

تحلیل شخصیت در افسانه‌های من‌منداس و بوسلامه با رویکرد استفاده در انیمیشن بر اساس آرای لاکان^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۱/۲، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۵/۲۴

سحر طرزی^۲، کیارش زندی^۳

چکیده

افسانه‌ها نمونه‌های مناسبی برای شناخت فرهنگ و ارزش‌های فرهنگی هر جامعه هستند. نمادین بودن فضا و ویژگی خیال‌پردازانه افسانه‌ها و عناصر موجود در آنها دستمایه مناسبی برای خلق انیمیشن هستند. این مطالعه بنا دارد بر اساس داده‌هایی که از طریق تحقیق میدانی گردآوری شده، دو نمونه از افسانه‌های روستاهای هرمزگان با نام‌های «من‌منداس» و «بوسلامه» را با نگاهی به قابلیت‌های ساخت انیمیشنی این افسانه‌ها بررسی کند. ویژگی غالب در این دو افسانه خیال‌پردازانه بودن و مؤنث بودن شخصیت اصلی در آنهاست. روابط روان‌کاوی با فرهنگ عامه از یک‌سو و دیدگاه لاکان در خصوص گفتمان‌ها و سوژه زن از دیگر سو، میدان مشترک مناسبی برای تحلیل شخصیت زن در این دو افسانه فراهم کرده است. پژوهشگر در بخش داده‌های پژوهش، به تحقیق میدانی خود و برخی منابع موجود اتکا کرده و برای بخش نظری به اسناد کتابخانه‌ای استناد و مراجعه می‌کند. بر این اساس تلاش می‌شود ضمن اشاره به ویژگی‌های مشترک افسانه و انیمیشن، چگونگی حضور گفتمان‌های چهارگانه لاکان یعنی ارباب، علم، هیستری و روان‌کاو برای شناسایی نسبت‌های بیرون و درون جهانی و روابط بین تیپ-شخصیت افسانه‌های من‌منداس و بوسلامه بررسی شوند. پژوهش نشان داد که از میان گفتمان‌های لاکان، گفتمان خاصی بر فضای کلی هر افسانه غالب است و شناخت هر چه بیشتر شخصیت‌های افسانه‌ها به اقتباس بهتر و تولید اثر انیمیشنی غنی‌تر کمک بسیار خواهد کرد. این تحلیل‌ها می‌تواند دستمایه‌ای برای نویسندگان خلاق در حوزه انیمیشن کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان باشد. همچنین هنر انیمیشن به واسطه امکان‌هایش می‌تواند شکل بیانی و رسانه هنری مناسبی برای افسانه‌های مورد مطالعه باشد. واژگان کلیدی: افسانه‌های جنوب، من‌منداس، بوسلامه، لاکان، فرهنگ عامه، انیمیشن.

۱. مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول با عنوان «بررسی ظرفیت‌های بصری و داستان‌های کهن جنوب ایران و استفاده از آنها برای ساخت انیمیشن‌های ایرانی» است، که با راهتمایی نویسنده دوم در آذرماه ۱۳۹۹ در دانشکده هنر دانشگاه سوره دفاع شده است.

۲. کارشناسی ارشد، گروه تصویر متحرک، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران.
Email: sahartarzi@yahoo.com

۳. استادیار، گروه تصویر متحرک، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)
Email: zandi@soore.ac.ir

۱. مقدمه

هر رابطه با دیگر عناصر جهان (انسان، طبیعت، قدرت یا ...)، در یک گفتمان، بستر و الگوی چیدمانی خاص اتفاق می‌افتد که در دسته‌بندی چهارگفتمان لاکان جای می‌گیرد. هر گفتمانی، چپش خاصی از رابطه را نشان می‌دهد و لاکان، روابط دوطرفه بین عناصر را متناسب با جایگاه‌های گفتمانی‌شان به ما نشان می‌دهد. بخشی از دغدغه این پژوهش، نگاه به شخصیت‌های این افسانه‌ها از منظر روان‌کاوی و قابلیت استفاده هدفمند از آن‌ها در انیمیشن است. در این راستا تا زمانی که به افسانه‌های مد نظر و به تاریخچه و جامعه‌شناسی خاستگاه آن‌ها اشراف نداشته باشیم، نمی‌توانیم به غایت از آن‌ها در آثار ادبی و خصوصاً در انیمیشن بهره بجوییم. پرسش اصلی این پژوهش، چگونگی حضور و بازنمایی شخصیت زن در افسانه‌های من‌مداس و بوسلامه بر اساس گفتمان‌های لاکان است؛ همچنین چگونگی به‌کارگیری شخصیت‌های افسانه‌ها در انیمیشن، پرسش دیگر این پژوهش است.

۲. پیشینه پژوهش

در خصوص پیشینه پژوهش نتیجه این شد که برخلاف برخی دیگر از مصداق‌های فرهنگ عامه جنوب که شهرت بیشتری داشته و به‌وفور سوژه تحقیق و کتاب و مستند شده‌اند، اما افسانه‌های من‌مداس و بوسلامه صرفاً در موارد محدودی مانند کتاب *اساطیر ایران* (هینیلز، ۱۳۸۵) و کتاب *اهل هو* (ساعدی، ۱۳۴۵) و موارد مشابه اشاره شده و افسانه‌های این پژوهش تا قبل از پایان‌نامه خود پژوهشگر (طرزی، ۱۴۰۰)^(۱) مستقلاً موضوع هیچ تحقیق دانشگاهی نبوده‌اند. اما در بخش مبنای نظری (آرای لاکان) برای پژوهش‌های بسیار و بی‌شماری استفاده شده که به دلیل فراوانی و عدم قرابت با موضوع و مسیر این پژوهش از ذکر نمونه‌ها خودداری می‌کنیم به‌ویژه اینکه اساساً لاکان برای تحلیل و بررسی افسانه‌های ایرانی مورد استفاده قرار نگرفته است.

۳. روش پژوهش

هدف این پژوهش کاربردی و ماهیت آن توصیفی-تحلیلی است و از روش کتابخانه‌ای و میدانی استفاده شده؛ چراکه مطالب کتابخانه‌ای و روایت‌های مکتوب از افسانه‌های ذکر شده ناکافی به نظر می‌رسید. لذا پژوهشگر با مراجعه به جزایر و روستاهای حواشی خلیج فارس از جمله سلخ،

تنوع فرهنگی مناطق مختلف ایران، افسانه‌ها و اسطوره‌ها و در کل فرهنگ عامه غنی و گوناگونی را شکل داده‌اند و داستان‌های شفاهی و افسانه‌های جنوب ایران نیز از این قاعده مستثنی نبوده‌اند. داده‌های این پژوهش دو افسانه از افسانه‌های مناطق جنوب ایران با نام‌های «من‌مداس» و «بوسلامه» هستند که به‌ویژه در محدوده هرمزگان و روستاهای اطراف بندرعباس از زبان مردمان بومی روایت می‌شوند. افسانه‌ها چنانچه در آرای مردم‌شناسی، زبان‌شناسی، روان‌کاوی و... به آن‌ها پرداخته شده، به سبب منشا و ضرورت ایجادشان نقش مهمی در شناخت ما از «دیگری»^(۲) و فرهنگ‌های مختلف به دست می‌دهند. یکی از ساختاری‌ترین مفاهیم لاکان، «گفتمان»^(۳) و انواع آن است. در این میان، ژاک لاکان^(۴) روان‌کاو و متفکر برجسته فرانسوی نیمه‌دوم قرن بیستم، از آثار ادبی و پدیده‌های فرهنگی-سیاسی برای توسعه کاربرد روان‌کاوی استفاده کرده است. مفاهیم لاکان و تبیین مقوله هویت انسانی، فرصت مغتنم و مفیدی برای بررسی آثار ادبی و هنری فراهم کرده‌اند. او با پرداختن به نحوه شکل‌گیری «خود»^(۵)، نقش دیگری را در برساخته‌شدن هویت، تشریح کرده و از این طریق به هرآنچه که ویژگی‌های روانی ما محصول آن است، تردید وارد می‌کند. گفتمان، به عنوان بستر و الگوی از قبل موجودی که «خود»، «من» و «ما» درون قالب آن جاگیر شده و شکل می‌گیرد، در واقع محل استقرار و برساخته‌شدن هویت فردی و اجتماعی است. به عبارتی، گفتمان بستر مواجهه من و ما با دیگران است. دیگری در تفکر لاکانی، هرآن‌چیزی (فرهنگ، سنت، پدر و مادر، باورها و قوانین) است که ویژگی‌ها و سلايق ما را شکل می‌دهد. خود، محصول دیگری و شبیه قالب و زره جنگی‌ای است که ما درون آن مستقر می‌شویم. آگاهی انسان از اینکه هر باور، سلیقه و ویژگی فردی‌اش، توسط دیگری طراحی و زمینه‌سازی شده است، غالب برداشت‌ها و تعصبات و فهم ما از خودمان را زیر سؤال برده و ما را با وضعیت تازه‌ای از فهم خود و هستی‌مان مواجه می‌کند. با این توضیح لاکانی،

4. Other

5. Discourse

6. Jacques Lacan (1901-1981)

7. Self

گفتمان در هنر و ادبیات کاربرد بسیار دارد زیرا شکل‌گیری شخصیت و هویت انسانی فردی و یا اجتماعی انسان‌ها به‌ویژه در متون ادبی براساس قرار گرفتن در جایگاه‌های گفتمانی است. لاکان در خصوص شکل‌گیری شخصیت معتقد است «مدت‌ها پیش از ولادت کودک، در جهان زبان‌شناختی والدین او، جایی برایش در نظر گرفته می‌شود: والدین دربارهٔ کودکی که هنوز متولد نشده حرف می‌زنند، برایش به دنبال نام مناسب می‌گردند [...]» (فینک، ۱۳۹۷: ۳۳). بنابراین دیگری نه‌تنها بر ما، بلکه در ما حکم می‌کند و سلیق و ویژگی‌های مان، محصول «میل» او هستند. گفتمان بستر مواجهه «خود» با دیگری است زیرا با ناکام ماندن از دستیابی به خود، فقط جایگاه و گفتمانی که در آن محصوریم قادر است با دیگری که به سرنوشت مشابهی گرفتار است، ارتباط بگیرد. از منظر لاکان مؤلفه‌هایی نظیر شخصیت، هویت، جنسیت و جایگاه‌های فردی و اجتماعی ما به دلیل نحوهٔ شکل‌گیری‌شان، ناپایدارند و دلیل سرگردانی ما در زندگی، گشتن به دنبال دستیابی به «خود» و «میل» خودمان است. علم روان‌کاوی محصول این نقص در انسان بوده و «دلیل وجود روان‌کاوی، تسکین رنج بیماران است» (ملپس و ویک، ۱۳۹۴: ۱۴۳).

متن، اثر هنری و افسانه‌های بومی مناسب‌ترین بستر را برای پرداختن به شخصیت - گفتمان‌ها فراهم می‌کنند و پرداختن به قصه‌گویی، افسانه‌پردازی و خلق آثار هنری به عنوان منبع بسیاری از آرای فروید و دیگر روان‌شناسان، در راستای رنج‌بازایی خود است. «آثار هنری چیزی بیش از بیان امیال آگاه و ناآگاه‌اند؛ آن‌ها همچنین تلاش‌هایی برای مدیریت فعال موقعیت‌های اضطراب‌آور و حتی ترومایی هستند... هنر به دنبال مدیریتی همان‌قدر موهومی است که لذت حاصل از خیال‌پردازی‌های هنری» (ملپس و ویک، ۱۳۹۴: ۱۴۲).

۴.۲. چهار گفتمان لاکان

لاکان براساس نحوهٔ قرارگرفتن و تعامل انسان‌ها در هر وضعیتی، چهار گفتمان را تعریف کرده که هر یک براساس جایگاه طرفین به وضعیت‌های خاصی دلالت می‌کنند: ۱. گفتمان ارباب (Master)، ۲. گفتمان روان‌کاو (Analyst)، ۳. گفتمان دانشگاه (University-ty)، و ۴. گفتمان هیستریک (Hysteric) (parker, 2003).

گوران، هنگام، بندرعباس، بندر لنگه و سیراف به گردآوری جزئیات لازم برای تحقیق، و ثبت اطلاعات تکمیلی و جامع‌تری که بعضاً در مطالعات کتابخانه‌ای و آرشیوی موجود نبودند، اقدام کرد. برای این امر با کمک مترجمان محلی با افراد کهن‌سال و راویان بومی مصاحبه شد. همچنین اسناد مکتوب، ثبت تصویر و صدا از جمله منابع این پژوهش هستند. سپس با مراجعه به منابع کتابخانه‌ای در باب آرای روان‌کاوی به‌ویژه گفتمان‌های لاکان - جهت یافتن مبنای نظری متناسب - رجوع شد. تجزیه و تحلیل شخصیت‌های این دو افسانه نیز به صورت کیفی انجام شده است.

۴. مبانی نظری

۴.۱. زاک لاکان

لاکان «با نشان دادن طرز کار ساختار در زمینه‌های روان‌کاوی و ادبی به توسعهٔ گفت‌وگو میان رشته‌های مختلف به‌ویژه در رشته‌های گوناگون علوم انسانی کمک شایانی کرده است» (فینک، ۱۳۹۷: ۸۹). روابط متقابل هنر و ادبیات با روان‌کاوی، به واسطهٔ «شخصیت»^۸، «هویت»^۹ فردی و اجتماعی و «موضوع»^{۱۰} آن‌ها که انسان است، شکل گرفته است. به عبارتی «روان‌کاوی و ادبیات در موضوع سوژه و بازنمایی همگرا می‌شوند» (هومر، ۱۳۹۲: ۱۷۰). لاکان به عنوان مبنای نظری این مطالعه، «امروزه در رشته‌های مطالعات ادبی و سینمایی، مطالعات زنان و نظریهٔ اجتماعی نفوذ کرده است و در حوزه‌های گوناگونی مانند آموزش و پرورش، مطالعات حقوقی و روابط بین‌الملل به کار می‌رود» (هومر، ۱۳۹۲: ۱۱).

«گفتمان» از مهم‌ترین مفاهیم لاکان است و بر اساس آن هر کنش و واکنشی از سوی انسان، برخاسته از فضای گفتمانی‌ای است که حتی قبل از تولد بر ما حاکم است چراکه «ما در دنیای گفتمان زاده می‌شویم» (فینک، ۱۳۹۷: ۳۲) و چیزی از آن خود نداریم بلکه «میل انسان، [محصول] میل «دیگری» است» (محمدپور، ۱۳۹۶: ۴۸۶). از نظر فوکو (فوکو، ۱۳۸۹: ۲۰۳) گفتمان مجموعه‌ای است از دلالت‌های مقید و مقیدکننده که از مناسبات اجتماعی می‌گذرند.

8. Character

9. Identity

10. Subject

به عنوان شاخه‌ای از دانش، همواره در خدمت ارباب بوده» (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۶). به عقیده لاکان «علم نوعی گفتمان است» (Parker, 2005: 167) و گفتمانی بودن علم، مستلزم پایین کشیده شدنش از مقام خود و بازاندیشی در آن به منزله گفتمانی در بین دیگر گفتمان‌ها است (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۷).

۳.۲.۴. گفتمان هیستریک

گفتمان هیستریک به سبب نمایندگی‌اش از طرف گفتمان مقاومت در برابر استیلاي زبان، ارباب و حوزه نمادین، امیدبخش‌ترین گفتمان است. در این گفتمان، سوژه خط خورده که در گفتمان ارباب، تحت سلطه است غالب شده و ارباب را در مقابل خود زیر سؤال می‌برد. رفتار بچه‌ها، مجانین و بعضاً آثار هنرمندان را می‌توان به واسطه مقابله با قواعد حوزه نمادین، نظام زبان و ارباب، نزدیک‌ترین گزینه لاکانی به رهایی دانست زیرا رفتار و گفتار فرد هیستریک در ساده‌ترین برداشت، خلاف عرف و سلطه تحکم‌آمیز حوزه نمادین است. گفتمان هیستریک دقیقاً در مقابل گفتمان دانشگاه و علیه ارباب جای می‌گیرد (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۸). فرد هیستریک همچنین در تضاد با بنده هگلی رؤیایش را نشستن بر جای ارباب نمی‌یابد بلکه برهم‌زننده وضعیت است. او «ارباب را در هیئت معلم، پاسبان، شریک و یا هرکسی به‌جایی می‌رساند که پی ببرد دانش ارباب ناقص است» (Parker, 2005: 173).

۴.۲.۴. گفتمان روان‌کاو

گفتمان روان‌کاو، روابط را بر اساس بیمار-روان‌کاو تعریف می‌کند. این گفتمان سوژه را با محوریت شکاف او و نقاطی که شکاف بین خودآگاه و ناخودآگاه پدیدار می‌شود زیر سؤال می‌برد: لغزش زبانی، اعمال ناشیانه و تصادفی یا بدون قصد قبلی، سخن نجویده، رؤیایها و... به این ترتیب، روان‌کاو بیمار را به سوی یک تداومی سوق می‌دهد و محصول این تداومی طاق‌فروسی یک دال ارباب جدید است. بیمار در جریان گفت‌وگو با روان‌کاو به نوعی دال ارباب را که تا به حال با هیچ دال دیگری ارتباط نداشته، به زبان می‌آورد (Parker, 2005: 171). اشاره به این نکته ضروری است که دال در گفتمان‌ها لزوماً به‌طور مستقیم ظاهر نمی‌شود اما بر اساس چینش مناسبات درون‌گفتمانی و گاه برون‌گفتمانی

164: 2005). بنا بر تبیین لاکان، هر گفتمان بر اساس نحوه قرار گرفتن و ارتباط انسان‌ها با یکدیگر قابل تشخیص است و هر رابطه فردی و اجتماعی بین دو نفر یا دو گروه، گفتمانی را می‌سازد و مناسبات آن‌ها، بر اساس یکی از این گفتمان‌ها قابل تعریف است.

۱.۲.۴. گفتمان ارباب

گفتمان ارباب به دلیل ریشه‌دار بودنش، گفتمان اول مدنظر لاکان است زیرا کارکرد بیگانه‌ساز دالی را که همه مطیع آن‌ایم در بر دارد (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۲). این گفتمان، برگرفته از این رأی هگل است که در رابطه متقابل انسان‌ها، همواره باید یکی بر دیگری ارجح و برتری داشته باشد (هگل، ۱۳۶۸: ۳۶). گفتمان ارباب «در جمع چهار گفتمان جایگاهی ممتاز دارد؛ و به لحاظ پیدایش فرد^{۱۱} و پیدایش نژاد^{۱۲}، نوعی گفتمان اولیه می‌سازد» (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۴). به گفته نیچه «کارگر معمولاً ارباب خود را گرگی حيله‌گر و خون‌آشام می‌داند که عامل همه بدبختی‌ها است و در نظر او شخصیت، اخلاق و شهرت ارباب اهمیتی ندارد» (نیچه، ۱۳۷۷: ۱۰۱). این گفتمان، به نوعی رابطه میان طرف‌های فردی یا جمعی را شکل می‌دهد که یکی بر دیگری تفوق و برتری آشکار دارد و طی آن، فردی که ارباب می‌شود، باید مورد اطاعت قرار گیرد «نه به این دلیل که این کار به خیر و صلاح ما [یعنی برده] است یا به دلایل منطقی دیگر [بلکه] صرفاً از این رو که او چنین می‌گوید [و می‌خواهد]» (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۴).

۲.۲.۴. گفتمان دانشگاه

همان‌گونه که در گفتمان قبلی، ارباب گاه به صورت فرد ارباب، سرمایه و... می‌تواند ظاهر شود، در گفتمان دانشگاه نیز هم «دانش» و هم استاد ممکن است در جایگاه غالب و تحکم‌آمیز دال ارباب بنشینند (فینک، ۱۳۹۷: ۲۶۶). دانشگاه ممکن است مشروعیت و عقلانیت اراده گفتمان ارباب را تأمین کند. این گفتمان مبتنی بر برتری طلبی «علم» است و خیال می‌کند که می‌تواند به واقعیت عینی و ابر انسان ژنتیکی دست یابد. فروید حتی دانش را معادل «دلیل تراشی خشک‌وخالی» تعبیر می‌کند و به باور لاکان «فلسفه

11. Phylogenetically

12. Ontogenetically

چهره زیبایش را از دست می‌داد. شبیه به پیرزنی می‌شد و دودست او تبدیل به داس می‌شد و جنس مخالف خود را با داس تکه‌تکه می‌کرد (هینیلز، ۱۳۸۵: ۱۶۷)

برخی از مناطق ساحلی جنوب که بیشتر زمان خود را در دریاها بوده و از طریق صیادی و تجارت دریایی ارتزاق می‌کنند بر این باور بودند که من‌منداس در دریاها زندگی می‌کند و برعکس پریان دریایی از صیادان و ناخداها منتفر است و با زیبایی خود مردان جوان تنها را اغوا کرده و به سمت خود می‌کشاند. بالاتنه‌ای به شکل پری دریایی و پایین‌تنه‌ای شبیه من‌منداس‌های خشکی با پاهای وحشتناک و اره‌ای دارد. او جواهری در دست ندارد و زنده ماندن و دوری از وسوسه تنها امید قربانیان اوست. صدایی جادویی دارد و زمانی که آواز سر می‌دهد، همه را شیفته می‌کند. او سراغ صیاد و ناخدای تنها می‌رود، آن‌ها را با زیبایی اش سحر کرده و به دریا می‌کشاند. جان صیادی که مدهوش او شده و به دریا می‌رود را با پاهایش می‌گیرد. در کتاب هیاهو نقل شده که

تو عمرم زنی به این قشنگی و زیبایی ندیده بودم. آدم وسوسه می‌شد اما من به لحظه عقل اومدم تو سرم. اسم خدا رو بر لب آوردم و تو دلم گفتم: خدایا خودت به فریادم برس. به محض اینکه سه مرتبه اسم خدا رو بردم یک‌هو اون رفت زیر آب و غیب شد (کر می، ۱۳۸۵: ۲۹).

اگر بخواهیم افسانهٔ مشابهی برای من‌منداس بیابیم، بیشترین شباهت را می‌توان در «سیرن» یونانی^{۱۳} یافت. «در اساطیر یونانی پری یا حوری دریایی، موجودی زیبا و فریبکار است که دریانوردان را اغوا می‌کند و به صورت خون‌آشام گورستان‌ها روان مردگان را به جهان فرودین می‌برد. پیکرهٔ خیالی پری را بر تابوت‌های سنگی روم نقش می‌کردند» (هال، ۱۳۸۰: ۴۳).

۶. بوسلامه

به گفتهٔ حاج یوسف هدری معروف به «مدالی» - یکی از قدیمی‌ترین لنج‌سازهای قشم در روستای گوران که با همین لنج‌های قدیمی سفرهای طولانی دریایی کرده -

است که مشخص و قابل نام‌گذاری می‌شود. روان‌کاو وجه شکافتهٔ روان‌کاویشونده را در مقابل خود به پرسش و چالش می‌کشد و او را ناچار می‌کند تا در تلاقی سوژهٔ شکافته و آگاه سخنگو با سخنگوی «دیگری»، از گفتمان خود به عنوان روان‌کاویشونده خارج و در جلد گفتمان هیستریک جا بگیرد.

۵. من‌منداس

یکی از موجودات افسانه‌های جنوب که در زمرهٔ «پری» تعریف شده، «من‌منداس»، ام‌الداس م‌لمداس یا ملوداس (مریم داس) است که در گویش‌های گونه‌گون روستاهای جنوب اسامی مختلفی دارد. من‌منداس شهرت خوبی ندارد و اغلب از او به بدی یاد می‌کنند. عده‌ای بر این باورند که او نمایان‌گر حس شهوت و حرص مردان است زیرا اگر مردان به شهوت خود غلبه کنند به آن‌ها پاداش می‌دهد. من‌منداس ظاهری زیبا، موهای مشکی بلند، چشم‌های مشکی جذاب، عطر و بویی منحصربه‌فرد و جادویی و ناخن‌های بلند دارد. در دستش یک بستهٔ جواهر هست که هیچ‌گاه از خود دور نمی‌کند. زیبایی و جذابیت او به گونه‌ای است که مردان با دیدن او مجنون شده و به سمتش می‌روند. او روی خوش به مردان نشان می‌دهد، آن‌ها را به سمت خود می‌کشاند، روی زمین دراز می‌کشد و بستهٔ جواهر را بالای سر خود می‌گذارد. پاهایش به مانند اره یا داس است که در زیر دامن پنهان هستند و زمانی که مرد به هم‌خوابی او می‌رود، پاهای خود را به دورش حلقه زده و او را از وسط دو نیم می‌کند.

اگر مردی بتواند جلوی هوس خود را بگیرد و یا چیزی دربارهٔ «من‌منداس» شنیده باشد و حدس بزند که او چه کسی است، باید یک‌مشت خاک از زمین بردارد و در لحظه‌ای که من‌منداس روی زمین خوابیده به چشمانش بپاشد، بستهٔ جواهرات را برداشته و فرار کند تا جان خود را نجات داده و پاداشی نصیبش شود. در بعضی از مناطق هرمزگان داستان من‌منداس را به شکل داس می‌دانند. مردم جزیرهٔ هرمز او را درحالی‌که زیر درخت «کنار» در نزدیکی دره‌های نمک، نشسته و موهای بلند سیاهش را شانه می‌زند دیده‌اند.

مردانی که او را می‌دیدند با نگاه دلربای من‌منداس اسیر می‌شدند. به کنار او می‌آمدند و با او هم‌صحبت می‌شدند سپس من‌منداس با جنس مخالف خود نزدیکی می‌کرد. بعد از آن

گرشاسپ هم این گونه می گوید: «مرا این کامیابی ارزانی دار که من بر «گندروی» «زرین پاشنه» در کرانه دریای پر خیزاب فراخ کُرت پیروز شوم؛ که من بر این زمین پهناور گوی سان دور کرانه، تاخت کنان به خانه استوار دُرُوند برسم؛ و چنین شد» (دوستخواه، ۱۳۷۷: ۳۵۷). همچنین «بوسلامه که همیشه زیباترین و دلیرترین جوان ماهیگیر را به کام دریا فرو می برد، زیرا از مهری که آبی ها به ماهیگیران جوان داشتند، در خشم بود» (روانی پور، ۱۳۶۸: ۱۱).

۷. تحلیل

«خالقان و راویان گمنام قصه ها، بیش از آن که دغدغه آموزش اخلاق را داشته باشند، در قالب قصه از چارچوب های ذهنی خود دربارهٔ رخدادهای تلخ و شیرین زندگی پرده برداشته اند؛ رویدادهایی همچون تولد، ازدواج، صاحب فرزند شدن، رقابت در عشق، راه های گریز از توطئه و نیرنگ و جادو و تسلیم پذیری در برابر قاطعیت تقدیر. قصه در کنار تحریک خیال و رفع ملال، به زبان رمز، از حال ما ترجمانی می کند» (دلاشو، ۱۳۶۴: ۲).

بر اساس آنچه تا این بخش از پژوهش دربارهٔ گفتمان های لاکان و همچنین روایت افسانه های مننداس و بوسلامه آمد، اینک به بررسی فضای گفتمانی هریک از افسانه ها و شناسایی گفتمان غالب در هر کدام از آن ها می پردازیم.

۷.۱. مننداس؛ مناسبات مردانه - زنانه

شکل و ظاهر غیرانسانی مننداس - ارائه شده در بخش داده های پژوهش - که «پاهایی شبیه داس و اره دارد... پاهایش یا دست هایش به مانند اره و داس در زیر دامنش پنهان هستند» (ساعدی، ۱۳۴۵: ۱۵۱)، توصیف تن و بدن موجود شر و شومی است که «شهرت خوبی ندارد و از او به بدی یاد می کنند... نمایانگر حس شهوت و حرص مردان است» (ساعدی، ۱۳۴۵: ۱۵۲). اهریمن در روایت های فرهنگ عامه از جمله در افسانه ها، اسطوره ها و قصه ها، نفی انسان است بنابراین ایدئولوژی بر این گونه ها حکم می کند و دشمنان «ما» هستند که اهریمنی اند. علاوه بر تن و روان مننداس، اعمال و رفتارش هم خشونت بار و نفی ارزش های انسانی اند. افسانه ها، حکایت ها و هر آنچه در بر ساخت هویت «من» و «ما»، چه به عنوان فرد و «خود» و چه به عنوان ما، دیگری و هر قید جمع کننده طبقاتی،

بوسلامه موجودی زشت است که در دریای جنوب زندگی می کند. به گفته وی بوسلامه دستان بزرگ و پر قدرتی دارد که هنگام شکار مثل موجودات درنده چنگال هایش بیرون زده و شکار خود را با آن می گیرد. مدالی از ناخداهایی که از سفر برمی گشته اند شنیده بوده است که جاشوان و ملوان های لنج ها در بعضی سفرها کم می شده اند؛ و یک بار دیده که ملوانی تنها روی عرشه لنج ایستاده و ناگهان بوسلامه با هیبتی زشت از دریا بیرون می آید و ملوان را به داخل دریا می برد. هنگامی که ناخدا برای کمک می رود، می بیند خون در دریا پخش شده است. او می گوید اکثراً جوانانی که زیارو بودند و در کشتی کار می کردند شکار بوسلامه می شدند. در ساحل بندر سیراف نیز ساحل نشینان معتقدند که بوسلامه گاهی تا نزدیکی ساحل نیز می آمده و کودکانی که آب بازی می کردند را با خود به دریا می برده، بیشتر این کودکان پسر بوده اند.

خسرو خسروی در کتاب *جامعه شناسی در روستای ایران* (خسروی، ۱۳۸۱: ۱۰۷) دو موجود خیالی «بوسلامه» را در جزیره خارک گزارش داده است. در جزیره خارک هم مانند بندر سیراف معتقدند او تا سواحل هم برای بردن کودکان می آید ولی در مورد بردن ملوان ها شگرد متفاوتی دارد. آن ها می گویند که بوسلامه شب هنگام در تاریکی از دریا بیرون می آید و زمانی که روی عرشه کشتی کسی نیست جلوی کشتی می نشیند و وقتی ملوانی می آید بوسلامه خود را به درون دریا می اندازد، ملوان فکر می کند که دوستش است، بنابراین زمانی که ملوان برای نجات دوستش به دریا خود را می اندازد تا نجاتش دهد خود طعمه بوسلامه شده و در دستان پر قدرت او جان می دهد. در روایت هایی از مناطق مختلف سواحل جنوب در پلید بودن، میل به کشتن و خون خواری ملوان های جوان شکی وجود ندارد. عده ای معتقد هستند که با خون جوانان جاشو، بوسلامه قوی تر می شود و بعضی بر این باورند که از روی حسادت دست به این کار می زند. بوسلامه را از نظر شرارت و زندگی در دریاها و نماد اسطوره ای و نمادینی می توان نمودی از کندرب (کندرو) دانست، و در فرهنگ غرب و اساطیری هم [چنین آمده که] «اژدهایی که در اساطیر زرتشتی، زرین پاشنه نام دارد و دریای فراخ کُرت^(۱) را نا آرام و هراسان می کند؛ بنابراین دریا برای آرام شدن، قربانی می طلبد» (کرتیس، ۱۳۹۲: ۲۶).

هدایت باورها و افسانه‌هایی از قبیل من‌مداس رشد کرده و اجتماعی می‌شود. این کارکرد سیستم‌های آموزشی، کارکردی ایدئولوژیک و گفتمانی است.

چنانچه در تشریح گفتمان‌ها آمد، هر متن - موقعیتی لزوماً بستر فقط یک گفتمان نیست بلکه همواره امکان حضور و نزاع گفتمان‌های مختلف در یک موقعیت - متن خاص وجود دارد اما معمولاً غلبه یک گفتمان بر سایر گفتمان‌ها اتفاق می‌افتد. بنابراین گفتمان روایت، مطابق گفتمان‌های لاکانی بر مبنای ارباب - مرد و بنده - زن است و رد گفتمان ارباب به‌وضوح در این لایه قابل شناسایی است؛ اما آنجا که هم من‌مداس و هم مردهایی که در معرض اغوا و اغفال او قرار می‌گیرند، جرقه‌های هیستریک را به ما نشان می‌دهند و گواه حضور گفتمان هیستریک هم هستند چراکه هر تخطی مردان از قواعد و قوانین رسمی و عرفی، به نشانه حضور گفتمان هیستریک است. آموزش‌هایی که در جریان رشد اجتماعی و شنیدن افسانه به افراد داده می‌شود، مصداق روابط گفتمان علم هستند که آموزنده را دانا و آموزش‌پذیر را نادان پیش‌فرض گرفته است. در مواردی که آموزش و ترفندهای مربوط به تمکین فرد آموزنده یا رهایی او کارگر و مؤثر واقع شوند، روابط افسانه - آموزنده بر اساس گفتمان روان‌کاو درست هدایت شده است.

در مجموع و با بررسی رد و لایه‌های حضور گفتمان‌ها و نسبت‌هایی که بین مردان و من‌مداس برقرار می‌شوند، غلبه گفتمان ارباب و گفتمان هیستریک بر فضای افسانه من‌مداس مشهود است. با توجه به نمونه‌هایی که در جریان گردآوری داده‌ها و مصاحبه‌ها دستگیر پژوهشگر شد، به تبع افراد معدودی که قربانی اغوا و نقشه‌های من‌مداس شده‌اند، از میان دو گفتمان یاد شده، گفتمان هیستریک نیز کم‌رنگ شده و بنابراین می‌توان گفت پرننگ‌ترین وجه گفتمانی من‌مداس، همان گفتمان ارباب است که به نگاه مردانه برساننده افسانه و طردشدگی من‌مداس از اجتماع و محل‌های سکونت به حواشی متروک مستند است.

۷.۲. بوسلامه

مطابق روایت‌هایی که در مصاحبه‌های پژوهشگر به دست آمد، بوسلامه و من‌مداس هر دو در جغرافیای سواحل جنوب زندگی می‌کنند، هر دو پری و موجود فراانسانی هستند و انسان در حضور آن‌ها در امنیت نیست.

جنسیتی، قومی، ملی و... بر اساس آراء و تعاریف لاکان از هویت، همگی مصنوع انسان متمدن برای به انقیاد درآوردن جوامع به کار گرفته می‌شوند. تکرار و تقویت این اشکال تاریخی و سامان اجتماعی، کار ایدئولوژیکی است که انسان برای بقا و سلطه بر هموعانش به کار گرفته و در شکل‌های مدرن هم در حال تداوم بخشیدن به آن است.

گفته لاکان درباره اینکه جهان کودک پیش از تولد برایش ساخته شده را می‌توان به تمدن و تبعیض‌های جنسیتی هم تعمیم داد که جنس دوم^{۱۴} سیمون دوبووار^{۱۵} را در ذهن ما تداعی می‌کند. زاویه انتقادی به جهان جنسیت‌زده افسانه‌های من‌مداس و بوسلامه، به این دلیل از منظر لاکان و تحلیل گفتمان و گفتمان‌شناسی اش مؤثر و مفید است که نه در پی وارونه کردن جهان مردسالارانه اغلب مصنوعات فرهنگ عامه بلکه در پی شکافتن میراث ایدئولوژیک فرهنگی‌ای است که در سطح قومی‌اش، مقدس و در نظر پست‌مدرنیستی‌اش صرفاً «چیز» زیبا تعریف شده است! فرهنگ بومی، برای تلطیف جنسیت زن در افسانه من‌مداس، به تنها سرمایه زن برساختی یعنی «زیبایی» قد و چهره و برانگیزاننده بودن ویژگی‌هایش تمسک بسته است اما در اینجا دو مسئله را باید مطرح کرد: ۱. ویژگی‌های جذاب من‌مداس، ویژگی‌های از نگاه مردانه بوده و به قول جان برجر^{۱۶} در کتاب *شیوه‌های نگرستن* (برجر، ۱۴۰۰: ۶۸) فیگور تحمیل شده به زنی است که به‌مرور به لذت، تنها سرمایه وجودی زن برای جذب مرد و مباحثات و رقابت زنانه تبدیل شده است؛ ۲. عادت کردن به اینکه این چیزها صرفاً داستان، قصه، افسانه و مربوط به گذشته هستند، نه تنها از قبح این ماجرا نمی‌کاهد بلکه تقلیل ماجرا و تأکید دوباره بر تکرار تاریخ است چراکه ما را با تسامح و فریب از کنار نقش تربیتی این روایت‌ها در شکل دادن نسل‌های تازه عبور می‌دهد.

تعاریفی که افسانه‌های هر جغرافیایی به ما ارائه می‌دهند در نقش قالب‌های شکل‌دهی به شخصیت افراد اجتماع عمل می‌کنند. به عبارتی تبدیل شدن اجتماع به جامعه از طریق این قالب‌های فرهنگی انجام می‌شود. کودکی که در جامعه بومی هرمزگان متولد می‌شود تحت نظارت و

۱۴. دوبووار، سیمون (۱۴۰۰)

15. Simone de Beauvoir (1908-1986)

16. John Berger (1926-2017)

چه هیستریک بدانیم، قهرمان آن بوسلامه است و نه مردان جوان روی عرشه، جاشوها، ناخداها یا کودکان کنار ساحل. در این صورت، بر اساس تعریف والتر بنیامین^{۱۷} (بنیامین، ۱۳۸۵: ۹۵) از قاعده و استثنا، استثنای هیستری، خود به قاعدهٔ جدیدی تبدیل می‌شود و این‌بار ارباب زن، جای ارباب مرد را در وضعیت جدید می‌گیرد و روال تاریخ به چرخهٔ تکرار برمی‌گردد؛ اما اگر بوسلامه را ارباب دریاها و عرشه فرض کنیم، اتفاق نادری می‌افتد که با پیش‌فرض‌های فمینیستی اولیهٔ پژوهش در تقابل است و آن اینکه ارباب که طبق روال همواره مرد بوده، این بار در هیئت یک پری دریایی و تیپ زنانه‌ای ظاهر می‌شود و همان کارکردی را دارد که ارباب مرد داشت. بنابراین ارباب بودن در این مورد خاص برسانندهٔ گفتمان ارباب است اما در پرداخت فمینیستی به این افسانه، ادعای زنانه‌ای نمی‌شود کرد مگر آن‌که فارغ از تعصب زنانه - مردانه، مناسبات قدرت حاکم بر روابط طبقاتی را در اولویت قرار داد. در مجموع و با توجه به روایت مصاحبه‌شوندگان و داده‌های پژوهش، افسانهٔ بوسلامه از خلال گفتمان هیستریک عبور کرده و در نهایت برسانندهٔ گفتمان ارباب از میان چهار گفتمان لاکانی است.

۸. اقتباس انیمیشنی از افسانه‌ها

جهان انیمیشن جهان اغراق و دیدگاه فراواقعی به داستان‌ها و شخصیت‌هاست. در واقع در سینما و تئاتر حداقل به واسطهٔ حضور بازیگر با سطحی از واقعیت روبه‌رو هستیم ولی در انیمیشن هم طبیعت و هم شخصیت تصاویری ساخته شده‌اند که می‌توان آن‌ها را با درجات بالای خیال‌انگیزی خلق کرد. (جواهرکلام، ۱۳۸۹: ۴۳). تخیل و فانتزی که از پایه‌های فیلمنامه انیمیشن محسوب می‌شوند، به فراوانی در افسانه‌ها مشاهده می‌شوند؛ لذا می‌توان از ساختار افسانه جهت خلق شخصیت‌های خاص انیمیشنی و ایجاد فضای فانتزی در انیمیشن بهره جست. فانتزی زمانی خلق می‌شود که دو عنصر «عجیب» و «جادویی» در بطن یک اثر موجود باشد که این عناصر در شخصیت‌های افسانه‌های مذکور وجود دارد. برخی از افسانه‌ها این قابلیت را دارند که از آنها اقتباس مستقیم شود، و برخی دیگر می‌توانند منبع الهامی غیر مستقیم باشند؛ به این معنا که نویسنده و کارگردان،

اما تفاوت بوسلامه با مننداس بیشتر به دو مورد خلاصه می‌شود: اول اینکه بوسلامه غالباً یک پری ساکن دریا و آب معرفی می‌شود و به‌جز در موارد نادر به ساحل نمی‌آید در حالی که زیستگاه افسانهٔ مننداس اغلب خشکی سواحل و اطراف روستاها و مناطق مسکونی روایت شده است؛ و دوم اینکه برخلاف مننداس، وصف چندانی از زیبایی بوسلامه نشده و او را مخوف‌تر، در کمین و گوشه‌گیرتر معرفی کرده‌اند که با توجه به اینکه زنان برای ماهیگیری به دریا رفته و عرفاً کسب روزی کار مردانه‌ای است، قربانیان بوسلامه همواره ناخداها، جاشوها و مردان ماهیگیر هستند. گفتمانی بودن فضای افسانهٔ بوسلامه، تا حدی با بستر رویکردمان به افسانه و تحلیل قبلی مشابهت دارد و تلاش می‌شود از تکرار مطالب پرهیز کنیم. هر افسانهٔ جهانی را می‌سازد که مطابق با آنچه دربارهٔ مننداس گفتیم، در خصوص بوسلامه هم می‌توان جهان افسانه و بستر زیست شخصیت - تیپ‌ها را همان جهان گفتمان دانست. شخصیت - تیپ‌ها در جهان افسانه به دنیا می‌آیند؛ پس همان‌گونه که در تبیین لاکان، شکل‌گیری هویت، خود و دیگری، برساختی بوده و محصول نظامی از پیش طراحی شده است، در جهان افسانه هم با همین کروکی و مناسبات روبه‌رو هستیم. بنابراین جهان افسانهٔ بوسلامه هم در واقع یک بستر گفتمانی است که افراد این جهان خاص، در نسبت‌ها و جایگاه‌هایی با یکدیگر مستقر شده‌اند و در ادامه می‌خواهیم بدانیم چه نسبت و گفتمان‌هایی بازیگر این بستر هستند و به‌ویژه با بررسی دقیق‌تر، کدام گفتمان بر فضای افسانهٔ بوسلامه غالب و مسلط‌تر است؟

با توجه به ویژگی‌های فیزیکی و روانی که در روایت‌های مصاحبه‌ای پژوهشگر و یا مکتوبات مربوط به این افسانه ثبت شده، بوسلامه ارباب دریاها و عرشهٔ لنج‌ها و کشتی‌ها است و قربانیان او به استناد آنچه از هگل، لاکان و نیچه در بخش نظری ذکر شد، نقش بنده و قربانی او را بازی می‌کنند. در افسانهٔ بوسلامه، گفتمان‌های روان‌کاو و علم، حتی کم‌رنگ‌تر از افسانهٔ قبلی حضور دارند و اگر ساحت خشکی و عرشه‌ها را به سبب داشتن امنیت جهان نمادین تعریف کنیم، خروج از خشکی و افتادن در آب را می‌توان نشانهٔ هیستری و تخطی از قاعده، و در نتیجه نشانگر حضور هیستری و گفتمان هیستریک دانست که طبیعتاً پری بوسلامه بر آن تسلط دارد. گفتمان غالب این افسانه را چه ارباب و

۱۷. Walter Benjamin, متفکر و فیلسوف آلمانی (۱۸۹۲-۱۹۴۰)

۱۰. شخصیت

شخصیت یکی از مهم‌ترین عناصر برای بیان در انیمیشن است که ضمن ایجاد جذابیت به علت داشتن حالات بیانی ساده و پیچیده، حرکت و تجسم زنده بودن، نقش مهمی در انتقال مفاهیم ذهنی و عینی، و هویت‌بخشی به انیمیشن را ایفا می‌کند. طراحی شخصیت در انیمیشن به معنای عینیت بخشیدن به یک شخصیت نوشتاری یا ذهنی است به گونه‌ای که بتواند ویژگی‌ها و خصائص درونی و بیرونی خود را به نمایش بگذارد. طراحی شخصیت در انیمیشن عبارت است از «ترسیم خلاقانه جوهره وجودی شخصیت - که دربرگیرنده ویژگی‌های شخصیتی در فرم و هیئت ظاهری بوده و شامل تظاهرات بیرونی است - توأم با نحوه رفتار و اعمال - که همخوانی کامل با خصوصیات درونی و نامشهود شخصیت دارد» (خطایی، ۱۳۹۲: ۵۹)

بنابراین برای خلق یک اثر برجسته، عمیق و معنادار، نیاز به داشتن شخصیت‌های چندلایه وجود دارد که مخاطب را جذب کرده و اثر را از حالت سطحی به اثری قابل تأمل بدل کند. برای رسیدن به شخصیت‌های غنی اقتباس شده از افسانه‌ها نیازمند مطالعه دقیق و فرامتنی درباره شخصیت‌های آن افسانه‌ها هستیم تا به لایه‌های زیرین شخصیت و پیشینه آن پی برده و موشکافانه آن‌ها را بررسی کنیم. با این بررسی به این موضوع پی خواهیم برد که شخصیت‌های این افسانه‌ها عموماً نمود بیرونی درونیات راوی قصه‌های عامیانه و افسانه‌ها، و شنوندگان آنهاست. نقش افسانه در تخلیه روانی گویندگان و شنوندگان از طریق انعکاس آمال و آرزوها یا ترس‌ها و نگرانی‌های آنان، و گاهی وجود مذهب یا باورهای بومی که در شکل‌گیری شخصیت‌های این افسانه‌ها به چشم می‌خورد، در تمام جنبه‌های زندگی این اقوام نفوذ داشته است. افسانه‌ها هم از این تأثیر بی‌نصیب نمانده‌اند. یکی از مهم‌ترین دلایل عدم موفقیت انیمیشن‌های اسطوره‌ای در ایران، عدم درک صحیح از معنای اسطوره‌ها، افسانه‌ها و بنیان‌های نهفته در شخصیت‌های اصلی در آن است.

حال با علم به این موضوع، اقتباس‌گر می‌تواند دو رویکرد داشته باشد: اول اینکه می‌تواند در همان راستا و با همان مضمون افسانه مورد اقتباس جلو رفته و شخصیت را بسط و گسترش دهد؛ دوم اینکه می‌تواند آن را در قالب یا مضمونی جدید استفاده کند و با تغییر در لایه‌های زیرین شخصیت آن را با ذهن خود و جامعه امروز همسو کرده

یک یا چند ویژگی شاخص افسانه‌ای را با ذهنیات خود درآمیزند و نتیجه‌ای نو به وجود آورند. این مسئله را نیز باید در نظر داشت که علاوه بر یافتن ایده‌ای جذاب، می‌باید آن ایده به درستی پرداخته شود چراکه استفاده نادرست از این ظرفیت‌ها می‌تواند اقتباسی کلیشه‌ای و ناکارآمد را به وجود آورد.

۹. تبدیل افسانه به انیمیشن

در تبدیل افسانه به انیمیشن، ایجاد وحدت موضوعی بسیار مهم است. همچنین موضوعات خام و ساده افسانه‌ها باید در انیمیشن به موضوعاتی سخت و پیچیده‌تر و پرمعنا که مطابق فهم و سلیقه مخاطبان امروزی باشند، تبدیل شوند. دراماتیک بودن و قابل تبدیل بودن موضوع به فیلمنامه نیز، یکی دیگر از عوامل مهم در تبدیل افسانه به انیمیشن است. هسته اصلی و موضوع افسانه باید برای انیمیشن مناسب باشد، به گونه‌ای که بتوان با اعمال تغییراتی آن را دراماتیزه کرد. همچنین شناخت مدیوم سینما و انیمیشن، کارکرد فانتزی در قصه، هماهنگی انتخاب تکنیک با محتوا، پرداخت داستانی و شخصیت‌پردازی، برای رسیدن به یک اثر منسجم ضروری است. فضاسازی و ایجاد تنوع در صحنه یکی از مراحل فرآیند دراماتیزه کردن افسانه به انیمیشن است؛ بنابراین یکی از مؤلفه‌های افسانه مناسب، دارا بودن این قابلیت است. افسانه‌های «من‌مندانس» و «بوسلامه» به علت داشتن موقعیت‌های مکانی متنوع و جذاب بصری از جمله دریا، بیابان و لنج، امکان فضاسازی، و ایجاد تنوع در صحنه، معرفی و شناساندن ویژگی شخصیت‌ها توسط موقعیت مکانی را به فیلمساز می‌دهد. همچنین در فرآیند دراماتیزه کردن افسانه به انیمیشن، کنش‌های توصیفی و حادثه‌ای افسانه، باید به کنش‌های گفتاری، رفتاری و صحنه‌ای دراماتیک تبدیل شود. مهم‌ترین نوع درگیری و تنش، «کشمکش» است که در مخاطب حس ترس و هیجان، و ترحم به وجود می‌آورد. برای مثال در دو افسانه گفته شده کشمکش بین بوسلامه با جاشوان و من‌منداس با مردان را شاهد هستیم که با بسط و گسترش آن‌ها می‌توان کشمکش‌ها را پیش برد. این کشمکش‌ها می‌تواند یاری دهنده نویسنده اقتباس‌گر باشد.

بزرگسال و کودک هستند و قابلیت جذب طیف وسیعی از مخاطب را دارند. جذابیت یک شخصیت عنصری لازم اما کافی نیست؛ چراکه مخاطب اگر در شخصیت تغییر و تحول و اوج و فرود نبیند، موقعیت‌ها برایش کسالت‌آور شده و از تمایزش برای تعقیب داستان کاسته می‌شود. لذا شخصیت برگرفته شده از افسانه نه تنها باید جذاب باشد، بلکه باید قابلیت پرداخت هم داشته باشد. شخصیتی که به خوبی پرداخته شده باشد، برای مخاطب به راحتی قابل پیش‌بینی نیست؛ مانند عکس‌العمل مردان در مواجهه با «من‌مندان» و گرفتن تصمیم که آیا می‌توانند بر هوس خود غلبه کنند و با او هم بستر نشوند یا نمی‌توانند؟ همینطور تصمیم ناخدا برای نجات دادن ملوان‌هایش از شر «بوسلامه» و به خطر انداختن یا نیانداختن جان خود.

پس از بررسی ابعاد ذکر شده برای پرداخت بهتر شخصیت‌ها، به دلیل نگاه موشکافانه در ابعاد روان‌کاوانه در گفتمان‌های ذکر شده لاکان می‌توان به تحلیل و دسته‌بندی بهتری از شخصیت‌های افسانه‌ها رسید؛ همانطور که در این مقاله شخصیت‌های «من‌مندان» و «بوسلامه» با این شیوه تحلیل و بررسی شدند. با تحلیل افسانه‌های نامبرده و تطابق خصوصیات شخصیتی و اجتماعی آنها با آرای لاکان، خصوصاً ویژگی فانتاسم^(۳) - از مفاهیم کلیدی روان‌کاوی لاکان - که با ویژگی خیال‌پردازانه هنر انیمیشن هم‌پوشانی دارد، می‌توان شخصیت‌های جدید و بدیعی را به وجود آورد که در انیمیشن‌های بومی مورد استفاده قرار گیرند. *رمان/اهل غرق* نوشته منیرو روانی پور یکی از بهترین آثاری است که شخصیت‌های آن برگرفته از افسانه‌های بومی است و می‌تواند برای تولید انیمیشن مورد اقتباس قرار گیرد. از افسانه‌ها در ادبیات و انیمیشن‌های خارجی نیز بسیار استفاده می‌شود. نمونه‌های بسیاری نیز از شخصیت‌های زن شر و فتنه‌گر مشابه با افسانه‌های «من‌مندان» و «بوسلامه» نیز موجود است؛ مانند شخصیت *Maleficent* در *زیبای خفته*^{۱۸}، شخصیت *Queen of Hearts* در *آلیس در سرزمین عجایب*^{۱۹}، *Bellatrix Lestrange* در *هری پاتر*^{۲۰} و *Cruella de Vil* در *۱۰۱ سگ خالدار*^{۲۱}.

و شخصیتی نو و مطابق دغدغه‌های روز به وجود آورد. از دیگر مزایای استفاده از این شیوه، فاصله گرفتن از کلیشه‌های متداول است که این امر باعث ایجاد جذابیت برای مخاطب می‌شود. در تغییرات شخصیت‌ها آنچه مهم است تعادل میان شخصیت‌ها و موقعیت‌های فیلمنامه و در عین حال حفظ یکپارچگی داستان است. با تغییر در شخصیت‌پردازی متناسب با ذائقه مخاطب امروزی، می‌توان شخصیتی با کنش افسانه‌ای اما به ظاهر جدید را خلق کرد. مخاطب باید حس کند که داستان جدیدی را می‌شنود، هرچند ممکن است مضمون آن در ناخودآگاه او بسیار آشنا به نظر آید؛ برای دستیابی به چنین هدفی مطالعات مرتبط با ساختار روایات افسانه‌ای، فیلمنامه‌نویس و کارگردان را در خلق داستانی خلاقانه بر اساس افسانه‌ها یاری می‌دهند.

پس از مطالعه پی خواهیم برد که شخصیت‌ها از چه الگوهای پیروی می‌کنند و در بطن آن‌ها چه ویژگی‌هایی نهفته است. عدم توجه به این جزئیات باعث می‌شود که فیلمساز انیمیشن وارد مسیر اشتباهی شود. با تحلیل شخصیت‌های موجود در افسانه‌ها می‌توان ارتباطی مؤثر و منطقی میان گذشته و حال برقرار کرد و از شخصیت‌های کاملاً مثبت یا کاملاً منفی دوری گزید. وجود برخی از خصوصیات منفی در شخصیت‌های مثبت و یا بالعکس می‌تواند باعث باورپذیرتر شدن و در نتیجه همذات‌پنداری و ارتباط بهتر بیننده با شخصیت‌های انیمیشن شود.

شخصیت‌ها در دو افسانه مذکور مانند بسیاری از افسانه‌های دیگر شخصیت‌های کلیشه‌ای و قراردادی با خصوصیات ایستا و ثابت ندارند، و شخصیت‌هایی قابل درک، قابل تجسم، زنده و پویا هستند. «من‌مندان» و «بوسلامه» هر دو شخصیت‌های غنی‌ای دارند که می‌توان با نگاهی ژرف روی آنها کار کرده و به‌درستی از آن‌ها استفاده کرد. یکی از علل انتخاب دو شخصیت افسانه‌ای «بوسلامه» و «من‌مندان» آشنا نبودن عموم مردم با آنهاست که باعث می‌شود پرداختن به آنها برای مخاطب بی‌بدیل باشد؛ به همین جهت برای اقتباس مناسب به نظر می‌رسند. یکی دیگر از مسائل حائز اهمیت، تطبیق گروه سنی شخصیت‌های افسانه با مخاطب است. ممکن است ویژگی‌ها و قابلیت‌های برخی از شخصیت‌ها فقط برای محدوده خاصی از گروه سنی مخاطب جذاب باشد؛ در صورتی که شخصیت‌های افسانه‌های «من‌مندان» و «بوسلامه» مناسب رده سنی

18. *Sleeping Beauty*19. *Alice in Wonderland*20. *Harry Potter*21. *The Hundred and One Dalmatians*

۱۱. نتیجه‌گیری

ما در پی روشن شدن این مسئله بودیم که ثابت کنیم فضای هر افسانه و هر مواجهه‌ای میان انسان با منداس یا انسان با بوسلامه، فضای گفتمانی است؛ به عبارتی شخصیت زن در این افسانه‌ها بر اساس نگاه ارباب بوده است که این یکی از نقاط اتصال این دو افسانه با آرای لاکان است. و روایت‌ها، عنصری و سوسه‌کننده ظاهر شده و کار و رسالتش تخریب ارزش‌های جامعه است و عملکرد افسانه به عنوان یکی از نسخه‌های فرهنگ عامه برای کنترل زن از سوی نهاد قدرت و سنت‌ها توجیه می‌شود. نگاه به جایگاه و شخصیت زن در مقایسه با ارزش‌های جوامعی که افسانه‌های منداس و بوسلامه در آن شکل گرفته‌اند، دچار تغییرات زیادی شده اما افسانه‌ها در هر حال بخش مهمی از تاریخ و میراث فرهنگی جوامع هستند. چنانکه در مبحث چرایی و ضرورت شناخت افسانه‌ها که از سوی تمامی مردم‌شناسان و جامعه‌شناسان فرهنگ عامه بر آن تأکید شده است، نقد افسانه‌ها هم بخشی از مطالعات امروزی خواهد بود. اینکه زن یک تیپ اجتماعی و دارای جایگاهی از پیش قضاوت شده و طراحی شده است، خودمبین گفتمانی بودن و محصول «دیگری» بودن او از منظر تاریخ مردانه است و فرهنگ عامه هم غالباً زن را به جز در نقش مادر محروم نمی‌پذیرد و در بیشتر موارد نماد شر و فتنه، و مرگ‌آوری است. بنا بر این قالب گفتمانی ذکر شده، بر تن این افسانه‌ها هم دوخته شده است و اگر قرار است هر نسلی که وارد این اجتماع می‌شود، باورهایش را به وسیله این نمونه‌های فرهنگ عامه قالب‌بندی کند، بایستی نقد هم متناسب با وضعیت اجتماعی امروزی به ایفای نقش سازنده خودش بپردازد.

با این اوصاف می‌توان چند لایه گفتمانی را در هر دو افسانه رصد کرد که در مجموع گفتمان غالب هر یک را مشخص می‌کند. سطحی‌ترین لایه این افسانه‌ها، جوامعی است که افسانه را به عنوان یک نیاز برای تعیین مرز ارزش‌های خود و محدوده تربیت فرهنگی نسل‌هایش طراحی می‌کند. در این سطح با توجه به نحوه بازنمایی شخصیت پری-زن، نگاه مردانه مشهود است و گفتمان ارباب-مرد قابل شناسایی است. در سطح و لایه دوم، یعنی جهان افسانه هم همین مناسبات ادامه دارد و در لایه سوم هم، این نگاه جنسیتی است که جهان درون افسانه را ساخته و در مناسبات دوطرفه میان شخصیت‌ها، ادامه رد گفتمان ارباب را می‌بینیم. به این ترتیب حضور گفتمان ارباب در

افسانه منداس بیشتر از سایر گفتمان‌ها است. گفتمان‌های چهارگانه لاکان، ابزار مفید و مناسبی برای تحلیل شخصیت آثار ادبی، هنری و افسانه‌های بومی هستند. این گفتمان‌ها این استعداد را دارا هستند تا با کارکردی تقریباً ساختارگرایانه به تجزیه و تحلیل حضور عوامل درگیر در موقعیت‌های قصه‌ها و افسانه‌ها پرداخته و با تفکیک هر رابطه و شناسایی گفتمان غالب در هر نسبت دوطرفه‌ای، کشمکش و تعامل و روابط مختلف هر متنی را برملا و آشکار سازند. آشکار شدن جایگاه‌ها می‌تواند از یک سو امکان آزادسازی هویت‌ها را فراهم کند و از سوی دیگر ساختاری را که مخفیانه بر متن حاکم است را آشکار کند. افسانه‌های منداس و بوسلامه به عنوان دو افسانه مناطق ساحلی جنوب ایران و جزایر قشم و خارک با استفاده از آرای گفتمانی لاکان، به عنوان دو متن - موضوع، هم خاستگاه‌های روانی جوامع این افسانه‌ها و هم محدودیت‌ها، جهان‌بینی، هراس‌ها و آرزوهای مردمانش را برای ما گشکنی می‌کنند.

به عنوان نتیجه‌گیری و پاسخ به پرسش‌های این پژوهش، کارکرد و شناسایی گفتمان‌ها در هر یک از دو افسانه «منداس» و «بوسلامه» با شباهت و تفاوت‌هایی همراه بود. در افسانه بوسلامه، بازی گفتمانی با یک پیچش و بازی وارونه‌سازانه اتفاق افتاد. در مجموع گفتمان غالب در افسانه منداس، گفتمان ارباب شناسایی شد و دو گفتمان هیستریک و ارباب، گفتمان‌های غالب افسانه بوسلامه تشخیص داده شدند. با توجه به بخش دیگر دغدغه مطالعه یعنی نگاه به شخصیت‌های این دو افسانه از منظر ویژگی‌های روان‌کاوانه برای تحلیل دقیق‌تر آن‌ها برای استفاده در انیمیشن، می‌توان گفت فانتسم موجود در شخصیت‌های منداس و بوسلامه با ویژگی خیال‌پردازانه هنر انیمیشن تلاقی و هم‌افزایی خلاقانه‌ای ایجاد می‌کند. استفاده از این فصل و عناصر مشترک امکان تازه‌ای برای تحقیقات نظری و تهیه انیمیشن فراهم می‌کند. در این راستا می‌توان استفاده خلاقانه از شخصیت‌های افسانه‌های جنوب را در رمان‌های اجتماعی منیرو روانی‌پور مثال زد. با تحلیل روان‌کاوانه شخصیت‌های دو افسانه‌ای که به عنوان نمونه ذکر شد، می‌توان به بازتابی جذاب و اثرگذار در قالب انیمیشن رسید که ریشه در تاریخ و ناخودآگاه جمعی ما دارد. پرداخت خلاقانه و صحیح آن‌ها، شخصیت‌هایی بی‌بدیل و متناسب با سلیقه و درک مخاطب امروزی به وجود می‌آورد.

پی‌نوشت‌ها

۱. طرزی، سحر (۱۴۰۰). بررسی ظرفیت‌های بصری و داستان‌های کهن جنوب ایران و استفاده از آن‌ها برای ساخت انیمیشن‌های ایرانی. پایان‌نامه ارشد رشتهٔ انیمیشن دانشگاه سوره.

فهرست منابع

۲. دریایی که آن را در روایت‌های مختلف معادل اقیانوس هند، دریای تبتیس، دریای مازندرن، خلیج جنوب و... دانسته‌اند.

۳. Fantasy یا Fantasm: تمایل، هوس، وهم، فانتزی، قوه مخیله، وسواس، نقشه خیالی. لاکان در درس‌های سوم و بیستم به مقوله فانتاسم پرداخته است.

برجر، جان (۱۴۰۰)، *شیوه‌های نگریستن*، ترجمهٔ زیبا مغربی، چاپ سوم، تهران: نشر بهجت.

بنیامین، والتر (۱۳۸۵)، *عروسک و کوتوله*، ترجمهٔ مراد فرهادپور و امید مهرگان، تهران: نشر گام نو.

جواهرکلام، محمد (۱۳۸۹)، *هندسه و معماری در انیمیشن*، رشد آموزش هنر، دوره هفتم، شمارهٔ ۴.

خسروی، خسرو (۱۳۸۱)، *جامعه‌شناسی روستای ایران*، تهران: نشر فرس.

خطایی، سوسن (۱۳۹۲)، *نقش فرهنگ و هنر ایران بر اقتباس ادبی در فیلم‌های پویانمایی ایران*، *جلوهٔ هنر*، شمارهٔ ۶.

دلشوی. م. لوفلر (۱۳۶۴)، *زبان رمزی افسانه‌ها*، ترجمهٔ جلال ستاری، تهران: نشر توس.

دوبووار، سیمون (۱۴۰۰)، *جنس دوم (دو جلدی)*، ترجمهٔ قاسم صنعوی، تهران: نشر توس.

دوستخواه، جلیل (۱۳۸۵)، *اوستا: کهن‌ترین سرودها و متن‌های ایرانی*، تهران: نشر مروارید.

روانی پور، منیرو (۱۳۶۸)، *اهل غرق*، تهران: نشر خانه آفتاب.

ساعدی، غلامحسین (۱۳۴۵)، *اهل هوا*، تهران: انتشارات امیرکبیر.

فوکو، میشل (۱۳۸۹)، *تئاتر فلسفه*، ترجمهٔ نیکو سرخوش و افشین

جهاندیده، تهران: نشر نی.

فینک، بروس (۱۳۹۷)، *سوژهٔ لاکانی (چاپ دوم)*، ترجمهٔ محمدعلی جعفری، تهران: نشر ققنوس.

کرتیس، وستاسرخوش (۱۳۹۲)، *اسطوره ایرانی*، ترجمهٔ عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.

کریمی، حسن و تقوی، حسام‌الدین (۱۳۸۵)، *هیاهو: شش داستان کوتاه*، تهران: نشر ماهریز.

محمدپور، احمد (۱۳۹۶)، *تاریخ به روایت فلسفه: از هرودوت تا آلن بدیو*، تهران: نشر لوگوس.

ملیس، سایمن؛ ویک، پاول (۱۳۹۴)، *درآمدی بر نظریهٔ انتقادی*، ترجمهٔ گلناز سرکارفرشی، تهران: نشر سمت.

نیچه، فریدریش (۱۳۷۷)، *حکمت شادان*، ترجمهٔ جلال آل‌احمد و دیگران، تهران: نشر جامی.

هال، جیمز (۱۳۸۰)، *فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب*، ترجمهٔ رقیه بهزادی، تهران: نشر فرهنگ معاصر.

هگل، گ. و. ف (۱۳۶۸)، *خدایگان و بنده*، ترجمهٔ حمید عنایت، چاپ چهارم، تهران: انتشارات خوارزمی.

هومر، شون (۱۳۹۲)، *ژاک لاکان*، ترجمهٔ محمدعلی جعفری و سید محمدابراهیم طاهایی، چاپ سوم، تهران: نشر ققنوس.