها، که گاهی بیشتر از شباهت‌های ناخواسته و کپی و بهره‌برداری سودجویانه می‌باشد، امری است که در حال حاضر دغدغه‌های را بوجود آورده است. این پژوهش بنا دارد اهمیت گسترش سرچشمه‌های اساطیری کشور را تجزیه و تحلیل کند و در این راه به بررسی و به کارگیری روش‌ها و رویکردهای اسطوره‌سازی برای پیشبرد و استفاده از آنها در هنر عصر حاضر کشور بپردازد. بازتاب و بازنمایی اسطوره‌های ایرانی در انیمیشن می‌تواند در ایجاد ارتباط مستقیم و غیرمستقیم، و انتقال پیامهای گوناگون اثرگذار باشد. پژوهش حاضر با هدفی کاربردی و با درک اهمیت و ضرورت این مهم

که فعالیت‌های پژوهشی می‌تواند در ساخت اسطوره‌های جدید در جهت تبلور و پاسداشت فرهنگ و هویت ملی و همچنین پیشرفت زبان سینمایی روز هنر انیمیشن ایرانی و ارتباطش با جامعه جهانی نقش مهمی داشته باشد صورت گرفته است. مسئله اصلی آن نقش و تاثیر اسطوره‌های کهن و جدید در هویت‌نمایی و هویت‌سازی انیمیشن ملی است.

پژوهش حاضر با روشی کیفی و تطبیقی و با رویکرد اسطوره‌شناسی و بینامتنیت^۱ انجام شده است. از این رو در روند پژوهش دو متن اسطوره‌ای ایران و چین که هر دو شاخصه‌های شبیه هم دارند را مورد بررسی قرار داده است. «بینامتنیت هم به تمام تاریخ جهان نشانه‌ای تعلق دارد و هم به ویژه به تحولات هنر و ادبیات در اواخر قرن نوزدهم و سرتاسر قرن بیستم مربوط می‌شود. به عبارت دیگر، روابط بینامتنی همواره در طول تاریخ وجود داشته است. در واقع، تاریخ به لطف همین روابط بینامتنی مفهوم پیدا می‌کند، زیرا تاریخ انسانی ورشد بشری موهون انباشت تجربیات بینانسی از طریق روابط بینامتنی است.» (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۱۴-۱۲). یولیا کریستوا^۲ علاوه بر وضع واژه بینامتنیت، از آن برای مطالعه ادبیات و زبان و نظریه‌پردازی در این زمینه نیز استفاده کرد...، ارتباط متن با دیگر متن‌ها موجب می‌شود تا آن متن از یک معنای ثابت و بسته‌رهایی یابد و دارای معناهای گوناگون شود و بدین وسیله مشکل نظریه متن‌ها به ویژه متن‌های نوینی که دارای معناهای گوناگونی بودند، برطرف شد...، بینامتنیت در مفهوم کریستوایی آن را از مفهوم سنتی تاثیر و تاثیر یک متن در ارتباط با متن دیگر برای بازتولید آن جدا می‌کند. بنابراین اگر بینامتن است، به این دلیل نیست که عناصر عاریتی، تقلیدی با شکل نیافته را شامل می‌شود، بلکه بدین سبب است که نوشتاری که آن را تولید می‌کند، با باز توزیع، تمرکززدایی و پراکندگی متن‌های پیشین عمل می‌کند.» (Kristeva, 1996: 11). بینامتنیت در نظر کریستوا و افرادی چون بارت فرایندی است که موجب پویایی و زایش متن می‌شود. سوفی رابو نیز همین مسئله را نزد کریستوا برجسته می‌یابد: «موضوع این است که متن نه هم‌چون ذخیره‌ای از معنای ثابت، بلکه هم‌چون مکان تعامل پیچیده‌ای میان متن‌های گوناگون به حساب آید» (Rabau, 2002, 55). بینامتنیت در نظر کریستوا اساساً به معنی

1. Intertextuality
2. Julia Kristeva

دارد. بنابراین، شناخت نحوه‌ی معاصرسازی اسطوره‌های ملی در نمایش‌های رادیویی در واقع تلاشی برای فهم عمیق‌تر سازوکارهای تحولات اجتماعی و دیالکتیک پیچیده حاکم بر آن است که می‌تواند بر همبستگی تمدن‌ها و اقوام بیافزاید. ۳. بزی، کلثوم (۱۳۹۲). اسطوره‌کاوی نقوش سنگ نگاره‌های ناهوک سراوان «و بررسی حضور آن در زندگی انسان معاصر منطقه»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری. سنگ‌نگاره‌های منطقه‌ی ناهوک سراوان و بررسی دلایل ایجاد نقوش از سوی مردم بدوی آن سامان، و چگونگی حضور این نقوش در زندگی مردم امروز منطقه مورد بررسی و توجه این پایان‌نامه قرار گرفته است.

الوان دارستانی، گلرخ (۱۳۹۱). بررسی روند هویت بخشی به شخصیت و مولفه‌های هویت بخش در سریال‌های انیمیشن ایران، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر. هدف اصلی از انجام این پایان‌نامه دستیابی به افق‌های نظری جدید در رابطه با مساله شناخت هویت ایرانی و استفاده درست از آن در آثار انیمیشن داخلی است.

بهروزعوض‌پور نیز در رساله‌ی خود به مبحث اسطوره‌کاوی به طور کامل و جامع پرداخته که به کتاب درآمده است و همچنین قصه، افسانه و اسطوره در انیمیشن ایران نوشته محمود سلطانپور که در آن کاربردهای مختلفی در بهبود انیمیشن ملی ارائه شده است.

مبانی نظری

پیدایش و شکل‌گیری اسطوره‌ها در فرهنگ‌عامه ملل پیش از ادبیات نمود داشته «ولی نقش ادبیات نیز در شکل‌گیری و تحول اسطوره‌ها بسیار مهم بوده است» (جواری و خواجهی، ۱۳۸۴: ۴۰). پژوهشگری چون روتون نیز «اساطیر را به مثابه‌ی امری در نظر می‌گیرد که پیش از هر چیز به دلیل پیوندهایی که با ادبیات دارد مهم است» (باباخانی، ۱۳۹۳: ۳۴). اسطوره پیوندی نزدیک، هر چند ابهام‌آمیز، با ادبیات دارد و سرنوشت یکی وابسته به دیگری است (همان: ۷۵). شایگان در کتاب گستره‌ی اسطوره در این باره می‌گوید: «اسطوره همیشه شاعرانه است و به زبان شعر بیان می‌شده است. سن ژون پرس^۳، شاعر فرانسوی در نطق جایزه نوبل

جایگشت متن‌هاست. هرگز برای او «به معنای جریان‌ی نبوده که با آن، یک متن، متن پسین خود را (با دگرگون کردن آن) بازتولید می‌کند، بلکه فرایندی نامعین برای پویایی متن بوده است.» (Piegay-Gros, 1996: 10-11) (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۱۱۳-۱۰۰). ژیلبردوران دارای نظریات اساسی در زمینه اسطوره‌شناسی است. کاوش، زایش و سنجش اسطوره‌ها نظراتی است که اولین بار توسط ایشان مطرح شده و مبانی نظری پژوهش حاضر است. در این پژوهش تلاش شده با گردآوری روش‌های اسطوره‌شناسی نوین، دو مورد از شخصیت‌های اسطوره‌ای کشور ایران و چین بررسی و نقش اسطوره‌ها در موردهای مطالعاتی منتخب که منجر به روابط بینامتنی آن‌ها و سپس تاثیرشان در خلق اسطوره‌های جدید در متن‌های دیگر شده است مورد مذاقه قرار گیرد. باید اذعان داشت موردهای مطالعاتی دارای دو بستر متفاوت ادبی و سینمایی هستند که روند روایتی و عملکرد آنها در برابر حوادث مورد مقایسه قرار گرفته و تجزیه و تحلیل شده است.

پیشینه پژوهش

متون فراوانی در ایران درباره‌ی مبحث اسطوره‌شناسی نگاشته و ترجمه شده است اما پژوهشگر تحقیقی درباره‌ی اسطوره‌کاوی و اسطوره‌سازی در انیمیشن ملی مشاهده نکرده است و از این حیث تحقیق حاضر بدیع و بکر است. عناوین پژوهش‌های مرتبط و نزدیک به موضوع تحقیق حاضر را می‌توان بشرح زیر تشریح نمود.

۱. اکبری گندمانی، هیبت‌الله (۱۳۹۰). تحلیل پویایی اسطوره در روابط بینامتنی (مطالعه موردی تفسیر ابوالفتوح رازی) رساله دکتری، دانشگاه تربیت مدرس.

اسطوره‌ها، در شبکه‌هایی از روابط بینامتنی، چگونه و با چه سازکارهایی دگرگون می‌شوند و ساختارها و الگوهای موقتی آنها، همراه با دیگر جریان‌های پویای متنی و اجتماعی و فرهنگی و... چگونه فرومی‌پاشد و بازسازی می‌شود در این رساله مورد بررسی قرار گرفته است.

۲. شکری رفسنجانی، رضا (۱۳۹۲). معاصرسازی اسطوره‌های ملی در نمایش‌های رادیویی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.

از نظر نگارنده این پایان‌نامه معاصرسازی اسطوره‌های ملی در نمایش‌های رادیویی نقش عمده‌ای در بر ساخت فضا‌های فرهنگی و اجتماعی و خلق ارزش‌ها و هویت‌ها

بازنمایی کنند (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۵۷). سی سال پس از کتاب کمبل، نظریه‌های او در حوزه‌ی فیلم مورد استفاده قرار گرفت. در میانه‌ی دهه‌ی ۸۰ کریستوفر ووگلر^۵ در کلاس‌های آموزشی خود سه مرحله‌ی «جدایی، آزمون و بازگشت» را تشریح کرد. او این مدل را در تولید عملی فیلم استفاده نمود. کریستوفر ووگلر معتقد است، اسطوره چیزی است که قدرت تصور انسان را ترسیم می‌کند (خیری‌نیا، ۱۳۹۲: ۶۹). فیلم‌ها جنبه‌ای جادویی دارند. شخصی که به او نگاه می‌کنید، در همان زمان در جای دیگری حضور دارد. این خصوصیت به خداوند تعلق دارد. اگر یک هنرپیشه سینما وارد سالن سینما شود، همه سر خود را برمی‌گردانند و به او نگاه می‌کنند. او قهرمان واقعی آن واقعه است. او در سطح دیگری ایستاده است و حضوری متکثر دارد (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۲۱۶). امروزه فیلم‌ها همان نقشی را در سنت اسطوره‌پردازی ما بر عهده دارند که نخستین داستان‌گویان داشتند (ویتلا، ۱۳۹۲: ۳۵۷). از منظر السسر^۶ جاذبه‌ی اصلی هالیوود در بازیافت و بازسازی اسطوره‌ها نهفته است و پاسخ این پرسش که چرا سینمای اروپا از حمایت توده‌های تماشاگران برخوردار نیست این است که فیلم‌هایی اروپایی که قادر به بستریابی این اسطوره‌ها در جهان معاصر باشند، وجود ندارد (۲۰۰۵: ۵۱) (اسفندیاری، ۱۳۹۶: ۸۸).

اسطوره در انیمیشن

استودیوهای مختلف انیمیشن‌سازی در جهان از حکایت‌های کهن و قصه‌های اسطوره‌ای و شناخته شده ملل گوناگون استفاده کرده و آثاری را تولید می‌کنند که برگرفته از این گنجینه‌های ادبی است. انیمیشن‌های تولید شده در این زمینه همواره با استقبال جهانی مواجه شده است و روایت اساطیر ملل با جذابیت‌های محتوایی، فرهنگی و موضوعی توانسته نظر مخاطبان بی‌شماری را به خود جلب کند. دنیای اسطوره‌ای با رمز و حماسه‌ای که در ورای خود دارد قادر است پیرنگ اصلی جهان فیلمیک، فانتزی و تخیلی انیمیشن را مهیا سازد. اسطوره‌ها دارای خصوصیت‌های خیال‌انگیزی هستند که پرداختن به آن‌ها گاه در سینمای زنده سخت و گاه مورد توجه مخاطبان قرار نمی‌گیرد. انیمیشن با توجه به ساختار و فضا سازی که قادر است تولید کند در جان‌بخشی

گفت که امروز شاعر در دنیا همان نقشی را ایفا می‌کند که عارفان در عصر اسطوره‌ها. «هم‌چنین در ادامه اضافه می‌کند که: «شاعر نقش اسطوره‌ای دارد. چرا که کلا وی به کیهان نظم می‌دهد و شعرش کلام آفرین است.» (ارشاد، ۱۳۹۶: ۵۱). اصولاً همه‌ی حماسه‌های اولیه، یعنی حماسه‌های باستانی بشر، در هر کجای دنیا صیغه‌ای اساطیری دارند (اسماعیل‌پور مطلق، ۱۳۹۷: ۱۹). هنرمندی صاحب ذوق که نبوغ و استعداد ذاتی هم دارد با استفاده از تمام ظرفیت‌های موجود، اسطوره‌های تبار خود را در بند هنر می‌کشد و دست به آفرینشی هنری می‌زند (باباخانی، ۱۳۹۳: ۶۰-۵۰). آنها «می‌خواستند زندگی درونی انسان را با تمام عمق و تبدیلی که دارد به کمک رمزهای توصیف و تبیین کنند، احساسات مبهم و افکار درهم و مغشوش را که در وجود انسان هست تصور و تجسم نمایند» (زرین کوب، ۱۳۷۳: ۴۸۵). فروید خاستگاه رویا، اسطوره و هنر را ناخودآگاه می‌داند و هنرمند در واقع به نوعی همان قهرمان اسطوره است... مخاطبان این آثار نیز با دیدن یا خواندن آن‌ها تسکین می‌یابند (مخبر، ۱۳۹۶: ۱۹۱). در تفکر کمبل «هنرمند کسی است که اسطوره را به دوره و زمانه خود انتقال می‌دهد» (به نقل از ویتلا، ۱۳۸۹: ۵).

اسطوره در سینما

مهم‌ترین نظریه‌ای که کمبل در زمینه اسطوره مطرح کرد و بر اساس آن در اسطوره‌شناسی شهرت پیدا کرد، تک اسطوره است. وی در رساله‌ای به سال ۱۹۴۹ با عنوان «قهرمان در هزار چهره» این نظریه را ارائه نمود. عنوان آن یعنی «تک اسطوره» را کمبل از جیمز جویس^۴ وام گرفته است... نظریه تک اسطوره بر این باور استوار شده است که همه اسطوره‌ها از اشکال واحد کهن‌الگوها تبعیت می‌کنند... کمبل در مورد ارتباط میان اسطوره‌ها می‌نویسد: «بن مایه اصلی اسطوره‌ها یکسانند و همواره یکسان بوده‌اند.» (کمبل، ۱۳۸۴: ۴۸). ولی با توجه به تجربیات اجتماعی مخصوص میان این تمدن‌ها و فرهنگ‌ها، هر کدام به گونه‌ای در جوامع مختلف متجلی می‌شوند (کمبل، ۱۳۸۵: ۴۰). تک اسطوره برای همه اسطوره‌ها با تمام ویژگی‌های گوناگون آن‌ها وجوه مشترکی می‌یابد که موجب می‌شود همگی یک اسطوره بزرگ یعنی اسطوره قهرمان را

5. Christopher Vogler
6. Thomas Elsaesser

4. James Joyce

تصویر جهان در یکی از اسطوره‌های آفرینش چینی، به لحاظ فقدان علت یا آفریننده‌ای آسمانی، در تقابل با روایت کتاب مقدس و سایر روایت‌ها قرار می‌گیرند. یکی از اسطوره‌های مهم آفرینش، اسطوره‌ی پیکر کیهان شناختی انسان است که با اسطوره‌شناسی ایران باستان شباهت دارد. [یکی از مضمون‌های عمده، تصویر بیگانگان در اسطوره‌های «خودی» و «غیره» فرهنگی است. مضمون‌های تکرار شونده‌ی قهرمان جنگجو و اخلاقی در قطعات متعدد ارایه شده‌اند. فرق اسطوره‌ی قهرمانی چینی با اسطوره‌شناسی‌های دیگر، تاکید آن بر فضیلت اخلاقی قهرمان جنگجو است (بیرل، ۱۳۸۹: ۴۴-۱۶). در فرهنگ چینی، پرستش اجداد اهمیت زیادی داشت و به دنیایی اشاره می‌کرد که پیش از دنیای انسان‌ها وجود داشته است. آیین‌هایی مربوط به خویشاوندان در گذشته ی قبيله، الگویی از یک نظم اجتماعی آرمانی را به چینی‌ها ارائه می‌داد که همچون خانواده با اصول ادب و نزاکت اداره می‌شد. رودخانه، ستارگان، باده‌ها و محصولات همگی ارواحی درون ماندگار داشتند که هماهنگ با هم در تبعیت از خدای آسمان، دی (که بعداً با نام تیان به معنای «ملکوت» نیز شناخته شد) زندگی می‌کردند. به خلاف دیگر خدایان آسمان، خدای بزرگ چین رنگ نداشت و در دوران سلسله‌ی شانگ اهمیت بیشتری هم پیدا کرد (۱۸ تا ۱۲ قرن ق م). مشروعیت پادشاه از این واقعیت ناشی می‌شد که تنها او بود که به دی/ تیان دسترسی داشت، و بر اساس اصول فلسفه‌ی بازگشت جاودانه، همتای زمینی خدا به شمار می‌آمد- اسطوره‌ای که تا سال ۱۹۱۱ در انقلاب چین بر جای ماند. دولت زمین، همذات‌تربیات آسمانی بود. وزیران دولت طوری به پادشاه کمک می‌کردند که گویی خدایان عناصر به تیان در اداره‌ی امور کائنات کمک می‌کنند (آرمسترانگ، ۱۳۹۷: ۶۰). درحالی که تغییر شکل اسطوره‌های کهن شفاهی یونان و روم، در نوعی قالب هنری ادبیات روایی باعث از دست رفتن اصالت صدای شفاهی می‌شود، روش چینی ضبط قطعات اسطوره‌ای، در قالب روایت‌های مختلف و برخوردار از غنایی بی‌شکل، از نمونه‌های نادر در بازمانده‌ی اصالت ابتدایی است. ... فرق اسطوره‌ی قهرمانی چینی با اسطوره‌شناسی‌های دیگر، تاکید آن بر فضیلت اخلاقی قهرمان جنگجو است (بیرل، ۱۳۸۹: ۴۴-۱۶). چهره‌ی اسطوره‌ای قهرمان در نقش‌های مختلف نجات‌بخش، حامل فرهنگ، جنگجو و بنیان‌گذار یک نژاد، قبيله یا سلسله جدید ظاهر می‌شود. از میان بیش از بیست

به اشیای بی‌جان، انسان پنداری حیوانات و نمایش قهرمان‌ها و ابر قهرمان از امتیاز بارز توجه‌ای برخوردار است.

در بهره جستن از افسانه، قصه و اسطوره جهت ساخت یک اثر انیمیشن، باید موارد زیر را در نظر داشت:

- هر افسانه یا قصه‌ی قدیمی باید ابتدا با قواعد آثار دراماتیک سنجیده شود و پس از انجام یک رشته تحولات بنیادین، آماده‌ی بهره برداری جدید گردد. در این روند باید زواید افسانه‌ها از بین برود و تعداد شخصیت‌ها بر حسب لزوم کم و یا اضافه شود.

- افکار کهنه پرستانه و خرافی افسانه‌ها باید تعدیل شده و یا کاملاً از بین برود. زیرا این مشخصه‌ی افسانه‌ها در شکل سینمایی‌اش دارای تأثیراتی به مراتب بیشتر از شکل روایی آن است.

- باید زمانی متناسب با تصاویر جست‌وجو شود که بیشتر دارای زمینه‌های غیر واقعی باشد تا یکپارچگی و انسجام اثر حفظ گردد (غریب پور، ۱۳۷۷: ۷۷).

اسطوره‌شناسی چینی

اسطوره‌شناسی فرهنگ و تمدن چین شامل انواع روایت‌های مقدسی است که به ما می‌گوید چگونه جهان و جامعه‌ی بشری به صورت کنونی آن آفریده شدند. این روایت‌ها مقدس‌اند چون علاوه بر مطالب دیگر، اعمال خدایان را روایت می‌کنند، و عمیق‌ترین ارزش‌های معنوی یک ملت را تجسم می‌بخشند. تعریف عموماً پذیرفته شده‌ی غربی اسطوره به مثابه «روایت قدسی»، معنای اصطلاح چینی اسطوره یعنی شن- هوا (shen-hua) را منعکس می‌کند: شن به معنای «آسمانی، خدایی، قدسی» و هوای به معنای «گفتار، قصه، روایت شفاهی». البته دامنه‌ی اسطوره‌ها از محدوده‌ی گزارش‌های مربوط به خدایان فراتر می‌رود و داستان‌هایی را شامل می‌شود که درباره‌ی ویرانی‌های جهانی بر اثر توفان، آتش، خشکسالی، قحطی، تبعید و مهاجرت است. به این مجموعه باید کیفیت رهبری، حکومت بشری، چهره‌ی قهرمان و بنیانگذاری سلسله‌ها، مردم و قبيله‌ها را نیز اضافه کرد. ... مضامین اسطوره‌های چینی با اسطوره‌های دیگر نقاط جهان شباهت‌های زیادی دارد. تفاوت آنها در محور اصلی مورد توجه و تمایزهای فرهنگی است. مضمون‌های عمده‌ی اسطوره‌ای در قالب‌های روایی گوناگون بازگو می‌شوند که از جمله می‌توان به شش روایت اسطوره‌های آفرینش جهان و چهار داستان اسطوره‌ای توفان اشاره کرد.

وضع اجتماعی و زیستی طبقات گوناگون ایرانی، روایت پهلوانی‌ها، نبردها، جشن‌ها و دربردارنده‌ی اندیشه‌های ژرف حکمی، فلسفی و... هستی‌شناسانه و انسان‌شناسانه حماسی است و به لحاظ ادبی در میان متون ادبی جهان یگانه است (بهفر، ۱۳۸۰: ۲۶). ذبیح‌الله‌صفا شاهنامه را به سه دورهٔ متمایز اساطیری، پهلوانی و تاریخی تقسیم کرده است. دورهٔ اساطیری را تا ظهور فریدون دانسته، دورهٔ پهلوانی با قیام کاوه و فریدون آغاز می‌شود تا عهد بهمن که دورهٔ آمیختگی تاریخی و پهلوانی و عهد دارای دارایان دورهٔ واقعی تاریخی است (مالمیر، ۱۳۸۷: ۲۰۷). اکثر زنان شاهنامه نمونه‌ی بارز زن تمام عیار هستند. در عین برخورداری از فرزاندگی، بزرگ منشی و حتی دلیری از جوهر زنانه به نحو سرشار نیز بهره‌مندند. زنانی چون سیندخت و رودابه و تهمینه و فرنگیس و جریره و منیژه و گردآفرید و کتابون و گردیه و شیرین، هم عشق را بر می‌انگیزانند و هم احترام را، هم ظرافت بیرونی دارند و هم زیبایی درونی (اسلامی ندوشن، ۱۳۷۴: ۱۲۰). در شاهنامه زنان اغلب کارکردی مثبت و زاینده دارند، ولی زنانی هم با چهره‌ای پلید، ویرانگر و فریبنده ظاهر می‌شوند که هدف آن‌ها فریفتن شهریان و قهرمانان است. این زنان که پلیدی و فریبندگی خود را از جهی به ارث برده‌اند در نهایت خود نیز نابود می‌شوند. در راس آنان سودابه قرار دارد (موسوی، خسروی، ۱۳۹۵: ۲۰۴).

اسطوره

از نظر نورتروپ فرای^۷: «اسطوره، به ساده‌ترین و معمولی‌ترین معنا، نوعی سرگذشت یا داستان است» (فرای، ۱۳۷۹: ۱۰۱). به تعبیر کاسیرر^۸: سرآغاز تفکر اسطوره‌ای نه مفهوم متمایزی از خدا بوده‌است نه روح و شخصیت، بلکه شهود کاملاً نامتمایز و نامشخصی از اثربخشی جادویی و از نیروی جادوی نهفته در اشیا سرآغاز تفکر اسطوره‌ای را تشکیل می‌دهد (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۶۱). کلود لوی-استروس^۹ اسطوره‌ها را حکایاتی تخیلی می‌داند که سعی دارند در پرتو منطقی خاص تقابل‌های دوتایی میان فرهنگ و طبیعت را حل نمایند (ضمیران، ۱۳۷۹: ۱۲). اسطوره علی‌رغم شکل شفاهی روایت و حتی در صورت ابهام ناشی از ترجمه شدن اما باز هم

ویژگی کلیشه‌ای قهرمان در سراسر جهان، متداول‌ترین آن‌ها در میان اسطوره‌های قهرمان عبارت‌اند از: ولادت معجزه‌آسا، سه مشکل یا آزمون، از سرگذراندن خوان‌ها، و دریافت کمک آسمانی از دنیای طبیعی یا ماوراطبیعی. واژه‌ی قهرمان را برای مذکر و مونث هر دو، به کار می‌بریم. قهرمانی با اعمال شجاعانه‌ی نظامی، ایده‌آلیسم، ایثار در راه یک آرمان، شرافت معنوی، تکبر، انتقام و میهن‌پرستی نیز مشخص می‌شود. این ویژگی‌ها رفتارهای مثبت و منفی، هر دو، را شامل می‌شوند، اما یکی از ویژگی‌های یگانه‌ی کهن‌الگوی قهرمان چینی ارزش‌های اخلاقی او است (همان: ۴۵).

مردم چین دولت را «پدر و مادر» ملت می‌شناختند و خاقان، در مقام رئیس خانواده پدر سالار و برای خیر و رفاه ملت در برابر آسمان مسئول بود. مقام زن در خانواده به تعداد فرزندان و جنس بستگی داشت. شوهر می‌توانست به بهانه‌های اندک همسر خود را طلاق گوید. بدین ترتیب پایه‌ی حکومت بر پدر سالاری بود و اطاعت از خاقان که بزرگ‌ترین سالار کشور و «بغ پور» یعنی «پسر خدا» نامیده می‌شد، در درجه‌ی اول اهمیت قرار داشت. برای انجام مراسم «نیاپرسی»، پروردن پسران و تعداد آنها بسیار مهم بود. در جامعه، چند زنی، موجب مباهات و باعث اعتبار می‌شد و گاه مجبور بودند فقدان پسر در خانواده را با فرزند خواندگی جبران کنند. وظیفه‌ی مادران بار آوردن پسران و تنظیم امور خانه بود. دختران، هم چون باری بر دوش خانواده بودند و اگر در روزگار سختی، دختر بر خانواده‌ی دختران اضافه می‌شد، چه بسا نوزاد را رها می‌کردند تا بمیرد.» (سیبرت، ۱۳۹۶: ۱۵۷).

شاهنامه فردوسی

شاهنامه طولانی‌ترین اثر حماسی جهان است و به تعبیری می‌توان شاهنامه را اثری فراحماسی دانست: شعر داستانی، منظومه‌ای بزرگ و چندسویه، آمیزه‌ای از اسطوره، تاریخ، افسانه، فولکلور ساخت حماسه تراژدی، رمانس و افسانه‌های اغراق‌آمیز پریان که با بیانی روایی کش‌دار و پرآب و تاب سروده شده است (بهفر، ۱۳۸۰: ۱). فردوسی شاهکار خود را در اواخر قرن دهم میلادی آن‌گاه که زبان عربی زبان رسمی و اداری محسوب می‌شد، سرود و با به کار بردن واژگان ناب و سره فارسی در شاهنامه، ثابت کرد که یک وطن‌پرست واقعی است (مارزولوف، ۱۳۷۹: ۳۳۲). شاهنامه مجموعه‌ای است از کهن‌ترین خاطره‌های قومی، باورهای دینی و آیینی،

7. Northrop Frye

8. Ernst Cassirer

9. Claude Lévi-Strauss

اسطوره‌ها اغلب ردپایی از افسانه یا روایات مردمی و فولکلور می‌بینیم.... اسطوره‌ها شیوهی مهمی برای خودشناسی است و نیز وسیله‌ی برای درک ارتباط یا پیوند با اقوام و مردم دیگر به گاهی که رفاه هر فرهنگ یا جامعه بر نحوه‌ی رفتار و کردار فرهنگ‌های دیگر بستگی دارد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۱۷). اسطوره، در عین آن‌که ممکن است الگووار^{۱۱}، و متضمن نظم یا کمال اجتماعی باشد، می‌تواند نویدبخش نشئه‌ای دیگر از وجود باشد که با هستی این جهانی به کلی فرق دارد و فراتر از زمان و مکان فعلی تحقق می‌یابد. اسطوره نه تنها امور بنیادین را مطرح می‌کند (چنان‌که در روایت‌های باروری و آفرینش می‌بینیم) بلکه رهایی بخش است (چنان‌که در روایت نجات و در بسیاری از روایت‌های قهرمانی و ادبی دیده می‌شود) (کوپ، ۱۳۹۰: ۹). برونل^{۱۲} پیشنهاد می‌کند اسطوره با توجه به کارکردهایش تعریف شود (Souiller, 1997: 8). کار اسطوره تبیین، یا حلّ و فصل امور، هدایت امور، یا مشروعیت بخشیدن به آنهاست (Cupitt, 1982: 29).

اسطوره‌کاوی

در دهه هشتاد میلادی ژیلبردوران با طرح دوباره‌ی واژه‌ی اسطوره‌سنجی و تبدیل آن به اسطوره‌کاوی مطالعات اسطوره‌ای را اساساً وارد مرحله نوینی کرد. «واژه‌ی اسطوره‌کاوی را برای میت‌آنالیز^{۱۳}، به کار می‌بریم و در مقابل سایکوانالیز^{۱۴} که به فارسی روان‌کاوی ترجمه شده، قرار داده شده است.» (نامورمطلق، ۱۳۹۲: ۴۶۰). می‌توان تحلیل اسطوره‌ای رومن^{۱۵} رومن را در برابر تحلیل روان‌کاوانه‌ی فرویدی متصور شد. این در حالی است که ژیلبردوران در سال ۱۹۸۰ تحت تاثیر رومن اسطوره‌کاوی را به عنوان روشی نوین در جهت تحلیل آثار ادبی و هنری ابداع کرد و بیش و پیش از هر چیزی آن را نقد ادبی و هنری می‌دانست. تغییر اسطوره‌سنجی به اسطوره‌کاوی گذار از یک مرحله به مرحله دیگری از تاریخ نقدها است. با نظریه و روش اسطوره‌کاوی مطالعات اسطوره‌ای برخوردار از نظریه و روشی منطبق با پساساختارگرایی شد. ژیلبردوران این گذار را به نوعی گذار از متن پژوهی صرف به متن بافت پژوهی می‌داند چرا که در اسطوره‌کاوی فقط به متن ادبی بسنده نمی‌شود بلکه

می‌تواند گویای ساخت اولیه خود بوده و روشنگر خصائص منطق غیر استدلالی عام و ابتدایی بشر باشد (استروس، ۱۳۹۵: ۴۱). فروید اسطوره را رویاها و تخیلات اقوام و ملل می‌داند و می‌گوید: «اساطیر ته مانده‌های تغییر شکل یافته‌ی تخیلات و امیال اقوام و ملل... رویاهای متمدن بشریت در دوران جوانی‌اند.» (باستید، ۱۳۷۰: ۳۳). [یونگ] مدعی است که هر کسی نه تنها با نیازی به دنیا می‌آید که ابداع اسطوره آن را برطرف می‌کند، بلکه با خود اسطوره‌ها یا محتوای آن‌ها به دنیا می‌آید [...] از نظر یونگ تجربه صرفاً فرصت لازم برای بیان کهن‌الگوهای از قبل موجود را فراهم می‌آورد و این کهن‌الگوها هستند که تجربه را شکل می‌دهند و نه به عکس (Rensma, 2009: 53-57). اسطوره روشنگر «معنای زندگی» است و به همین جهت داستانی راست است، در مقابل قصه و حکایت که «داستان‌های دروغ» اند و به این اعتبار، الگو و نمونه‌ی نوعی و اسوه و عین ثابت هر رفتار و کردار معنی‌دار آدمی است که باید همواره تجدید و تکرار شود تا اعمال انسانی «معنی» بیابند (ستاری، ۱۳۹۵: ۷). رولان بارت^{۱۰} اسطوره را خیال و افسانه‌ی غیر واقعی تلقی می‌کند، و اسطوره را در عصر جدید همان افسانه می‌داند (موسوی، خسروی، ۱۳۹۵: ۱۱). اساطیر مجموعه‌ای است از تاثیرات متقابل عوامل اجتماعی انسانی و طبیعی که از صافی روان می‌گذرد، با نیازهای متنوع روانی- اجتماعی ما هماهنگ می‌شود و همراه با آیین‌های مناسب خویش ظاهر می‌شود، و هدف آن پدید آوردن سازشی بین انسان و پیچیدگی‌های روانی او با طبیعت پیرامون خویش است (بهار، ۱۳۸۴: ۴۱۱). بهار در اثر دیگری می‌گوید: «اساطیر جهان شناخت هر قوم صاحب اساطیر، توجیه‌کننده‌ی ساختار اجتماعی، آیین‌ها و الگوهای رفتاری و اخلاقی هر جامعه‌ی ابتدایی است. اسطوره روایت نمونه و مثالی ازلی است... اسطوره یک تعریف دارد، اسطوره روایت مقدسی است از حوادث ازلی» (موسوی، خسروی، ۱۳۹۵: ۱۳). اسطوره‌ها آئینه‌هایی هستند که تصویرهایی را از ورای هزاره‌ها منعکس می‌کنند و آنجا که تاریخ و باستان‌شناسی خاموش می‌مانند اسطوره‌ها به سخن در می‌آیند و فرهنگ آدمیان را از دوردست‌ها به زمان ما می‌آورند و افکار بلند و منطق گسترده‌ی مردمانی ناشناخته ولی اندیشمند را در دسترس ما می‌گذارند (آموزگار، ۱۳۹۱: ۹). در

11. Paradigmatic

12. Pierre Brunel

13. Mythanalyse

14. Psychanalyse

15. Denie de rougement

10. Roland Barthes

به کار بندد: نقد پوزیتیویستی، نقد مارکسیستی و نقد روانکاوانه (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۳۷۵). فراتر از این حدود خود را به اسطوره‌های بنیادین و اصیل و در عین حال شناخته شده توسط اسطوره‌شناسی در معنای اولیه مرتبط می‌کند... به طور کلی اسطوره‌سنجی را می‌توان به سه مرحله اصلی تقسیم کرد: - نماد سنجی: به شناسایی نمادها و تصاویر اسطوره‌ای آثار یک نویسنده می‌پردازد... خرده اسطوره‌ها نیز در همین مرحله شناسایی می‌شوند.

- روان‌سنجی (سایکوکرتیک)^{۱۶}: این مرحله متأثر از روش روان‌سنجی شارل مورون^{۱۷} است یعنی از یک سو به شناسایی استعاره و تصاویری می‌پردازد که برخاسته از نوعی تشویش و وسوسه نزد مولف است و از سوی دیگر با ترکیب این استعاره‌ها و تصاویر می‌کوشد تا اسطوره شخصی مولف را نیز بیابد... هدف بررسی روان یا دقیق‌تر از آن ضمیر ناخودآگاه شخصی یک فرد-متن و مولف به طور توانمند است (عوض‌پور، ۱۳۹۵: ۳۵).

- اسطوره‌سنجی: در این مرحله محقق اسطوره‌سنجی می‌کوشد تا به مطالعه‌ای فراتر از آثار و شخص یک مولف برود و این کار را به دو شکل انجام می‌دهد: نخست اینکه با طرح اسطوره بنیادین، از اسطوره شخصی یا به قول دوران از عقده‌ی شخصی به اسطوره‌ای فرا شخصی میل پیدا می‌کند؛ دوم اینکه با مرتبط کردن این اسطوره بنیادین با جامعه و روح جامعه به آن جنبه‌ی اجتماعی می‌دهد (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۳۷۸).

اسطوره‌سازی

اسطوره‌سازی ظاهراً از کارهای عام و ابتدایی ذهن بشر است که در مورد نظم کیهانی، نظم اجتماعی، و معنای زندگی فرد به دنبال بینشی نسبتاً منسجم است. این کار داستان‌پردازی هم برای کل جامعه و هم برای فرد به ظاهراً کاری ضروری و بی‌بدیل است. فرد از زندگی خود داستانی می‌سازد که در دل یک داستان عظیم اجتماعی و کیهانی جای دارد و به این ترتیب به زندگی‌اش معنا می‌دهد (Cupitt, 1982: 29). قدرت خلاقه و تخیل انسان در همگی دوران‌ها، چه دوران آغازین، چه دوران حاکمیت دین و چه عصر تکنولوژی، در حال تولید تیپ‌های اساطیری بوده است (فرهنگیان، ۱۳۸۶: ۳۸). هنرمند [اسطوره‌ساز] در سرزمین عجایب و اسطوره‌وار

به اوضاع اجتماعی و تاریخی آن نیز توجهی جدی می‌شود. در اسطوره‌سنجی از متن به سوی بافت حرکت می‌کردیم که روش ما رویه‌ای استقرایی داشت اما در مقابل در اسطوره‌کاوی از بافت به متن می‌رویم که روش رویه‌ای قیاسی به خود می‌گیرد. همچنین در اسطوره‌سنجی هدف اصلی بررسی اسطوره‌های متنی بود اما در اسطوره‌کاوی توجه بیشتری به جامعه‌ی اسطوره‌ساز می‌کنیم و اگر اسطوره را یک گفته در نظر بگیریم می‌توان گفت اسطوره در بافت اسطوره‌ای خود به همراه اسطوره‌پرداز و اسطوره‌خوان به طور هم زمان مورد توجه قرار می‌گیرند و به برون متن به ویژه جامعه نیز توجهی جدی می‌شود که با توجه به نتیجه‌ی آن می‌توان به رمزگشایی از نمادها و کهن‌الگوهای پس آثار ادبی و هنری پرداخته و در نهایت به روایت‌های اسطوره‌ای دست یابیم (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۴۶۰). با شناسایی کوچک‌ترین واحدهای معنادار از گفتمان‌های اسطوره‌ای در یک اثر ادبی و هنری از طرفی و بررسی روابط میان آن‌ها با یکدیگر و نیز در میدانی گسترده‌تر به همراه تمامی متون اجتماعی، فرهنگی تاریخی و از این دست از طرف دیگر، و از این راه بررسی بافت متشکل از تمامی متون موثر در خلق و حتی خوانش آن اثر نیز، به ساختاری طبیعی از اسطوره‌ای کلان- یک سر اسطوره- در آن اثر دست یابد که با چند و چون زندگی شخصی مولف این اثر نیز به طور مستقیم در ارتباط (عوض‌پور، ۱۳۹۵: ۲۲) است. در این روش... توصیف را بر خود متن و ساختار کمابیش صوری آن مبتنی می‌داند (Durand, 1992: 342). خوانش اسطوره‌ها در حکم کلیدی است بسیار توانا برای درک آثار ادبی هنری، چنان که به زعم دوران؛ بین تصاویر و صحنه‌های اسطوره‌ای یونان باستان که دارای دلالت معنایی هستند و سازمان‌های جدید روایت‌های فرهنگی امروزی همچون ادبیات، هنرهای زیبا، ایدئولوژی، تاریخ،... (Durand, 1996: 169).

اسطوره سنجی

اسطوره‌کاوی از آن دست مفاهیمی است که برای درک آن ابتدا لازم است اسطوره‌سنجی تشریح شده و سپس در طی آن به بررسی دوران گذار و تبدیل اسطوره‌سنجی به اسطوره‌کاوی بپردازیم. هدف اسطوره‌سنجی مطالعه اسطوره و در نهایت به واسطه‌ی آن ضمیر ناخودآگاه جمعی است. که در متن یک مولف تبلور یافته است [...] اسطوره‌سنجی نقدی بینارشته‌ای ولی همچنان ساختارگرایانه است، زیرا دوران می‌کوشد تا سه جریان اصلی نقد را در اسطوره‌سنجی به طور هم‌زمان

16. Psychocritique

17. Charles Mauron

شخصیت‌ها با به تن کردن لباس‌های مبدل و استفاده از نقاب برای رسیدن به اهدافشان به مضمون مخالف‌پوشی در داستان مولان نزدیک هستند، که این امر در تولیدات دیگر مانند علاءالدین، کتاب‌جنگل نیز به چشم می‌خورد. اما یکی از تولیداتی که در سال‌های اخیر به مخالف‌پوشی در سبک داستان مولان و گردآفرید پرداخته است انیمیشن نان‌آور^{۲۸} محصول سال ۲۰۱۷ به کارگردانی نورا تومی^{۲۹} است که صحنه‌هایی کامل از مخالف‌پوشی برای هدف تغییر جنسیت ظاهری را داراست.

زن آرتمیسی

زن آرتمیسی^{۳۰} افراد را به مبارزه می‌طلبد رقابت او را برمی‌انگیزد و مخالفت او را از کار باز نمی‌دارد...، زنان آرتمیسی معمولاً خود را با مردان برابر می‌دانند در موقعیت‌های متفاوت با آن‌ها رقابت می‌کنند و نقش از پیش تعیین شده‌ی خود را در جامعه غیر طبیعی می‌انگارند. این زنان به منظور پیگیری ارزش‌های درون غالباً از اجرای نقش‌های سنتی زنان اجتناب می‌ورزند وفاداری به خویشان و در عین حال انطباق با شیوه‌ی زندگی در دنیای مردان مبارزه‌ی اصلی‌شان می‌شود...، زن آرتمیسی از ایفای نقش ضعیفه در برابر مردان احساس بی‌زاری می‌کند و به شدت با بی‌عدالتی مخالفت می‌ورزد و در راه اصلاح آن گام بر می‌دارد و طالب برابری است...، هرچند دختران آرتمیسی اعتماد به نفسی قوی و باور به آسیب‌ناپذیری خویش دارند و بیشتر در ظاهر حالتی جسورانه و معترض دارند اما در نهان آسیب دیده هستند (بولن، ۱۳۸۶: ۴-۵).

هویت ملی

بازتاب گسترده مجموعه‌ای از ارزش‌های فرهنگی، ملی، زیستی، مذهبی، هنری و آئینی در جامعه و منطقه جغرافیایی مشخص معرفت‌های و خصوصیات منحصر بفردی است که آن قوم را از اقوام دیگر متمایز ساخته و به آن هویت ملی می‌گویند. «هویت فرهنگی^{۳۱} را باید بخشی از هویت اجتماعی

و اسطوره باور می‌زید (اسماعیل پور مطلق، ۱۳۹۷: ۳۵۴). اسطوره‌سازی فرآیند خلاقیت افراد صاحب نبوغ و با استعداد است که در ادوار ابتدایی تاریخ بشر به وجود آمده و تا امروز سیطره‌ی خود را بر آثار فرهنگی، هنری و ادبی در جوامع و ملل مختلف حفظ کرده است (باباخانی، ۱۳۹۳: ۳۴).

مخالف پوشی

مخالف‌پوشی پوشیدن عمدی و آگاهانه‌ی یک لباس از سوی فرد در جامعه‌ای است که لباس او در آن جامعه به منزله‌ی پوشش شناخته شده‌ی متعلق به جنس مخالف آن فرد تلقی می‌شود (بختیاری، غنیون، ۱۳۹۶: ۳۶۰). از نظر ساترل «مخالف پوشی در هر متنی، از اقلام فرهنگ مادی نشئت گرفته از طبیعت شخصی و فردی بهره می‌گیرد تا از مرزهای جنس و جنسیت فراتر رود» (همان: ۳۶۴). زنان در طول تاریخ تا به اکنون سعی کرده‌اند به دلایل گوناگون لباس مردانه پوشیده و جنسیت خود را پنهان نمایند. این رفتار یا بدلیل شرایط ناگوار زیستی، امنیتی و تبعیض‌های اجتماعی است و یا به دلیل آن‌ها و لحظاتی خاص بوده که رفتار قهرمانانه زنانه برای مردمان زمانه درک پذیر نبوده است و قهرمانها را در آن جامعه مردان تشکیل می‌داده‌اند. مردپوشی مورد توجه بسیاری ادیبان قرار گرفته است. در شاهنامه فردوسی، در آثار کم‌دی شکسپیر و همچنین در انیمیشن و سینما مثل انیمیشن «مولان» می‌توان به وضوح چنین رفتاری را مشاهده نمود. این تمهید در سال‌های نخستین اختراع سینما با فیلم نتایج فمینیسم^{۱۸} (الیس گی بلاش^{۱۹}، ۱۹۰۶) در قالب طنز وارد روایت‌های سینمایی شد و به مرور بالید و در آثار بسیاری به منزله‌ی مضمون اصلی به کار رفت. از نمونه‌های شاخص مخالف‌پوشی در سینما می‌توان به توتسی^{۲۰} (سیدنی پولاک^{۲۱}، ۱۹۸۲)، ویکتور/ ویکتوریا^{۲۲} (بلیک ادواردز^{۲۳}، ۱۹۸۲)، سال خطرناک زندگی کردن^{۲۴} (پیترویر^{۲۵}، ۱۹۸۲) و خانم داوتفایر^{۲۶} (کریس کلمبوس^{۲۷}، ۱۹۸۳) اشاره کرد. در انیمیشن رابین هود

18. The Consequences of Feminism

19. Alice Guy-Blache

20. Tootsie

21. Sydney Pollack

22. Victor/Victoria

23. Blake Edwards

24. The year of living dangerously

25. Peter Weir

26. Mrs. Doubtfire

27. Chris Columbus

28. The Breadwinner

29. Nora Twomey

۳۰. Artemis الگوی رفتاری زنان جوان هدف‌گرایی است که به تنهایی در پی خواسته‌های خود می‌روند و با بی‌اعتنایی به قضاوت دیگران کاری را انجام می‌دهند که برایشان اهمیت دارد و رضایت خاطرشان را فراهم می‌سازد (بولن، ۱۳۸۶: ۴-۵).

31. Cultural identity

نباید‌های آن نیز مشخص می‌شود [...] جان آلبرتو بنداتزی^{۳۶} بزرگ‌ترین تاریخ پژوه و تاریخ نویس انیمیشن و نویسنده کتاب معروف و معظم «کارتون: یک صد سال سینمای انیمیشن» (۱۹۹۵) در مقدمه کتاب خود نقل قولی از فیلم‌ساز برجسته انیمیشن الکساندر الکسیف ارائه می‌کند که در آن او انیمیشن را «مشتق شده از ماده خام و بی‌مرزی می‌داند که فقط و فقط از ایده‌های انسانی نشأت گرفته‌اند...» (Benda-zzi, 1994: 22). به نظر می‌رسد تعیین هویت سینمای ملی بر اساس خاستگاه ملی آن دست کم به یک شرط جزئی نیاز دارد و آن «مرزهای منطقه‌ای» است... سینمای ملی به عنوان مجموعه‌ای فیلمیک امری بیش‌تر از یک مارک یا اسم است. به منظور شکل دادن به مقوله‌های سینمای ملی در مجموعه‌ای از فیلم‌ها، آن‌ها باید خصیصه‌های مشترکی را- از لحاظ روایی یا سبکی- آشکار کنند... سینمای ملی به عنوان مقوله‌ای میان فراگروه (که هردو هم مرز ملی و هم کنش‌های فیلم فراملی را شامل می‌شود که فیلم‌سازان در عرصه‌ی کشوری به کار می‌گیرند) و زیرگروه (موقعی ایجاد می‌شود که با دیگر مقوله‌ها مانند ژانر یا اسلوب فیلمیک همراه شود) در نوسان است. موقعی که سینمای ملی به عنوان فراگروه نگریسته می‌شود نه تنها فیلم‌های منظور شده برای مخاطب داخلی، بلکه فیلم‌هایی که از لحاظ بین‌المللی بیش‌تر در جریان هستند را نیز در بر می‌گیرد. در چنین حالتی سینمای ملی اغلب با تعداد کمی مولف یا مجموعه آثار سر و کار دارد (جینهی، ۱۳۸۸: ۱۵۵-۱۴۸).

اسطوره‌کاوی ژیلبر دوران

ژیلبر دوران^{۳۷} جایگشتی را مشتمل به شرح زیر عنوان می‌دارد که اسطوره در آن جای می‌گیرد.

- بازتاب: نیازهای حیاتی و جسمانی موجب بازتاب‌هایی در انسان می‌شود که برای بقای او لازم است... درحقیقت، این بازتاب‌های حیاتی پاسخ‌های زیستی انسان به محیط و نیازهای او برای بقا هستند. مهم‌ترین بازتاب‌ها از نظر دوران عبارتند از:

- بازتاب‌های تغذیه‌ای

- بازتاب‌های آهنگین-جنسی

- بازتاب‌های موقعیتی

دانست که بر پایه‌ی تمایز فرهنگی قرار دارد، تمایزی که زمینه‌های آن را باید در سنت‌ها و آداب و رسوم، ارزش‌ها، باورها و حافظه‌ی تاریخی هر قوم یا ملت جستجو کرد. مفهوم هویت فرهنگی در عین حال با یک مفهوم مجاور دیگر یعنی «هویت ملی» نیز در رابطه قرار دارد (معظم پور، ۱۳۸۰: ۳۷). هویت فرهنگی مبتنی بر دو دسته عوامل عینی و ذهنی است. عوامل عینی مانند میراث تاریخی، چارچوب سیاسی، منشا قومی، سنت‌ها، زبان و دین سازنده‌های بسیار مهم هویت فرهنگی هستند. اما در عین حال این هویت بر پایه عوامل ذهنی نیز قرار دارد، عواملی که در هشیاری اعضای یک جامعه ثبت می‌شوند. شکل رایج این منظر غالباً گونه‌ای از ظهور اجتماعی است که به یک جامعه امکان می‌دهد که خود را تعریف کند و توسط دیگران مورد شناسایی قرار دهد. این ظهور معمولاً از طریق تصاویر، نمادها، کلیشه‌ها، اسطوره‌های مرتبط با اصل و منشا (ریشه)، داستان‌های تاریخی و... صورت می‌گیرد، عناصری که به یک هشیاری جمعی، جلوه‌ی خاصی را از نظر شخصیت و وحدت ارائه می‌کنند (Ladmiral, 1989: 9-10).

انیمیشن ملی

پروفسور پل ولز^{۳۲} انگلیسی-از معروف‌ترین و مهم‌ترین نظریه‌پردازان در حیطه مطالعات انیمیشن- در کتاب معروف خود فهم انیمیشن^{۳۳} (۱۹۹۸)- که به نوعی از نخستین تلاش‌ها برای فرا افکندن بنیان‌های نظری برای انیمیشن است و سپس در آثار بعدی خود- همواره این ایده را دنبال می‌کند که انیمیشن مدرن‌ترین هنر قرن بیستم (و بعضاً بیست و یکم) است. او با نشان دادن پیوندهای ناگسستگی میان انیمیشن و «ماشین» و تولید ماشینی/ مکانیکی آن، انیمیشن را پدیده‌ای زاینده مدرنیته می‌شمارد و از سویی دیگر زبان ذاتا خود ارجاع^{۳۴} انیمیشن را دلیل دیگر برای ذات مدرنیستی انیمیشن می‌بیند. قائل بودن به این خاستگاه مدرن تبعات خود را دارد: ولز در عمل نشان می‌دهد که به‌تر «رسانه خاصگی»^{۳۵} - که در قرن بیستم الهام‌بخش و بسیار مورد توجه هنرمندان مدرنیست بود- معتقد است که در آن با تعریف «ذات یک رسانه»، مرزها، امکانات و محدودیت‌های هر رسانه رسالت‌ها و باید و

36. Giannalberto Bendazzi

37. Gilbert Durand

32. Paul Wells

33. Understanding Animation

34. Self-reflexive

35. Medium Specificity

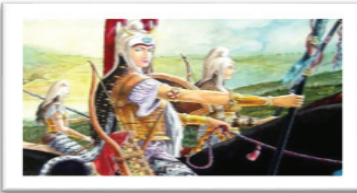
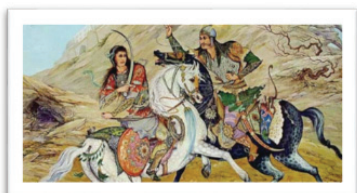
اسطوره‌ای رهنمون می‌شوند هم در تحلیل این آثار به کار ما می‌آید هم در تحلیل کلیت جامعه (عوض‌پور، ۱۳۹۵: ۶۰).

بحث و بررسی

براساس نظریه دوران با انتخاب دو اثر از مناطق مختلف، ضمن تجزیه و تحلیل هر یک، شباهت‌ها، تفاوت‌ها، و تأثیرات آن‌ها بشرح زیر مورد مقایسه تطبیقی قرار گرفت.

گردآفرید

در واژه‌شناسی و ریشه‌یابی واژه‌ی گردآفرید گرد در پهلوی به صورت gurt و به معنی مبارزه و دلاور است (رستگار فسایی، ۱۳۸۰: ۸۴۷). گزدهم کهنسال پسری کوچک به اسم گسته‌م و دختری به نام گردآفرید دارد. سهراب می‌بست قبل از آنکه وارد سرزمین ایران شود از برج باروی عبور کند که فرمانده آن هژیر است. هژیر از سهراب شکست می‌خورد. گردآفرید مصمم می‌شود به مبارزه با سهراب بشتابد. جنگی بین گردآفرید و سهراب در می‌گیرد. گردآفرید توان ندارد و می‌گریزد و سهراب از پی او گام برمی‌دارد. سهراب خود را به گردآفرید رسانده و کلاه از سر او می‌کشد و به ناگاه در می‌یابد آن کس که با او مبارزه می‌کرده دختری زیباروی است.



شکل (۱). تصاویر گردآفرید در نگارگری های ایرانی

– شم (قوه یا نیرو)

– کهن‌الگو (سرنمون): کهن‌الگوها صوری جاودان و پایدار در ذهن انسان‌ها هستند، بنابراین می‌توان گفت تشابه کهن‌الگوها با قوه‌ها ثابت بودن آن‌ها است و تفاوتشان در داشتن صورت‌های خیالی، همچنین کهن‌الگوها با قوه‌ها رابطه‌ای نظام‌مند دارند زیرا ارتباط میان آن‌ها بر اساس منطقی خاص شکل می‌گیرد... کهن‌الگوها دارای ثبات و قوام هستند و با شرایط فرهنگی تغییر نمی‌کنند (Durand, 1960:15).

– نماد: نماد عبارت است از کهن‌الگوی فرهنگی شده. به بیان دیگر، اگر کهن‌الگوها گستره انسانی و جهانی و سرمدی دارند. نمادها گستره‌شان به یک فرهنگ خاص و در برخی موارد یک قوم یا زمان خاص محدود می‌شود... یکی از مهم‌ترین تفاوت‌ها میان کهن‌الگو و نمادها همانا تنوع و گوناگونی نمادها نسبت به کهن‌الگوها است.

– اسطوره: با استفاده از نظریه ژیلبردوران اسطوره عبارت است از: «الگوهای تکرار شونده روایت‌دار در یک فرهنگ»...، اسطوره با حضور زبان روایی، متجسم‌ترین شکل تخیلی نیز محسوب می‌گردد و حضور زبان روایی تأثیر مهم‌تر و ژرف‌تر دیگری نیز برای اسطوره به همراه دارد که همانا نزدیکی به خردگرایی است، چرا که روایت مستلزم به کارگیری خرد و تعقل است (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۳۲-۲۴).

در کتاب رساله‌ای در باب اسطوره‌کاوی برای اسطوره‌کاوی ژیلبردوران دو ویژگی آورده شده است که در دیگر آثار او هم به کرات محل توجه قرار گرفته است که عبارت‌اند از:
– یک: اسطوره‌کاوی الگوی روان‌کاوانه است در معنای جامعه‌شناسانه (Durand, 1992: 350).

– دو: اسطوره سنجی وقتی به اسطوره‌کاوی تغییر می‌یابد که وسعت یک اثر در امتداد زمانی یک دوره مدنظر باشد (Durand, 1994: 209). آنچه که این دو ویژگی را با یکدیگر مرتبط می‌کند همانا مفهوم «حوضچه‌ی معنایی»^{۳۸} است. این مفهوم اساس اسطوره‌کاوی دوران را بنیان می‌نهد. هم به زمان ارجاع می‌دهد هم به مکان، به بیانی ساده بتوان کلیت آن را «یک دوره‌ی زمانی معین در یک مکان مشخص» خواند. توضیح این‌که وقتی دوران از بافت یا بافت‌های اجتماعی صحبت می‌کند که آثار هنری و ادبی را در بر می‌گیرد و تحلیل آنها ما را به روایت یا روایت‌های

واکاوی مشخصات روانی زن آرتیمیسی در شخصیت گردآفرید

گردآفرید نشانه بارزی از خدایانوی آرتیمیس می‌باشد که زمینی شده است. او می‌تواند کهن الگویی برای زن‌های ایرانی محسوب شود. در گاهی که سرزمین ایرانیان مورد هجوم و تجاوز قرار گرفته زنی هنجار شکنی کرده و به پا خاسته، چونان مردان لباس رزم می‌پوشد و از باورهای سنتی و کلیشه‌ای نسبت به زنان دوری می‌کند. گردآفرید نمادی از شجاعت و دلیری است که بی‌تفاوت نسبت به قدرت مردانه و سلحشوری سهراب به جنگ او می‌رود. گردآفرید علیرغم دلیری و خشونت که همچون مردان در جنگ از خود نشان می‌دهد چونان محبوب و زیباست که سهراب در مقابل زیبایی زنانه‌اش متحیر می‌ماند و فریض را می‌خورد. گردآفرید با اندیشه زنانه‌اش در نهایت کاری می‌کند که سهراب از دژ خارج شده و ره‌گریز پیش بگیرد. زنان همواره در ایران پرورش فرزندان را بر عهده داشته‌اند و آنان علاوه بر زایش جسمانی بر زایش رفتارهای غیورانه در ملک ایران زمین نقش اساسی داشته و دارند. زنها همچنین بسیار پرمغز و اندیشمندانه رفتار کرده و فردوسی با چنین پنداشتی اسطوره‌ایی را در نگاشته خود بعنوان الگو معرفی می‌کند که می‌تواند هم رزمنده‌ایی غیور و هم سیاستمدار و فکور باشد.

انیمیشن بلند مولان

مولان داستانی است عامیانه درباره‌ی زنی چینی و جنگجوی افسانه‌ای که سرگذشتش برای اولین بار در یک آواز عامیانه و شعری به نام اشعار مولان^{۳۹} توصیف شده است. در زبان چینی Hua به معنی گل و Mulan به معنی گیاه مگنولیا است. از گل مگنولیا در فرهنگ چین باستان به عنوان نمادی کامل از زیبایی زنانه و لطافت و خلوص یاد شده است که در باغ‌های معبد بودایی چینی کشت می‌شده است و عموماً به عنوان گل رسمی شهر شانگهای شناخته می‌شود^{۴۰}. درباره‌ی واقعی بودن این داستان مدرکی در دست نیست اما داستان‌های قهرمانی او در برخی متن‌های قدیمی مکتوب است و امروزه در مدارس چین تدریس می‌شود. افسانه‌ی مولان در نسخه‌های متعدد و در زمان‌های متفاوت نوشته

شده است اما طرح داستان همیشه یکسان بوده است. در فیلم «داستان در زمان سلسله‌ی هان در چین اتفاق می‌افتد. زمانی که هون‌ها به رهبری شان‌یو بی‌رحم به دیوار بزرگ چین حمله می‌کنند. امپراتوری چین برای دفاع از کشور ماموران خود را بسیج می‌کند تا به مردم اطلاع دهد از هر خانواده یک نفر باید به ارتش بپیوندد. اما پدر مولان فرد سالخورده‌ای است و اگر به جنگ اعزام شود سلامتی‌اش به خطر می‌افتد. برای همین مولان تصمیم می‌گیرد با استفاده از لباس رزم قدیمی پدرش به عنوان یک مرد به جای او در جنگ حضور یابد.» (و بر، ۱۳۹۷: ۵۶-۶۳). انیمیشن مولان (Hau Mu lan) محصول سال ۱۹۹۸ از کمپانی والت دیزنی می‌باشد که به دست تونی بنکرافت^{۴۱} و بری کوک^{۴۲} کارگردانی شد.

واکاوی مشخصات روانی زن آرتیمیسی در شخصیت مولان

مولان تلاش می‌کند مانند بقیه زنان اطرافش مطیع و همسری نمونه باشد اما به دلیل تناقض با خصوصیات واقعی خود در این راه ناکام می‌ماند. در صحنه‌هایی اوایل فیلم این موضوع مشاهده می‌شود. برای مثال: مولان در تست همسریابی و حضور به موقع در آرایشگاه زنانه ناکام است اما در عوض برای دانه دادن به مرغ‌ها روش خاص خود را دارد و زمانی که شاهد دعوی چندکودک است، عروسک دختر بچه را از پسران پس می‌گیرد. در جایی دیگر یعنی صحنه مشاجره با پدر برای پیوستن به ارتش نمود بارزتری می‌یابد و مولان در نقطه‌ای قرار می‌گیرد که می‌تواند خصوصیات زن آرتیمیسی مانند آرمانگرایی، هدف‌مندی، استقلال طلبی بی‌اعتنایی به قضاوت دیگران، برابری طلبی نسبت به مردان و را مورد چالش قرار دهد و با پیروی از خصوصیات ذاتی خود سفری قهرمانی را آغاز کند. او با حضور در جنگ پله پله پرورش می‌یابد و حتی زمانی که هویت زنانه‌اش در ارتش فاش می‌شود بار دیگر بدون خجالت به عنوان زن جنگنده به نبرد تن به تن سر دسته ارتش دشمن می‌پردازد و تا جایی پیش می‌رود که پادشاه در برابرش سر تعظیم فرود می‌آورد.

39. ballads of Mulan

40. Legend of Mu Lan: A Heroine of Ancient China (English and Chinese Edition) Mulan: Five Versions of a Classic Chinese Legend, with Related Text

41. Tony Bancroft

42. Barry Cook

جدول (۱): مقایسه خصوصیات رفتاری دو مورد مطالعاتی (ماخذ: نگارندگان).

خصوصیات رفتاری شخصیت‌ها	مولان	گردآفرید
نیاز شخصیت برای رفتن به میدان جنگ.	۱. به دلیل شکست در آزمون ازدواج خودش را مایه سرافکندگی خانواده می‌بیند. ۲. جلوگیری از اعزام پدر به جنگ	۱. خودش را جنگجوی ماهر می‌داند. ۲. از شکست هجیر در برابر دشمن شرمسار است.
عکس‌العمل شخصیت در مواجهه با رویداد نخست	ناامید می‌شود و با پدر مشاجره می‌کند.	دشمن را کوچک می‌شمرد و سریعاً دست به عمل می‌زند.
چگونگی تغییر چهره و ظاهر	با کوتاه کردن موهایش و پوشیدن لباس رزم پدر، ظاهرش را تغییر می‌دهد.	لباس رزم خود را به تن می‌کند و فقط موهایش را زیر کلاه و زرهانش مخفی می‌کند.
چگونگی حرکت به سمت میدان جنگ	پس از دیدن ناتوانی‌های پدر به صورت مخفیانه خانه را ترک می‌کند.	خودش به تنهایی به سمت میدان نبرد می‌تازد.
برخورد با مشکلات در میدان جنگ	گام‌به‌گام و پس از شکست‌های پی در پی و در آخرین فرصت‌ها، توانایی‌های لازم را کسب می‌کند.	خودش را در مبارزه برتر از مردان می‌داند و چندین تن را نیز شکست می‌دهد.
پس از افشای زنانگی	دوباره سرافکننده می‌شود ولی در راه بازگشت با شنیدن صدای دشمن بار دیگر به سمت سپاه حرکت می‌کند.	با نیرنگ‌های زنانه سهراب را برای بازگشت به دژ سپید قانع می‌کند.
برخورد با جنگ نهایی	با لباس زنانه یک تنه دشمن را شکست می‌دهد.	با نیرنگ دوباره به دژ سپید پناه می‌برد.
بازگشت به خانه	در حالی که شخصیتش کامل‌تر شده به خانه باز می‌گردد.	با اینکه از نیرنگ خود ناراحت است اما خود را در برابر سهراب پیروز می‌بیند.
تفاوت تصمیم‌گیری‌ها و نتایج آنها	از تصمیمش برای حفظ خانواده، به قهرمانی ملی تبدیل می‌شود.	از شرمساری شکست هجیر، خودش نیز مجبور به نیرنگ و در آخر فرار می‌شود.

جدول (۲): تجزیه و تحلیل شخصیت‌های داستان مولان بر اساس ایفای نقش در برابر قهرمان داستان (ماخذ: نگارندگان).

شخصیت	نقش ایفا کنند در برابر قهرمان
پدر	به علت وابستگی عاطفی شخصیت اصلی به پدرش، نجات او (پدر) انگیزه ساز سفر قهرمان به جنگ می‌شود.
مادر و مادر بزرگ	خواهان هدایت قهرمان به سمت کلیشه‌های زنانگی
دشمن اصلی شان یو	قهرمان با مواجهه تن به تن با او و با لباس زنانه به تکامل اصلی و خودباوری نهایی نایل می‌شود.
کاپیتان لی شائنگ	نخست نقش آموزگار را برای شخصیت اصلی ایفا می‌کند اما در ادامه به معشوقه او بدل می‌شود.
موجودات تخیلی (موشو (ژدها)، کریکی (سوسک))	شخصیت اصلی را برای رسیدن به اهدافش یاری و هدایت می‌کنند. (در اصل یادآور اهمیت موجودات اساطیری در فرهنگ چین هستند).
سربازان و همزمان	نخست نقش حریف را ایفا می‌کنند اما در ادامه با قهرمان متحد می‌شوند و در پایان داستان نیز انگیزه‌ی اطمینان دوباره کاپیتان به مولان را فراهم می‌کنند.
پادشاه	پادشاه در اساطیر چین دارای جایگاه خدا است که در پایان داستان با تعظیم کردن او در برابر مولان رشد مادی و معنوی قهرمان به تکامل می‌رسد.

جدول (۳): تجزیه و تحلیل شخصیت‌های داستان سهراب و گردآفرید بر اساس ایفای نقش در برابر قهرمان داستان (ماخذ: نگارندگان).

شخصیت	نقش ایفا کنند در برابر قهرمان
هجیر	شکست او در برابر دشمن و اسارتش توسط سهراب انگیزه ساز اصلی قهرمان برای حرکت به سمت کارزار است
پدر	تسلای بخش قهرمان در برابر نیرنگ زنلنگی به کار برده شده در برابر دشمن
سهراب	حریف اصلی قهرمان داستان
مردمان داخل دژ	انگیزه‌ی دوم قهرمان برای حرکت به سمت کارزار. چرا که آنها خانواده‌ی قهرمان را تنها کسانی می‌دانند که می‌توانند از ورود دشمن به دژ سپید دفاع کنند.
ارثش سهراب	قهرمان با شکست آنها در آغاز نبرد دشمن اصلی را کوچک می‌شمارد و همین باعث شکستش برابر سهراب می‌شود.

جدول (۴): مقایسه شباهت‌های داستان گردآفرید و مولان (ماخذ: نگارندگان).

شباهت‌های دو داستان		
عنوان	مولان	گردآفرید
مرز	برای جلوگیری از ورود دشمن به دیوار چین و شهر ممنوعه می‌جنگد.	برای جلوگیری از ورود دشمن به دژسپید که مرز ایران است به مبارزه می‌رود.
زن دگرپوش	مولان که برای عشق به پدرش و جلوگیری از آسیب رسیدن به او لباس مردانه جنگ به تن می‌کند.	گردآفرید که برای شرمساری از شکست هجیر در برابر دشمن تصمیم می‌گیرد در لباس رزم مردانه به کارزار برود.
شخصیت مرد	کاپیتان لی شانگ	سهراب
پادشاه	پادشاه چین	کیکاووس
دشمن	شان‌یو و اعضای ارتشش	افراسیاب و سپاه تورانیان
کشور	چین	ایران

با قراردادن آن‌ها در الگوهای مختلف به مقایسه دقیق‌تر این دو مورد می‌پردازیم. ابتدا تفاوت خصوصیات رفتاری شخصیت‌ها را به شرح زیر مورد سنجش قرار می‌دهیم:

تجزیه و تحلیل شخصیت‌های انیمیشن مولان بر اساس نقش و کارکرد آن‌ها نسبت به قهرمان و پیش برد داستان به شرح زیر می‌باشد.

دو مورد مطالعاتی این پژوهش دارای شباهت‌هایی هستند که به شرح زیر می‌باشد:



شکل (۲). نمایشی از انیمیشن بلند فیلم مولان

نتیجه‌گیری

بر مبنای تحلیل صورت گرفته می‌توان دریافت یکی از رهیافت‌های مفید برای خلق آثار جدید خصوصاً در دنیای انیمیشن مطالعه اسطوره‌های گذشته و آثار هنری به روش اسطوره‌کاوی است. اسطوره‌های کهن هر جامعه، روایت‌ها و نمادهای ذهنی مشترک میان مردمان آن جامعه را دارا

تحلیل مورد‌های مطالعاتی بر اساس نظرات «ژیلبر دوران»

بر اساس نظریه ژیلبر دوران می‌توان دریافت که خرده‌اسطوره مرکزی یا کانونی دو مورد مطالعاتی «دگرپوشی» است. حال

یک فرهنگ را برای ساختن شخصیت‌های مدرن و امروزی به کار ببریم می‌توان با این روش برای حفظ شاخصه‌های هویت‌ساز جامعه تلاش نمود و آنها را در جهت پیشبرد و هماهنگی با فرهنگ مدرن به روز رسانی کرد و در اشاعه آن‌ها در سطح جوامع دیگر موفق‌تر حاضر شد.

باید اذعان داشت یکی از خصایص دنیای اسطوره‌ها، شباهت‌های داستانی و شخصیتی آن‌ها در میان ملت‌ها است، اما با این وجود درون‌مایه‌های داستان‌های اساطیری مختلف، دارای تفاوت‌های مستری نیز هستند. مطالعه تطبیقی انجام شده در تحقیق حاضر نمونه بارز توجه‌ای از این مدعاست. علیرغم شباهت‌های که بین دو اسطوره مولان و گردآفرید وجود دارد اما تاثیر بافتارهای فرهنگی جامعه پیرامون این دو اسطوره را از یکدیگر متمایز نموده است. می‌توان این شاخصه‌های درونمایه‌ای را به کار بست و با رعایت فرم و ظاهر، فضا سازی و طراحی شخصیت‌ها تصویری منحصر بفرد با هویتی ملی مستقل ارائه نمود. قدم بعدی در این زمینه از دیدگاه این پژوهش دارای اهمیت ویژه‌تری است و آن هم به کارگیری روش اسطوره‌سازی و به روزرسانی مضمون و شخصیت‌های داستان‌های اساطیری و کهن است. به طوری که با نگهداری زمینه و ویژگی‌های یک شخصیت در یک داستان کهن و پرورش آن در بستری نوین، و هماهنگ با جامعه‌ی امروزی هم در لایه‌های زیرین ذهن مخاطب تاثیر گذار باشیم و هم به روایتی نو و قهرمانی نوین و مدرن که با سلیقه مخاطبان امروزی هماهنگ‌تر است دست یابیم.

هستند، به همین دلیل از شاخصه‌های سازنده‌ی هویت و فرهنگ‌های مختلف و خاص به شمار می‌روند. گسترش علم اسطوره‌شناسی و شروع رویکرد و خوانش اسطوره‌ای در بین پژوهش‌ها و تحلیل‌ها، و همچنین ارائه‌ی الگوهای کاربردی در این بین سبب شد امروزه شاهد به وجود آمدن نوعی از نگرش نوین در این زمینه باشیم و حضور آنها را در زمینه‌های مختلف مخصوصاً هنر و ادبیات بیش از پیش مشاهده کنیم. در زمینه شخصیت‌پردازی در داستان‌های امروزه‌ی انیمیشن، می‌توان طیف عظیمی از حضور اسطوره‌ها و داستان‌های کهن را مشاهده کرد. این امر تا جایی پیش می‌رود که امروزه اسطوره‌ها و داستان‌های آنها از شاخصه‌های مهم شناخت ملت‌ها و حفظ و تداوم فرهنگ و هویت ملی هر کشور و منطقه به شمار می‌آیند.

اسطوره‌کاوی یکی از روش‌های مهم برای شناخت فرهنگ و هویت و ملیت‌ها، خوانش و مطالعه‌ی داستان‌ها و شخصیت‌های اسطوره‌ای آن جامعه است. با به کارگیری روش اسطوره‌کاوی در آثار اسطوره‌ای هر جامعه و فرهنگ می‌توان به فهمی دقیق و جامع‌تر نسبت به خرده‌اسطوره و اسطوره‌های مرکزی آن جامعه دست پیدا کرد و به شناخت دقیق‌تری نسبت به گذشته و حال آثار اسطوره‌ای هنری و ادبی خلق شده توسط آن جامعه نایل شد. با شناخت هر چه بهتر این آثار و تحلیل و تجزیه شاخصه‌های متمایز کننده‌ی آن‌ها می‌توان شاهد عملکرد بهتری در بسط و گسترش آنها در بستر جامعه امروزی بود. از آنجایی که اسطوره‌سازی این امکان را در اختیار می‌گذارد تا شاخصه‌های اساطیری

منابع

- آرمسترانگ، کارن (۱۳۹۰). *تاریخ مختصر اسطوره*. ترجمه: عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- ارشاد، محمدرضا. (۱۳۹۶). *گستروی اسطوره*، تهران: هرمس.
- اسفندیاری، شهاب (۱۳۹۶). *سینمای ملی و جهانی شدن*. ترجمه: مسعود اوحدی، ناشر: سروش.
- اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۷۴). *زندگی و مرگ پهلوانان*، ناشر: آثار.
- اسماعیل پورمطلق، ابوالقاسم. (۱۳۹۷). *اسطوره، ادبیات و هنر*، ناشر: چشمه.
- باباخانی، مصطفی. (۱۳۹۳). *کاربرد کهن‌الگو در شاهنامه فردوسی*، ناشر: جامی.
- باستید، ژرژ (۱۳۷۰). *دانش اساطیر*، ترجمه: جلال ستاری، ناشر: توس.
- بهار، مهرداد (۱۳۸۴). *پژوهشی در اساطیر ایران (پاره نخست و پاره دوم)*، ناشر: آگاه.
- بهر، مهری (۱۳۸۰). *ویژگی‌های داستانی شاهنامه فردوسی. ویژه‌نامه همایش شاهنامه پژوهی*، مرداد، صص ۲۶ تا ۲۹.
- بولن، جین‌شینودا (۱۳۸۶). *نمادهای اسطوره‌ای و روانشناسی زنان*، مترجم: آذر یوسفی، ناشر: روشنگران و مطالعات زنان.
- بیرل، آن (۱۳۸۹). *اسطوره‌های چینی (از مجموعه اسطوره‌های ملل)*، ترجمه: عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.
- جواری، محمد حسین (۱۳۸۴). *خواجوی، سارا. سیر تحول اسطوره در ادبیات تطبیقی. پژوهشنامه ادب غنایی: بهار و تابستان، شماره ۴، صص ۳۹ تا ۵۲*.

- جینیهی، چوآی (۱۳۸۸). پندار سینمای ملی، ترجمه: فریده آفرین، ناشر: مجله زیباشناخت، شماره ۲۱، صص ۱۴۷-۱۶۶
- خیری‌نیا، سلاله (۱۳۹۲). بررسی به روز اسطوره‌های اروپایی در سینمای معاصر (۲۰۰۰ به بعد). پایان‌نامه کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۰). فردوسی و هویت شناسی ایرانی در شاهنامه، نامه انجمن، شماره ۳.
- روزنبرگ، دانا (۱۳۸۶). اساطیر جهان: داستان‌ها و حماسه‌ها، ترجمه: عبدالحسین شریفیان، ناشر: اساطیر.
- زرین کوب، عبدالحسین (۱۳۷۳)، نقد ادبی، تهران، انتشارات امیرکبیر.
- ستاری، جلال. (۱۳۹۵). اسطوره در جهان امروز، تهران: نشر مرکز.
- سیبرت، ایلسه (۱۳۹۶). زن در اساطیر شرق باستان، ترجمه: رقیه بهزادی، ناشر: پژواک فرزاد.
- ضیمران، محمد (۱۳۷۹). گذار از جهان اسطوره به فلسفه، تهران: ناشر: هرمس.
- عوض‌پور، بهروز (۱۳۹۵). رساله‌ای در باب اسطوره‌کاوی. تهران: کتاب آزایی ایرانی.
- غریب‌پور، بهروز (۱۳۷۷). انیمیشن از نخستین گام‌ها تا اعتلا، ناشر: معاونت پژوهشی دانشگاه هنر.
- فرای، نورثروپ (۱۳۷۹). رمز کل کتاب مقدس و ادبیات، ترجمه: صالح حسینی، ناشر: نیلوفر.
- کاسیرر، ارنست (۱۳۷۸). فلسفه صورتهای سمبلیک، جلد دوم: اندیشه اسطوره‌ای، ترجمه: یدا ... موقن، ناشر: هرمس.
- کمیل، جوزف (۱۳۸۵). قهرمان هزار چهره، ترجمه: شادی خسروپناه، ناشر: گل آفتاب
- کمیل، جوزف (۱۳۸۴). قدرت اسطوره، ترجمه: عباس مخبر، ناشر: مرکز.
- کوب، لارنس (۱۳۹۰). اسطوره، مترجم: محمد دهقانی، انتشارات علمی و فرهنگی.
- استروس، کلود لوی (۱۳۹۵). انسان‌شناسی کلود لوی استروس، ترجمه: دکتر عباس محمدی اصل تهران: آرمان رشد.
- مارزولوف، اولریش (۱۳۷۹). هویت ایرانی در شاهنامه فردوسی، مطالعات ملی، شماره ۵، صص ۳۳۱-۳۳۶.
- مالمیر، تیمور (۱۳۸۷). ساختار فنی شاهنامه، فصلنامه علمی پژوهشی کاوش نامه، شماره ۱۶، صص ۱۹۹-۲۲۳.
- محمودی بختیاری، بهروز. غنپور، کورش (۱۳۹۶). مخالف پوشی در سینمای ایران: رویکردی پس‌ساختارگرایانه. مجله زن در فرهنگ و هنر، دوره ۹، شماره ۳، صص ۳۸۴-۳۵۹.
- مخبر، عباس (۱۳۹۶). مبانی اسطوره شناسی، تهران: نشر مرکز.
- معظم‌پور، اسماعیل (۱۳۸۰). هویت فرهنگی در عصر رضاشاه، نامه پژوهش، شماره ۲۲ و ۲۳.
- موسوی، سید کاظم. خسروی، اشرف (۱۳۹۵). پیوند خرد و اسطوره در شاهنامه، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- نامورمطلق، بهمن (۱۳۹۲). درآمدی بر اسطوره‌شناسی: نظریه‌ها و کاربردها، تهران: سخن.
- نامورمطلق، بهمن (۱۳۹۴). درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها، تهران: سخن.
- ویر، میریلین (۱۳۹۷). راهنمای فیلمنامه‌نویسی انیمیشن، ترجمه: حسین فراهانی، تهران: انتشارات ساقی.
- ویتایلا، استوارت (۱۳۹۲). اسطوره و سینما کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به یاد ماندنی، ترجمه: محمدگدراآبادی، تهران: هرمس.
- هینلز، جان (۱۳۹۱). مقدمه‌ای شناخت اساطیر ایران، مترجم: ژاله آموزگار، احمد تفصیلی، ناشر: چشمه.

Bendazzi, Giannalberto (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press.

Cupitt, Don (1982). *The World to come*, London: SCM Press.

Durand, Gilbert (1992). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris: Dunod.

Durand, Gilbert (1992). *FIGURES MYTHIQUES ET VISAGES DE l'oeuvre. De la mythocritique a la mythanalyse*. Paris: Dunod.

Durand, Gilbert (1996). *Introduction a la mythodologie. Mythes et societies*, Paris: Albin Michel.

Durand, Gilbert (1960). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod.

Durand, Gilbert (1994). *L'Imaginaire. Essai sur les scienc-*

es et la philosophie de l'image, Paris, Hatier.

KRISTEVA, Julia (1969). *Semeiotikè. Recherches pour une sémalyse*. Paris: Seuil.

Ladmiral and et.al (1989). *La communication Interculturelle*. Paris: Armancolin.

Rabau, Sophie (2002). *L'intertextualité*, FLAMMARION; FLAMMARION edition (January 1, 2002).

Piégay-Gros, Nathalie (1996). *Introduction à l'intertextualité*, publisher: Dunod (January 1, 1996)

Rensma, Ritske (2009). *The Innateness of Myth A New Interpretation of Joseph Campbell's Reception of C.G. Jung*, Published: 26-11-2009. Format: PDF eBook.

Souiller, Didier (1997). *La littérature compares*. Presses Universitaires de France.