

## انیمیشن به مثابه اسطوره

### بررسی اسطوره‌شناختی انیمیشن‌های تولید شده در ایالات متحده آمریکا

اسماعیل عالی‌زاد<sup>۱</sup>، نیلوفر باغبان مشیری<sup>۲</sup>

تاریخ دریافت: ۹۵/۱/۱۶ تاریخ تأیید: ۹۵/۶/۱۵

#### چکیده

پژوهش حاضر به بررسی دسته‌ای از انیمیشن‌ها و فیلم‌های لایواکشن تولید شده در استودیوهای ایالات متحده آمریکا از دهه ۴۰ میلادی تا زمان حاضر می‌پردازد. این انیمیشن‌ها از این جهت از میان نمونه‌های فراوان انتخاب شده‌اند که در باکس آفیس با استقبال روبرو شده، یا از جهات دیگر برجسته به شمار می‌روند، توسط کمپانی‌های بزرگ تولید شده و نزدیک به هشتاد مورد را در برمی‌گیرند. فیلم‌ها از منظر اسطوره‌شناسی - به معنای مدرن آن - مورد تحلیل محتوای کیفی قرار گرفته‌اند. در توصیف چيستی اسطوره و ویژگی‌های آن بیش از همه از آرای رولان بارت و امبرتو کو استفاده شده است. این خصیصه‌ها (خشونت‌زدایی، لذت از تکرارها، فراواقعیت، همان‌گویی، تبخیر تاریخ، تقلیل‌گرایی و شیء‌شدگی) در انیمیشن‌های مذکور - به عنوان محملی از اسطوره‌های مدرن - مورد بحث قرار می‌گیرند.

واژگان کلیدی: اسطوره مدرن، اسطوره‌شناسی، فراواقعیت، انیمیشن.

۱. aalizad@atu.ac.ir

۲. n.b.moshiri@gmail.com

۱. استادیار و عضو هیئت علمی گروه جامعه‌شناسی دانشگاه علامه طباطبایی.

۲. دانشجوی دکتری دانشگاه تربیت مدرس رشته جامعه‌شناسی فرهنگی.

## مقدمه

به باور /شتر/اوس<sup>۱</sup> اسطوره‌ها<sup>۲</sup> بدون آن که انسان‌ها خود، آگاه باشند در آن‌ها شکل می‌گیرند (اشتراوس، ۱۳۹۰: ۱). او معتقد بود جدایی بین تفکر علمی و اسطوره‌ای در قرون ۱۷ و ۱۸ با اندیشه‌های بیکن و دکارت و کشفیات نیوتن و دیگران رخ داد و به امکان یافتن قواعد، پشت ظاهر متفاوت اما در حقیقت تکرار شونده آن‌ها در سرتاسر جهان اعتقاد داشت (همان: ۱۱). نکته قابل توجه آن است که اسطوره نیز مانند انواع دیگر ایدئولوژی، تنها به نمایش و تمرکز بر بخشی از واقعیت می‌پردازد و آن چه را تمایلی به آن ندارد نادیده می‌گیرد. اسطوره‌های مدرن نیز از این قاعده مستثنی نیستند. از میان انواع آن‌ها بارت<sup>۳</sup> معتقد است که تصویر بسیار پرخاشگرتر از نوشتار است. چرا که دلالت را با یک ضربه و بدون رقیق کردن تحمیل میکند (بارت، ۱۳۹۲: ۳۲). مثل خصلت آمرانه و پرخاشگر معماری باسکی که ناگهان معصومانه در خود منجمد می‌شود (همان: ۵۱).

تمام آنچه ذکر آن رفت مسئولیت سنگینی بر دوش اسطوره‌شناس<sup>۴</sup> قرار می‌دهد. اسطوره‌شناس در ورای معصومیتی ساده لوحانه، از خودبیگانگی ژرفی را شناسایی میکند و با این حال حداکثر کاری که می‌تواند انجام دهد افشاگری است. او نه تنها ناچار به جدایی از موضوع اسطوره<sup>۵</sup> که در صورت معصومیت و جذابیت گاه بسیار دشوار می‌شود- که ناچار به جدایی از همه مصرفکنندگان آن و شاید جامعه‌ای است که در آن می‌زید (همان: ۹۱). از میان انواع اسطوره<sup>۶</sup> چنان که خواهیم دید- انیمیشن و خصوصاً انیمیشن‌های تولید شده در کمپانی‌های دیزنی و دریم ورکز و امثال آن با ویژگی‌های خاصی که دارند، به معنایی که بارت و اکو<sup>۷</sup> از اسطوره ارائه می‌دهند نزدیکی بیشتری دارند و به همین جهت رسالت اسطوره را با موفقیت بیشتری به انجام می‌رساند. بنابراین بررسی چگونگی استحاله واقعیت و عمل اسطوره‌پردازی توسط انیمیشن‌ها به نظر امری ضروری می‌رسد. این هدفی است که مطالعه حاضر در صدد دست یافتن به آن گام برمی‌دارد.

## روش تحقیق

به منظور تحلیل محتوای کیفی انیمیشن‌ها پیش از همه نیاز به شاخص‌سازی بود. مفاهیم مورد نیاز از مطالعات اسطوره‌شناسی بارت و اکو اخذ گردید.

1. Levi Strauss
2. myths
3. Roland Barthes
4. mythologist
5. Umberto Eco

رولان بارت، به عنوان فیلسوف و نشانه‌شناسی ساختارگرا، بر خلاف برخی از اسطوره‌شناسان دوره‌های پیشین، اسطوره را نه در ارتباط با معانی مقدس و عالی که نوعی روایت‌پردازی در رابطه نزدیک با قدرت، ساختارهای سیاسی و منافع سیاسی و اقتصادی می‌دانست. اگر تاریخ را روایتی حقیقی، دقیق و منطبق با واقعیات فرض کنیم، اسطوره همچون ایدئولوژی، دقیقاً در نقطه‌ی مقابل آن قرار می‌گیرد. او به افشاگری اسطوره‌هایی که ساخته و پرداخته جامعه بورژوازی است توجه ویژه‌ای نشان می‌داد و ویژگی‌هایی برای شناسایی اسطوره‌ها توصیف کرد که برخی از آن‌ها را می‌توان خشونت‌زدایی و چربی‌زدایی، همان‌گویی، تبخیر تاریخ، تقلیل‌گرایی و شیء‌شدگی دانست.

در برابر، *مبرتو/کو* بیشتر به تناقضات داستان‌های ابرقهرمانان، فرایندهای تکراری متون ادبی و علاقه بیمارگونه جامعه امریکایی به کی‌برداری از واقعیت و آفرینش نوعی از فرا واقعیت - که خود با اصطلاح ایمان به امور جعلی از آن یاد می‌کرد - می‌پرداخت.

با دست یافتن به این معانی، تماشای هدفمند انیمیشن‌ها آغاز گردید تا رویکرد هر یک در ارتباط با شاخص‌های مورد نظر بررسی شود. به این منظور از نزدیک به ۸۰ فیلم انیمیشن و لایو اکشن<sup>۱</sup> استفاده شد که از سال ۱۹۳۷ با انیمیشن *سفیدبرفی و هفت کوتوله* آغاز شده و تا زمان حاضر ادامه می‌یابد. ملاک انتخاب این فیلم‌ها را | که همگی توسط شرکت‌های امریکایی مثل *دیزنی*، *دریم ورکز*، *پیکسار* و *بلو اسکای*<sup>۲</sup> ساخته شده‌اند - در دو مورد می‌توان خلاصه کرد: نخست این که جملگی اکران سینمایی داشته و میزان فروش آن‌ها در باکس آفیس<sup>۳</sup> مشخص بود. به همین جهت از تحلیل انیمیشن‌های تلویزیونی صرف نظر شد و انیمیشن‌های پرفروش و در نتیجه پرفردار در اولویت قرار گرفتند. نکته دیگر و البته مهم‌تر این که انیمیشن‌ها با محتوای مرتبط به موضوعات پژوهش نسبت به موارد دیگر ارجحیت یافتند.

در ادامه مفاهیم مورد توجه هر دو اندیشمند در خصوص انیمیشن‌های مورد نظر طرح و بررسی می‌شوند.

در ادامه مشخصات برخی از انیمیشن‌هایی را که به نحوی محتوای مرتبط با موضوع داشته و از منظر اسطوره‌شناسی بیشتر جالب توجه بوده‌اند مشاهده می‌کنید:

1. live-action
2. Disney, Dream Works, Pixar & Blue Sky
3. box office

جدول شماره ۱: لیست انیمیشن‌های مرتبط با مبحث اسطوره‌شناسی

نام انیمیشن	سال تولید	کمپانی تولید کننده
سفید برفی	۱۹۳۷	والت دیزنی
پینوکیو	۱۹۴۰	والت دیزنی
فانتازیا	۱۹۴۰	والت دیزنی
دامبو	۱۹۴۱	والت دیزنی
بامبی	۱۹۴۲	والت دیزنی
پیروزی از طریق نبرد هوایی	۱۹۴۳	والت دیزنی
آوای جنوب	۱۹۴۶	والت دیزنی
سیندرلا	۱۹۵۰	والت دیزنی
پیتروپن	۱۹۵۳	والت دیزنی
بانو و ولگرد	۱۹۵۵	والت دیزنی
زیبای خفته	۱۹۵۹	والت دیزنی
شمشیر در سنگ	۱۹۶۳	والت دیزنی
مری پاپینز	۱۹۶۴	والت دیزنی
پری دریایی کوچولو	۱۹۸۹	والت دیزنی
علاءالدین	۱۹۹۲	والت دیزنی
پوکاهونتاس	۱۹۹۵	والت دیزنی
داستان اسباب بازی	۱۹۹۵	والت دیزنی + پیکسار
هرکول	۱۹۹۷	والت دیزنی
شیرشاه	۱۹۹۴	والت دیزنی
مولان	۱۹۹۸	والت دیزنی
زندگی جدید امپراتور	۲۰۰۰	والت دیزنی
جاده الدورادو	۲۰۰۰	دریم ورکز
فرار مرغی	۲۰۰۰	دریم ورکز + آردمن
شرک	۲۰۰۱	دریم ورکز
اسپریتد اوی	۲۰۰۱	دوبله شده توسط والت دیزنی
شگفت انگیزان	۲۰۰۴	والت دیزنی + پیکسار
چگونه اژدهای خود را تعلیم دهیم؟	۲۰۱۰	دریم ورکز
من نفرت انگیز	۲۰۱۰	یونیورسال پیکچرز
کتاب زندگی	۲۰۱۴	استودیوی خلاق ریل اف اکس، فاکس انیمیشن قرن بیستم

### پیشینه تحقیق

در حوزه انیمیشن تحقیقات متنوعی صورت گرفته است که خصوصاً به بررسی کارتون‌هایی با شهرت جهانی می‌پردازند. رایتی تأثیر تغییرات سیاسی را بر انیمیشن‌های دیزنی بررسی میکند و توضیح می‌دهد که چگونه در طول جنگ جهانی دوم شخصیت‌های کارتونی پروپاگاندای میهن پرستانه را اشاعه دادند و پس از آن در پی سیاست‌های صلح طلبانه روزولت نسبت به همسایگان، انیمیشن‌هایی در ارتباط با کشورهای امریکای جنوبی ساخته شد و تصاویری قالبی از آن ملت‌ها ارائه داد. اما اینک با شکل‌گیری هویت‌های جهانی و کمرنگ شدن اندیشه‌های ناسیونالیستی در امریکا، پروپاگانداها دیگر نه به سراغ ملت‌ها که به سراغ افراد می‌روند (رایتی، ۲۰۰۷).

وایتلی از زاویه دیگری، رویکرد انیمیشن‌ها به طبیعت را بررسی کرد و سه دوره کلی برای آن در نظر گرفت: دوره نخست طبیعت را از زاویه داستان‌های پریان می‌دید و تا سال ۱۹۶۶ رویکرد غالب بود، دوره بعد تا حدود سال ۲۰۰۵ ادامه یافت و به طبیعت امریکای شمالی می‌پرداخت و سرانجام دوره‌ای که به محیط‌های سرزمین‌های دیگر، عجیب و غریب و حاره‌ای متمرکز بود (ویلوکوئت- ماریکاندی، ۲۰۰۸).

لاپوینت نمادهای انیمیشن /سپریتد/وی<sup>۱</sup> را به تصویر میکشد، انیمیشنی که از فرهنگ ژاپنی برخاسته و پیامدهای دنیای مدرن را در هیبت هیولاهای گوناگون تجسم میکند (لاپوینت، ۲۰۰۹). در نهایت می‌توان به سیلورمن اشاره کرد که تحریف‌های تاریخی را در زندگی جدید امپراتور به نقد میکشد (سیلورمن، ۲۰۰۲) و در ادامه بیشتر به آن خواهیم پرداخت. در تحقیقات داخلی کمتر پژوهشی وجود دارد که به موضوع انیمیشن به شیوه علمی و حرفه‌ای پرداخته باشد و به جرات می‌توان گفت مطالعه حاضر در این عرصه پیشتاز به حساب می‌آید.

### چیستی اسطوره مدرن

بارت با توجه به شباهت ویژگی‌های اسطوره در سرتاسر دنیا به وجود قاعده‌ای در اسطوره پردازی اعتقاد داشت و همچون برشت بر این تصور بود که در پس هر قاعده، فریبی نهفته است. او هم رأی با/کو اهمیت اسطوره‌ها را نه در موضوع که در شیوه بیان پیام می‌دید. به زعم او چیزی به نام اسطوره جاوید وجود ندارد، خصوصاً اسطوره‌های معلق مدرن با نیم عمرهای کوتاه. او نازیسیم را نمونه‌ای از اسطوره مدرن دولت و چیرگی آن بر خرد و اراده معرفی کرد (همان: ۳۰).

قهرمان اسطوره‌های مدرن در صورتی که همچون همتایان پیشامدرن خود فاقد نقطه ضعف و

در سطحی خدا گونه یا نیمه خدا باشد، همذات پنداری را برای مخاطب ناممکن خواهد ساخت، بنابراین لازم است که در زندگی روزمره در عین مصرف شدن، غیر قابل مصرف باشد. مشکل اینجاست که توالی اتفاقات به معنای نزدیکی به مرگ است و فاصله گیری از آن داستان را از زندگی روزمره افراد معمولی دور میکند (اکو، ۱۹۷۲: ۱۶). حل این پارادوکس زمانی، مفهوم زمان را متلاشی میکند. جزئیات رمزآلود باقی می‌مانند و این اجازه را می‌دهد که داستان بارها و بارها از زوایای گوناگون بازگو شود. این اتفاقی است که برای مثال در مجموعه‌های کامیک بتمن و فیلم‌های ساخته شده از روی آن در سه دهه اخیر به چشم می‌خورد.

اما پاره شدن زنجیره علی حوادث و تصور امکان بازگشت پذیری وقایع، رابطه ما را با جهان دگرگون ساخته، مسئولیت توأم با تصمیم‌گیری و پیشیمانی از تصمیمات نادرست را کمرنگ میکند (همان: ۱۷). گرچه تا جایی که به فیزیک جدید مربوط می‌شود، نظریات مربوط به غیرخطی بودن زمان می‌تواند نقش آن را در روایت پردازی دگرگون سازد، اما این غیر از آن چیزی است که در زندگی روزمره تجربه می‌شود (بژه، ۱۳۸۸: ۲۲۹).

خلاصه این که قهرمانان با قدرت‌های برتر به بخشی از تخیل عمومی بدل می‌شوند و قابلیت‌های خارق‌العاده آنان گاه همان قدرت‌های انسانی اغراق یافته‌اند که البته چیز عجیبی هم نیست. چرا که در جامعه صنعتی با اعضای فاقد قدرت تصمیم‌گیری، قهرمانان، تجسم آرزوهای ارضا نشده بشر خواهند بود (اکو، ۱۹۷۲: ۱۴). از سوی دیگر و همان طور که پیش‌تر اشاره شد ویژگی‌های نرمال قهرمانان در زندگی عادی‌شان همذات پنداری مخاطب سطح متوسط را برمی‌انگیزد. در این زمینه می‌توان انیمیشن *شگفت‌انگیزان* (۲۰۰۴) را مثال زد که در آن زندگی روزمره و کسالت‌آور قهرمانان ارقابت‌های پیش پا افتاده در مدرسه، انجام وظیفه به عنوان کارمند جزء در بوروکراسی بزرگ یک شرکت بیمه، پرداختن به آشپزی و نظافت و خانه‌داری - در برابر وجه مهیج و ماجراجویانه آن قرار می‌گیرد.

تفاوت این اسطوره‌ها با افسانه‌هایی چون *هرکول* و امثال آن در آگاهی از پایان داستان در دومی است. متمدن شدن رمان مدرن به معنی علاقه مخاطب به پیش‌بینی ناپذیری حوادث است و هیجان از این که چه پیش خواهد آمد؟ مسئله مهم در عامه پسند شدن متون، همین اهمیت یافتن اکنون است. اینجاست که بخشی از پتانسیل اسطوره نابود می‌شود، چرا که اسطوره به عنوان نماد یک خواسته جهانی باید تا اندازه‌ای پیش‌بینی پذیر باشد (همان: ۱۵). در حوزه انیمیشن، عموم غافلگیری‌ها<sup>۱</sup> در موارد متاخرتر و معمولاً هنگامی رخ می‌دهند که ضد قهرمانان و قهرمانان افرادی خارج از انتظار مخاطب انتخاب می‌شوند و یا جایشان را با هم عوض میکنند. *شگفت‌انگیزان*

(۲۰۰۴)، چگونه ازدهای خود را تعلیم دهیم (هر دو نسخه)، مگامایند (۲۰۱۰)، شش قهرمان بزرگ (۲۰۱۴) و ملیفیسنت (۲۰۱۴) نمونه‌هایی از این دست هستند.

### فرا واقعیت<sup>۱</sup>

با وجودی که می‌توان لذت تقلید را یکی از قدیمی‌ترین لذت‌ها به حساب آورد، آکو معتقد است که هولوغرافی<sup>۲</sup> تنها در امریکاست که اینچنین پیشرفت میکند، یعنی در جامعه‌ای که شیفته واقعیت و کپی‌های برابر با اصل است. چرا که از طریق شبیه‌سازی<sup>۳</sup> می‌توان به جاودانگی رسید. این قضیه تا آنجا پیش رفته است که می‌توان گفت آن تکنولوژی که طبیعت را شبیه‌سازی میکند، بیش از طبیعت به ما واقعیت طبیعی و «آرامش طبیعی» می‌بخشد (همو، ۱۹۸۶: ۴۹).

این قاعده تا جایی که به موضوع مورد بحث ما مربوط می‌شود نیز صادق است. گرچه *والت دیزنی* خود ادعا میکرد که نخستین وظیفه کارتون نه کپی برداری از کنش‌های واقعی به صورتی که در واقعیت رخ می‌دهند که ارائه کاریکاتوری از زندگی است (دیزنی، ۱۹۳۵)، اما وقایع به گونه دیگری پیش رفت. پیشی گرفتن از واقعیت از همان ابتدا و با شخصیت پردازای سفیدبرفی (۱۹۳۷) آغاز شد. در *پینوکیو* (۱۹۴۰) تلاش بیشتری صورت گرفت تا حرکت ماشین آلات و وسایل نقلیه و عناصر طبیعت مثل باران و برف و رعد و برق و سایه و آب طبیعی‌تر به نظر برسد. حیوانات مورد نیاز برای طراحی در استودیو نگهداری می‌شدند و حرکات آن‌ها به دقت مورد بررسی قرار می‌گرفت. در ۱۹۹۳ نسخه دیجیتال سفیدبرفی تهیه شد. اصلاحاتی در رنگ، رزولوشن و کیفیت آن صورت گرفت. سرانجام در ۱۹۹۵ کمپانی پیکسار با ساخت انیمیشن کامپیوتری و سه بعدی *داستان اسباب‌بازی* گام بزرگی در جهت نزدیک‌سازی صنعت انیمیشن به کپی برداری از واقعیت برداشت. روندی که در تولیدات بعدی به فرایند مرسوم بدل شد.

این در حالی است که در فرهنگ‌های غیر امریکایی ماجرای دیگری اتفاق می‌افتد. نمونه‌های مشابه ژاپنی مثال خوبی در این زمینه هستند. *بارت* نشانه ژاپنی را اساساً فاقد دلالت به طبیعت یا عقلانیت می‌پنداشت. به زعم او نشانه ژاپنی تهی است، در آن نه اثری از خداست، نه حقیقت نه اخلاق. نجابتی که ما نام آن را ابتذال و بی‌معنایی می‌گذاریم. *بارت* از ویژگی خاص هنر ژاپنی می‌گفت که حفظ تصنع و از بین بردن استناد به زندگی واقعی است (بارت، ۱۳۸۶: ۲۵).

شاید به همین دلیل است که انیمه‌های ژاپنی نیز با نمونه‌های امریکایی خود بسیار متفاوتند. انیمه ژاپنی، هیچ اصراری بر طبیعی و واقعی نشان دادن شخصیت‌ها، صحنه‌ها، طبیعت و اتفاقات ندارد. آثار *هایلو میازاکی* کارگردان برجسته و خالق مانگاها و انیمه‌های ژاپنی همچون

1. hyper reality  
2. holography  
3. simulation

بسیاری دیگر از همکاران خود، این واقعیت را به خوبی نشان می‌دهند. *اسپریتد اوی* (۲۰۰۱)، *قلعه متحرک هاول* (۲۰۰۴)، *پونیو* (۲۰۰۸) و *همسایه من توتورو* (۱۹۸۸) برخی از کارهای او هستند که توسط کمپانی دیزنی ترجمه و نمایش داده شدند. در مقایسه با تولیدات دیزنی، فقدان پایبندی این انیمه‌های دوبعدی به عقلانیت، واقع‌گرایی و روندهای مرسوم و پیش‌بینی‌پذیر داستانی به روشنی قابل مشاهده است.

### تبخیر تاریخ<sup>۱</sup> و تقلیل‌گرایی<sup>۲</sup>

معنا دربردارنده یک نظام ارزشی است که تاریخ، جغرافیا، اخلاق و ادبیات خاص خود را دارد. اسطوره، دالی تهی است که معنا را نمی‌زاید اما آن را فقیر می‌سازد. بارت معتقد است که فرم و معنا همزمان امکان بروز ندارند و با اهمیت یافتن یکی، دیگری زوال می‌یابد. فرم این قابلیت را دارد که به امری پوچ دلالت بخشد و آن را به اسطوره بدل سازد. همان طور که قدرت انجام عکس این عمل را داراست. اسطوره معنا را به اجساد سخنگو تبدیل و از آن‌ها تغذیه میکند، توسط همگان مصرف می‌شود و فلسفه‌ای عوامانه می‌یابد. این فرم‌های عرفی دقیقاً به علت گستردگی جلب توجه نمیکنند (همو، ۱۳۹۲: ۷۰).

در اسطوره‌پردازی تاریخ تبخیر و به طبیعت تبدیل می‌شود (همان: ۴۱). چیزها خاطره ساخته شدن خود را از دست می‌دهند و واقعیت توخالی می‌شود. اسطوره برای مصرف کمتر هوش، پیچیدگی را به سادگی و کیفیت را به کمیت مبدل می‌سازد و «دنیا بی بدون تضاد و ژرفا و سرشار از یقین و شادمانی» به تصویر میکشد، که مشابهت‌هایی را با آثار بسیاری از شرق شناسان متبادر می‌سازد (همان: ۷۵). چنان که پیشتر گفتیم فرازبان، تجملی است. گفتاری درخشان، گسترده، حراف و غنی با هدف ابدی ساختن نظم موجود و پیش‌گیری از دگرگونی که با توسل به چهره‌های بانشاط، مزاحمان را دور می‌سازد و به علت ناتوانی در تجسم دیگری، آن‌ها را به خود تقلیل می‌دهد (همان: ۸۴). تا پیش از رواج اندیشه‌های حمایت از حقوق اقلیت‌های نژادی، حیوانات و طبیعت، اسطوره‌سازی در این زمینه‌ها با شدت بیشتری صورت می‌گرفت. ویژگی‌های زندگی روزمره انسان مدرن غربی به طبیعت، جوامع غیر غربی، تاریخ، اساطیر و افسانه‌های ملل تسری یافت و هیچ حوزه‌ای را از قلم نینداخت. برای مثال در *بامبی* (۱۹۴۲) حیوانات رفتار و عاداتی تا حد امکان شبیه به انسان نشان می‌دهند تا همذات‌پنداری مخاطب را بدون زحمت چندانی جلب کنند. حیوانات تنها از یک دشمن در هراسند و آن انسان‌ها هستند.

1. evaporation of history  
2. reductionism



نمونه شرق‌شناسانه‌ای از این تقلیل‌گرایی در انیمیشن *علاءالدین* (۱۹۹۲) رخ می‌دهد. شخصیت *علاءالدین* | که با الهام از فیزیک بدنی تام کروز پرداخته شد- به همراه پرنسس یاسمین عادات، شوخی‌ها و آرزوهای مدرنی نیز از خود نشان می‌داد. مورد مشابه تحلیلی است که سیلورمن در مورد زندگی جدید *امپراطور* (۲۰۰۰) ارائه می‌دهد: اسطوره‌ای فاقد نام و نشان فرهنگی و جغرافیایی (سیلورمن، ۲۰۰۲: ۲۹۹). زمانی بودریار، *دیزنی‌لند* را فراواقعیتی اسطوره‌ای خواند اما سیلورمن این مسئله را در مورد انیمیشن زندگی جدید امپراطور بررسی می‌کند. با توجه به اعتراضاتی که به *پوکاهونتاس* و تحریفات تاریخی موجود در آن شکل گرفت دیزنی اعلام کرد که انیمیشن زندگی جدید *امپراطور* اشاره به هیچ کشور خاصی ندارد. اما عملاً مربوط به سرزمینی بود که ویژگی‌هایی از پادشاهی پرو، قوم *اینکا*، معابد *مایایی*، رقص *ایرلندی* و غذاهایی شبیه به فست فود و خانواده‌ای هسته‌ای به شکل مدرن آن با مردان قوی، زنان زیبا و فرزندان باهوش را در خود داشت. با وجود چنین اشاراتی خبری از باقی خصیصه‌های زندگی مردم بومی مثل *دستان پینه بسته*، پوست آفتاب سوخته و شکم آویزان نبود (همان: ۳۰۳).

*هرکول* (۱۹۹۷) و خانواده هسته‌ای در اساطیر یونان باستان نمونه دیگری بود که زئوس را بر خلاف اسطوره نخستین، پدر و همسری متعد به تصویر میکشید. از این جهت دیزنی را می‌توان استاد مکان‌زدایی<sup>۱</sup> دانست که با تضعیف هویت مکان‌ها، آن‌ها را شبیه به هم می‌سازد تا احساس مشابهی را تداعی کنند. دیزنی خود نقش امپراطور کوسکویی را بازی میکرد که فرهنگ دیزنی *لند* را به بومیان مناطق دیگر تحمیل کرده بود. نتیجه آن که پرو همان اندازه که به خاطر تأمین *کوکا* (ماده اصلی فرمول سری *کوکاکولا*) سود برد از بازنمایی‌های اینچینی نیز سود خواهد برد (همان: ۳۱۳).

### شیء شدگی<sup>۲</sup>

ابرقهرمانان همواره دچار شیء‌شدگی می‌شوند و به اندام‌ها و استعدادهایشان تقلیل داده می‌شوند (بارت، ۱۳۹۲: ۱۱۳). در این زمینه سفید برفی را می‌توان پیشتاز دانست. چرا که نامش را نیز مدیون تنها ویژگی بارز یعنی رنگ پوستش بود. با این حال نقش پاهای کوچک *سیندرلا*، صدای بی‌نظیر پری دریایی *کوجولو*، گوش‌های بزرگ *دامبو* و دماغ جادویی *پینوکیو* را در تبدیل شدن آنان به قهرمانان محبوب نباید نادیده گرفت.

از سوی دیگر شوخی با اسطوره‌های پیشامدرن آنان را به اسطوره‌ها و کالاهای مدرن تبدیل کرد. برای مثال در انیمیشن *هرکول* (۱۹۹۷) می‌بینیم که پس از به شهرت رسیدن قهرمان،

1. placelessness  
2. reification

عکس او روی ظروف، محصولات غذایی و حتی دمپایی به چاپ می‌رسد و موجب خشم ضد قهرمان می‌شود. تحریفات و ریشخندهای اینچنینی بود که اعتراض عده‌ای از روزنامه نگاران یونانی را برانگیخت. چرا که تصویر بزرگتر یعنی انیمیشنی عامه پسند از هرکول در متن زندگی روزمره امریکایی به عنوان کالایی نوظهور از چشم آنان دور نماند. اتفاق مشابهی که برای داستان هملت در شیرشاه (۱۹۹۴) نیز رخ داد.

### تملک

بارت حس لامسه را بهترین روش برای رمزگشایی معرفی میکند (همان: ۱۱۹). شبیه به کاری که هیگاپ در *چگونه اژدهای خود را تعلیم دهیم* (۲۰۱۰) با توسلس کرد. با لمس، کنترل، سواری کردن و تصاحب اژدها است که می‌توان بر رمز و راز آن فائق آمد. نشانه دیگری از عطش تملک، ظهور اشتیاق به سرعت، پرواز و تسلط به عنوان علائق و لذات نسبتاً متأخر انسانی در انیمیشن‌هاست که نخستین بار در *علاءالدین* (۱۹۹۲) به شکل تجربه‌ای بی‌همتا و لذت‌بخش معرفی می‌شود و در *تارزان* (۱۹۹۹)، *چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم* (۲۰۱۰)، *ملیفیسنت* (۲۰۱۴)، *شش قهرمان بزرگ* (۲۰۱۴) و ... تکرار می‌گردد. این تمایل که روز به روز در جلوه‌های نمایشی بیشتر به کار گرفته می‌شود، مسلماً با ظهور و رواج فیلم‌ها و انیمیشن‌های سه بعدی و ولع مخاطبان برای تماشای صحنه‌های نفس‌گیر بی‌ارتباط نیست.

این تمایل به مالکیت و تسلط در صنعت توریسم نیز پدیده‌ای خیره‌کننده است. در اینجا این نگاه خیره‌گردشگر است که مکان را به اسطوره بدل می‌سازد. به همین دلیل نیز ارتباطی میان تجربه کیفی بومیان و بازدیدکنندگان نمی‌توان یافت. پیشرفت عکاسی که انسان‌ها را در دل تجربیات جای می‌داد به این اتفاق کمک کرد (بنت، ۱۳۸۶: ۲۳۱). مالکیت این تجربیات، احتراز از اتفاقات غیرمنتظره و هرگونه زحمت و سختی، تجربه‌ای تام و ارضا کننده برای تمامی سنین می‌سازد که بازدیدکنندگان را از تمامی واقعیات ناخوشایند مثل فقر، خطر و جرم مصون می‌دارد (همان: ۲۴۳). اشاره‌ای به این پدیده را می‌توان در صحنه آغازین انیمیشن *من نفرت انگیز* (۲۰۱۰) مشاهده کرد.

نگرانی از این مسئله را در کارهای *میازاکی* به وضوح می‌توان مشاهده کرد. به طور کلی در داستان‌های ژاپنی هیولاها تجسمی از نگرانی‌های اجتماعی هستند و در سنت فرهنگ ژاپنی در حال و هوایی گرگ و میش یعنی اوضاعی ناپایدار و توأم با بلا تکلیفی و نگرانی پدیدار می‌شوند. هیولاهایی که متعلق به افسانه‌های پیشامدرن نیستند و ماهیتی اساساً مدرن دارند، زندگی روزمره را تهدید میکنند و همان‌گونه که برای مثال در *اسپریتد/وی* قابل تشخیص است، نمادی از مصرف‌گرایی، طمع، فقدان هویت و دیگر مسائل جامعه مدرن هستند (لاپونت، ۲۰۰۹: ۲).

## خشونت‌زدایی

اسطوره با وجود خشونت و پرخاشگری ذاتی خود، آن چه را به چشم مخاطب دل آزار باشد پنهان میکند. شخصیت‌ها و تصاویر آسیب‌پذیر و معصومانه، دیوار دفاعی مخاطب را فرو می‌ریزند و پیام خود را در دل او می‌نشانند. در چیکن ران (۲۰۰۰) اشاره مستقیمی به وجود چنین اعتقادی در فرهنگ ایالات متحده صورت می‌گیرد، وقتی قهرمان داستان می‌گوید در کشور من اعتقادی وجود دارد مبنی بر این که برای انگیزه بخشیدن به دیگران باید از هر اشاره‌ای به مرگ خودداری کرد.

نمونه‌های فراوانی را از چنین احترازاتی می‌توان در انیمیشن‌ها یافت. در داستان اصلی سفیدبرفی (۱۹۳۷) نه بوسه و نه آرزوی رسیدن به شاهزاده وجود نداشت. بلکه با خروج اتفاقی سیب از گوی سفیدبرفی حال او بهبود می‌یافت. نامادری از فرط نفرت کبد و ششی را که تصور میکرد متعلق به سفیدبرفی است می‌خورد و در پایان به طرز شکنجه‌آمیزی کشته می‌شد. یا برای مثال در سیندرلا (۱۹۵۰) مادر، دخترانش را مجبور میکند شست پای خود را ببرند تا اندازه کفش مناسب پایشان شود و عاقبت آن‌ها که نهایتاً چشمشان توسط پرنده‌ها کور می‌شود. پری دریایی کوچولو (۱۹۸۹) نمونه دیگری است. در نسخه اصلی داستان، محبوب آریل عاشق دختر دیگری می‌شود و آریل جان می‌سپارد. خبری از دخالت جادوگر، فریب شاهزاده، باطل شدن طلسم و وصال قهرمانان نیست. شاید به این دلیل که هانس کریستین آندرسون داستان را پیش از شکل‌گیری این باور عمومی و مسلم نوشته بود که داستان‌های کودکانه لزوماً باید پایانی خوش و قابل پیش‌بینی داشته باشند. اما در این میان داستان پوکاهونتاس (۱۹۹۵) از همه تأثربرانگیزتر است، چرا که در اشاره به زندگی شخصیتی حقیقی ساخته شد. گرچه در انیمیشن عشق پوکاهونتاس به یک جوان جذاب سفیدپوست (اسمیت) و تلاش برای نجات جان او به سادگی دشمنی و تضاد منافع میان سفیدپوستان و بومیان سرخپوست را حل میکند و مهاجمان را وامی دارد تا در صلح و آرامش سرزمین سرخپوستان را ترک کنند، اما خشونت رخدادهای واقعی چیز دیگری بود. پوکاهونتاس به هیچ وجه دختر دردانه رییس قبیله و در ارتباط معنوی با روح مادر مفقودش نبود. خانواده هسته‌ای در قبیله‌های سرخپوست را تنها می‌توان تحمیل فرهنگی دیگری از سوی دیزنی پنداشت. پوکاهونتاس دختر یکی از ده‌ها زن رییس قبیله بود که خواهران و برادران بسیاری داشت و احتمالاً هیچ گاه مادر واقعی خود را نشناخت. او عاشق فرهنگ و تمدن سفیدپوستان شد و با آن‌ها رفت و آمد میکرد. زمان حضور اسمیت در سرزمینش دوازده سال بیشتر نداشت و روایت اسمیت | که فردی خشن و سختگیر توصیف شده است - از نجات یافتنش توسط پوکاهونتاس به نظر کارشناسان دروغ و یا در بهترین حالت سوءتفاهمی بیش نبوده است. پوکاهونتاس مدتی به اسارت گرفته شد و به

احتمال بالا در این مدت مورد تجاوز نیز قرار گرفت. او پس از گرویدن به مسیحیت نام خود را به ربکا تغییر داد و به همسری تنباکوکاری به نام جان رالف در آمد و با او به انگلستان رفت تا به عنوان یک «وحشی رام شده و تمدن یافته» به جامعه انگلستان معرفی شود تا این که در سن بیست و یک سالگی در اثر بیماری نامشخصی درگذشت. گذشته از تمام این‌ها تیم جستجوگر سفیدپوست هرگز سرزمین سرخپوستان را ترک نکرد و آن را پس از متمدن سازی به مکانی بدل ساخت که امروزه ایالت ویرجینیا نامیده می‌شود.

در پیروزی *از طریق نبرد هوایی* (۱۹۴۳)، عذر موجه مورد نیاز در هر اسطوره‌ای به خوبی و البته بیش از حد بی‌پرده نشان داده می‌شود. استفاده از بمب اتم حتمی است. تنها مسئله این است که چه کسی زودتر به آن دست می‌یابد؟ هیتلر که مثل اختاپوس بی‌رحمی قصد نابودی جهان را دارد یا امریکا که مثل عقابی شجاع از کشورهای تحت حمایتش و نهایتاً تمام جهان مراقبت می‌کند؟ با فروافتادن بمب اتم بر شهرهای ژاپن، خانه‌ها و شهرهای متروکه‌ای را می‌بینیم که نابود می‌شوند. اثری از قربانیان غیر نظامی نیست. واقعیت چنان که آگاهیم به گونه دیگری رخ داد. تنها دو سال پس از نمایش *پیروزی از طریق نیروی هوایی* دو بمب اتمی با اندازه‌های متفاوت که یکی «مرد چاقی» و دیگری «پسر کوچک» نام گرفته بود بر شهرهای هیروشیما و ناکازاکی فرود آمد. صد البته که خیابان‌ها و خانه‌های شهر بر خلاف آن چه در فیلم نمایش داده شده بود، به هیچ عنوان خالی از سکنه نبود و تنها در روز اول در حدود ۱۲۹۰۰۰ نفر کشته شدند.

### چربی‌زدایی

ویژگی چربی‌زدایی را می‌توان در ادامه و تکمیل فرایند خشونت‌زدایی به حساب آورد، عاملی که موجب می‌شود اثری از زشتی، پیری، غم، مشکلات لاینحل، شک، نقطه ضعف و بدی به زندگی قهرمانان راه نیابد. اسطوره‌گفتاری است دزدیده شده و بازگردانده شده اما نه دقیقاً سر جای خودش. ظاهری بیش از اندازه غنی دارد و معناها را چربی‌زدایی میکند (بارت، ۱۳۹۲: ۵۳). اسطوره‌گفتار معصومانه‌ای است که قصدهایش را پنهان می‌سازد و آن‌ها را طبیعی نشان می‌دهد تا اثربخشی خود را حفظ کند. برای برائت‌جستن از هر اتهامی به استثناها متوسل می‌شود (همان: ۵۸). با تحلیل نشانه‌شناسی می‌توان به ایدئولوژی نهفته در دل آن دست یافت. عذر موجهی که مهم‌ترین بخش آن را تشکیل می‌دهد. این خصیصه‌ها البته متعلق به اسطوره ایده‌آل از همان نوعی است که ما در انیمیشن‌ها به بررسی آن می‌پردازیم. به گفته بارت اسطوره‌های غیر ایده‌آل خشک و فرمایشی و ناشیانه، بی‌ظرافت و فقیر و نابارورند (همان: ۷۹). با این اوصاف نمونه‌هایی از این اسطوره‌های غیر ایده‌آل را نیز می‌توان در انیمیشن‌های دیزنی و

دیگر کمپانی‌های بزرگ انیمیشن سازی یافت. پیروزی *از طریق نبرد هوایی* (۱۹۴۳) مثال خوبی در این زمینه است که در آن با وجود تلاش برای خشونت زدایی از صحنه‌های گوناگون - تبلیغ ناسیونالیسم و تلاش برای مشروعیت بخشی به بمباران اتمی شهرهای ژاپن با الفاظی بی‌پرده و زمخت صورت گرفت و تنها به فروشی کمتر از ۸۰۰ هزار دلار دست یافت. اما موارد اینچنینی را باید استثنائاتی در یک مسیر کلی‌تر به حساب آورد.

از همان ابتدا این سفیدبرفی (۱۹۳۷) بود که با چشمانی تا حد امکان گرد، گونه‌ها، لبخند، پاها و بدنی بی‌عیب و نقص ظاهر شد (پالانت، ۲۰۱۰: ۳۴۶). ظاهر حسرت برانگیزی که تمامی پرنس‌ها و پرنسس‌های پس از او از آن بهره مند بودند. بسیاری از آن‌ها مثل شخصیت *تینکربل* در داستان *پیتر پن* (۱۹۵۳) از روی مدل‌های مشهور طراحی می‌شدند. در *اپیزود سمفونی پاستورال از فانتازیا* (۱۹۴۰) نیز سنت‌آورها با عنوان موجودات افسانه‌ای در اسطوره‌های پیشامدرن - همگی جوان، جذاب و شبیه به مدل‌های تبلیغاتی، سرگرم شادی و لذت و عشق ورزی در زندگی روزمره‌اند.

از سوی دیگر خود پیتر پن شهرت خاص خود را داشت: «پسری که هرگز بزرگ نمی‌شود». مری پاپینز (۱۹۶۴) نیز جادوگر دلفریبی بود که هرگز پیر نمی‌شد. اما از سوی دیگر از عادات مردم عادی در زندگی روزمره نیز بی‌بهره نبود و گاه و بی‌گاه با نگاه کردن به آینه کوچکش از آراستگی و بی‌نقص بودن زنانگی‌اش اطمینان می‌یافت.

در مری پاپینز کلیشه قدیمی نمایش داده می‌شد که مردم فقیر را شادتر و خوشبخت‌تر و افراد ثروتمند را عبوس و سخت‌گیر معرفی میکرد. به همین دلیل بود که در *سرتاسر فیلم*، دودکش پاک‌کن‌ها و دیگر افراد آس و پاس راضی و خوشبخت روی پشت بام‌ها به رقص مشغول بودند. در *بانو و ولگرد* (۱۹۵۵) این موضوع به شیوه دیگری لوذ شد و اختلاف شدید طبقاتی به سادگی و با شکل گرفتن علاقه تبدیل به موضوعی بی‌اهمیت می‌شد. *آوای جنوب* (۱۹۴۶) مورد مشابهی بود که رضایت و شادی سیاهپوستان از بردگی و خدمت به سفیدپوستان و عشق به آنان را بدون هیچ چشمداشتی به تصویر میکشید.

*پینوکیو* (۱۹۴۰) نیز که پسری معصوم و دوست داشتنی و البته ساده لوح تصویر شده بود با نسخه اصلی خود تفاوت داشت. *کلودی* در داستان اصلی، *پینوکیو* را پسری شرور و سنگدل توصیف میکند که کریکت، جیرجیرکی را که نقش فرشته مراقب و وجدان او را بر عهده دارد، با خونسردی میکشد. فیلمی که به کارگردانی *استیو بارون* در ۱۹۹۶ ساخته شد چه از لحاظ حال و هوا فقر مردم و آلودگی شهرها - و چه شخصیت‌پردازی، قرابت بیشتری با کتاب داشت. با این وجود در باکس آفیس به فروش ۱۵ میلیون دلاری دست یافت که ده میلیون دلار کمتر از

بودجه آن بود و در ارزیابی کیفی *راتن تومیتوز*<sup>۱</sup> به علت «فقدان آواز و شخصیت‌های اضافه بر داستان» تنها ۱٫۵ امتیاز گرفت. در حالی که نسخه کارتونی دیزنی با فروشی معادل ۸۴ میلیون دلار، کسب هر پنج امتیاز و نظر مثبت منتقدان پیشی گرفت.

شرک (۲۰۰۱) از بسیاری جهات متفاوت بود و نقد هنرمندانه‌ای از انیمیشن‌های پیش از خود ارائه داد. با این حال از منظر اسطوره‌پردازی استثنا نبود. چه در پرداختن قهرمان زن که با طراحی سه بعدی و جزئیات بالا یک سر و گردن بالاتر از پرنسس‌های دیزنی قرار می‌گرفت و چه در داستان‌پردازی و ویژگی‌های قهرمان اصلی که بر خلاف نسخه اصل آلمانی نه بیرحم بود و نه نفرت‌انگیز.

این پیش روی به عناصر طبیعت نیز انتقال یافت. چه در *بامبی* (۱۹۴۲) که در آن حیوانات تنها از سوی انسان‌ها احساس عدم امنیت میکنند، همه با هم در صلح و آرامش زندگی میکنند و رفتار و عاداتی انسانی نشان می‌دهند، چه در *دامبو* (۱۹۴۱) که حیوانات را شاد و خرسند از کار در سیرک و اسارت به دست انسان‌ها به تصویر میکشد. *کتاب جنگل* (۱۹۶۷) نمونه مناقشه‌برانگیز دیگری بود که در آن سرود معروف *نیازهای اولیه*<sup>۲</sup> از نظر *ویلوکوئت* سعی در معرفی طبیعت بی‌گناه و بخشنده داشت و به فرهنگ مصرف‌گرایی اواسط دهه ۶۰ اشاره میکرد. در برابر افرادی چون *وایتلی* که معتقد است محصولات کودکانه را نباید با داده‌های علمی قضاوت کرد، *ویلوکوئت* این بازنمایی را بیگانه کننده برمی شمرد (ویلوکوئت، ۲۰۰۸: ۲۰۴-۲۰۸). دیزنی البته روایتی رئالیستی نیز از طبیعت ارائه می‌دهد و در *اپیزود آیین بهار از فانتزیا* (۱۹۴۰) داروینیسیم و سیر تکامل موجودات زنده را در دوره‌های متوالی زمین‌شناسی به تصویر میکشد. این قطعه که در آن «علم است که سخن می‌گوید» به احتمال زیاد باید مورد تأیید *ویلوکوئت* قرار گرفته باشد.

چنان که دیدیم کمپانی‌های انیمیشن‌سازی با قدرت، عوامل مزاحم خارجی را بیرون راندند و در برابر هر چیزی که تهدیدکننده «پایان تا ابد خوش»<sup>۳</sup> در مسیر سرنوشت قهرمانان بود ایستادند.

## تکرار

اکو ویژگی متون مدرن را ثابت باقی ماندن طرح داستان می‌داند. سیر وقایع، ویژگی‌ها و عادات قهرمانان | مثل تیک‌های عصبی یا تکیه کلام‌ها- تکرار می‌شود و تنها ظاهر شخصیت‌ها تغییر

1. Rotten Tomatoes  
2. Bare Necessities  
3. Happily Ever After

میکند. مخاطب از همین تکرارها و در حقیقت بخش غیرداستانی<sup>۱</sup> ماجراست که لذت می‌برد. به عبارت دیگر در ظاهر از غافلگیری و در واقع از رخداد آن چه می‌دانیم رخ خواهد داد لذت می‌بریم (اکو، ۱۹۷۲: ۲۰).

پراپ نیز در مورفولوژی که از داستان‌های فولکلور ارائه می‌دهد این موضوع را مطرح میکند که اعمالی یکسان توسط پرسوناژهای متفاوت رخ می‌دهد و با وجود تنوع ظاهری، داستان‌های محدودی وجود دارند. بنابراین سؤال مهم اتفاقات و معنای آن‌ها هستند نه آن که توسط چه کسانی و چگونه رخ می‌دهند (پراپ، ۱۹۲۸: ۸). روندی را که پراپ در این مورفولوژی مشخص میکند می‌توان به شرح زیر خلاصه کرد: غیبت عضوی از خانواده، محول شدن وظیفه‌ای به قهرمان، اختلال در انجام آن وظیفه، شناسایی مقدماتی وضعیت توسط ضد قهرمان، تلاش او برای فریب قهرمان، عکس‌العمل مکانیکی قهرمان و فریب خوردن او از ضد قهرمان، آرزوی عضوی از خانواده برای داشتن چیزی، تلاش قهرمان برای رفع این کمبود، ترک خانه و ورود شخصیت یاری دهنده قهرمان، مورد آزمون قرار گرفتن او و حضور یاری گر، استفاده قهرمان از یک عامل جادویی، جایجایی بزرگ و طولانی مثلاً بین دو پادشاهی، مبارزه رویاروی قهرمان و ضدقهرمان، زخمی شدن قهرمان، شکست ضد قهرمان، امکان ظهور مجدد ضد قهرمان، تنبیه او، ازدواج قهرمان و کسب قدرت.

انیمیشن‌های بسیاری هستند که این مورفولوژی در مورد آن‌ها مو به مو و یا با اختلاف اندکی صادق است. برای نمونه می‌توان از پیتر پن (۱۹۵۳)، زیبای خفته (۱۹۵۹) و هرکول (۱۹۹۷) نام برد. چنان که می‌بینیم این قاعده‌ای نیست که در انیمیشن‌ها به داستان‌های فولکلور آلمانی محدود شود و در بازگویی افسانه‌های عصر باستان و داستان‌های امروزی نیز به کار گرفته می‌شود.

### همان‌گویی

ویژگی برجسته دیگر اسطوره آن است که به همان‌گویی می‌پردازد، یعنی آنچه سارتر معتقد است هنگام ترس یا خشم اتفاق می‌افتد، به زبان دیگر زمانی که عقل کمتر در صحنه حضور دارد. بنابراین اسطوره خرد را میکشد. از اصطلاحات رایج و اندرزهایی سود می‌برد که به نظر خدشه‌ناپذیر می‌رسند و به دنیایی جدید رهنمون نمی‌شوند، بلکه دنیایی پیش ساخته را توجیه می‌کنند و برای تثبیت نظامی جهانی تلاش می‌کنند. همان‌گویی همواره مهاجم و نگهبان نظامی است که نباید نقد شود (بارت، ۱۳۹۲: ۹۶).

مثال‌هایی از نظم پدرسالارانه را در آثار اولیه دیزنی می‌توان یافت که مسلم و خدشه‌ناپذیر فرض

می‌شوند. در بامبی (۱۹۴۲) اقتدار پدران با وجود غیبت مداوم آنان از خانواده | که جذابیت بیشتری به آنان می‌بخشد- در سرتاسر داستان احساس می‌شود. نمونه دیگر سفید برفی (۱۹۳۷) است که در آن پرنسس با ورود به خانه دورف‌ها می‌گوید: «معلوم است که مادری در این خانه نیست»، و زنانگی مسئولیتِ نظافتِ خانه را بدیهی می‌انگارد.

نظم‌های پیشین با شکل‌گیری جنبش‌های حمایت از حقوق زنان، طبیعت و اقلیت‌ها تغییر یافت. اما خصلت اسطوره‌ای انیمیشن تغییری نکرد. شمشیر در سنگ (۱۹۶۳) به دفاع از تجربه‌گرایی، فردگرایی و دایکتومی‌های زیربنایی در اندیشه شکل‌دهنده جهان مدرن پرداخت «اگر چیزی از آن آموخته باشی، پس حتماً ارزش امتحان کردن را داشته است»، «حتی کوچکترین فرد قادر به تغییر آینده است»، «در برابر هر عقب، یک جلو وجود دارد و در برابر هر توقف یک رفتن، این چیزی است که جهان را به گردش وامی دارد.» چنین بیانی در کتاب زندگی (۲۰۱۴) نیز وجود داشت: «داستان زندگی‌ات را خودت بنویس.» این کاری بود که شیر شاه (۱۹۹۴) در مورد احساس میهن پرستی انجام داد «من تنها زمانی که مجبور باشم شجاعت به خرج می‌دهم، شجاعت به معنی جستجوی دردسر نیست»، «نگاه کن سیمبا! هر آنچه نور آفتاب آن را لمس میکند قلمروی پادشاهی ماست»، «پادشاهان گذشته همواره برای راهنمایی تو حضور خواهند داشت»، «به یاد بیاور کیستی و جایگاه خود را در چرخه زندگی بیاب» (به عنوان یک گوشتخوار). نمونه‌های شبیه به این را در بیشتر انیمیشن‌ها می‌توان یافت.

### سخن آخر

همچنان که می‌بینیم اسطوره‌ها با وجود هماهنگی با ظرف زمان و مکان، ویژگی‌های متمایز کننده خود را در شرایط مختلف اجتماعی و فرهنگی حفظ میکنند. آنچه شناسایی و افشای اسطوره را دشوار می‌سازد، گاه گوناگونی‌های ظاهری و فریبنده است و گاه یکنواختی و هم‌نوایی آن با ابعاد متنوع زندگی روزمره که آن‌ها را در میان وقایع ریز و درشت پنهان می‌سازد. اسطوره استعداد عجیبی در جلوه یافتن در پوشش حقیقت و اخلاق دارد و ابزار قدرتمندی برای اقناع مخاطب خلق میکند که احساسات و تعهدات ذهنی او را هدف قرار می‌دهد. از این جهت اسطوره شناسان نیاز به هوشیاری بالایی برای فاصله گرفتن از سوژه و جذابیت‌های آن احساس میکنند. با وجود دشواری چنین مسیری، و با توجه به اهمیت موضوع، همواره به آنان که سوی حقیقی چهره‌های بزرگ شده را به ما بنمایانند نیاز خواهیم داشت.

آن چه نیاز به پرداختن به انیمیشن‌های امریکایی را پدید آورد، مصرف گسترده آن در جامعه جهانی و البته جامعه ایرانی بود که طیف وسیعی از اقشار، سنین، اعتقادات و سبک‌های زندگی را در بر می‌گرفت. پر واضح است که اسطوره‌های فراوانی، اینجا در برابر چشمان ما و حتی



توسط خود ما خلق و در عرصه سیاست، اقتصاد، فرهنگ، آموزش و دین ارائه می‌شوند. هر روز به کرات و بی آن که خود آگاه باشیم آن‌ها را مصرف میکنیم، می‌پذیریم، به باوری بدیهی بدل می‌سازیم و به دیگران تجویز میکنیم. با تمام این اوصاف و با وجود قدرت و نفوذ مثال زدنی اسطوره‌ها، هنوز هم می‌توانیم با جستجوی نشانه‌ها در جهان پیرامون و خصوصاً محیط بلافصل زندگی خویش، آن‌ها را شناسایی و آشکار کنیم و خود را نسبت به القانات آن مصون سازیم.

## منابع

- اشتراوس، لوی (۱۳۹۰) *اسطوره و تفکر مدرن*، مترجم: فاضل لاریجانی و علی جهان پولاد، نشر فرزانه، چاپ دوم.
- بارت، رولان (۱۳۹۲) *اسطوره، امروز*، مترجم: شیرین دخت دقیقیان، نشر مرکز.
- بارت، رولان (۱۳۸۶) *امپراتوری نشانه‌ها*، مترجم: ناصر فکوهی، تهران: نشر نی، چاپ سوم.
- بژه، دیوید ام (۱۳۸۸) *تحلیل روایت و پیش‌روایت*، مترجم: حسن محدثی، دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
- بنت، اندی (۱۳۸۶) *فرهنگ و زندگی روزمره*، مترجم: لیلا جوافشانی و حسن چاوشیان، نشر اختران.
- Disney, W. (1935). *How to train an animator*, A letter to Don Graham, art Teacher from Chounaird Art Institute. Source: Michael Sporn Animation.
- Eco, U. (1972). *The myth of superman*. Diacritics, (Vol. 2, No. 1 pp. 14-22). The Johns Hopkins University Press.
- Eco, U. (1986). *Travels in hyper reality*. A Harvest Book, A Helen & Kurt Wolff Book.
- Lapointe, C. (2009). *Coping with Capitalism: Monsters and the Specter of Execc in Spirited Away, Onmyoji, and Tokyo Babylon*. A Thesis Submitted in Conformity with the Requirements for the Degree of Masters Graduate Department of East Asian Studies University of Toronto.
- Pallant, C. (2010). *Disney-Formalism: Rethinking 'Classic Disney'*. Animation: An Interdisciplinary Journal (5(3) 341 –352). anm.sagepub.com.
- Propp, V. (1928). *Morphology of the folktale*. Translation@1968, The American Folktale Society & Indian University.
- Raiti, G. C. (2007). *The Disappearance of Disney Animated Propaganda: A Globalization Perspective*. Animation: an Interdisciplinary, (Vol. 2(2) pp 153–169). Sage publication.
- Silverman, H. (2002). *Groovin' to Ancient Peru: A Critical Analysis of Disney's "The Emperor's New Groove"*. Journal of Social Archeology, (Vol. 2(3) pp 298-322). Sage publication.
- Willoquet-Maricondi, P. (2008). *David Whitley, The Idea of Nature in Disney Animation*. Aldershot: Ashgate.