

بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در انیمیشن‌های میازاکی و دورهٔ رنسانس دیزنی مطالعهٔ موردی پری دریایی، دیو و دلبر، همسایهٔ من توتورو و شهر اشباح*

سید علیرضا بن. گلیایگانی^{۱*}، منصور حسامی کرمانی^۲، فاطمه حسینی شکیب^۳

^۱استادیار گروه تصویر متحرک (انیمیشن)، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

^۲دانشیار گروه نقاشی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

^۳استادیار گروه تصویر متحرک (انیمیشن)، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۰۱/۲۰، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۱/۰۶/۰۸)



چکیده

الگوی سفر قهرمان ووگلر، الگویی شناخته‌شده در فیلمنامه‌نویسی هالیوودی است. با توجه به هم‌زمانی همکاری ووگلر در پروژه‌های دیزنی با شکل‌گیری آنچه رنسانس دیزنی خوانده می‌شود و پیروی انیمیشن‌های متأخر دیزنی از این ساختار، این مقاله قصد دارد پس از بررسی ساختار سفر قهرمان زن در دو انیمیشن محبوب دورهٔ رنسانس دیزنی - پری دریایی (۱۹۸۹)، دیو و دلبر (۱۹۹۱) و دو انیمیشن محبوب میازاکی - همسایهٔ من توتورو (۱۹۸۸)، شهر اشباح (۲۰۰۱)، بررسی کند که سفر قهرمانان زن میازاکی چه تفاوتی با قهرمانان زن دیزنی دارد و چه وجوه تفارقی میان این دو دسته انیمیشن است که روایت میازاکی را از دیزنی متمایز کرده و باعث می‌شود تجربهٔ این انیمیشن‌ها برای مخاطب متفاوت باشد. این پژوهش توصیفی-تحلیلی بوده و مشخص می‌کند با وجود تطابق روایت میازاکی با الگوی سفر قهرمان، پدرسالارانه نبودن جهان میازاکی، وجود شخصیت‌های مکمل زنی که در سفر قهرمان زن اثرگذارند، نبود آنتاگونیست سنتی که در تمام داستان نقاب سایه را به چهره می‌زند، فعال بودن قهرمان زن در تمام طول سفر، تحول بیشتر آنها و متنوع بودن اکسیر قهرمان از عواملی هستند که سفر قهرمانان زن میازاکی را از دیزنی متمایز می‌کند. همچنین استفاده از نقاط اوج آرام در برابر نقاط اوج فیزیکی دیزنی که در آنها سایه نابود می‌شود، تجربهٔ متفاوتی را برای مخاطب رقم می‌زند و شخصیت، روایت و جهان میازاکی را از دیزنی متمایز می‌کند.

واژه‌های کلیدی

سفر قهرمان، کریستوفر ووگلر، رنسانس دیزنی، میازاکی.

* مقاله حاصل برگرفته از رساله دکتری نگارنده اول، با عنوان «قهرمان‌سازی در صنعت انیمیشن ایران با نگاهی به قهرمانان فیلم‌های بلند انیمیشن هایائو میازاکی» می‌باشد که با راهنمایی نگارندگان دوم و سوم در دانشگاه هنر اصفهان در سال ۱۳۹۷ ارائه شده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۱۵۹۲۸۲۵، ۰۶۶۶-۸۸۳۰۲۱-۰۲۱، E-mail: golpayegani@art.ac.ir

مقدمه

کریس پالانت^۱ در کتاب *خود/بها/مزد/بی/از دیزنی*، تاریخچه انیمیشن‌های سینمایی دیزنی بحث می‌کند که انیمیشن در سال‌های پایانی دهه هشتاد و سال‌های اولیه دهه نود میلادی دوره‌ای تکاملی را پشت سر می‌گذارد، دوره‌ای که در شرق اثری چون آکیرا (۱۹۸۸) و فردی چون میازاکی با به عرصه انیمیشن می‌گذارند، در انگلستان آردمن *ولاس و گرومیت*، *شلور/شتیامی* (۱۹۹۳) را می‌سازد و در آمریکا در کنار تحولی که سیمپسون‌ها در تلویزیون ایجاد می‌کنند، دیزنی وارد دوره رنسانس خود می‌شود (Pal-lant, 2011).

ساندلیف در *پایان‌نامه* خود رنسانس دیزنی، تأثیرات تاریخی، فیلم‌ها و اثرات ماندگار آن (۱۹۹۸-۱۹۹۹)^۲ بحث می‌کند که کمپانی دیزنی بعد از مرگ والت دیزنی در سال ۱۹۶۶ و برادر وی روی دیزنی در سال ۱۹۷۱، با مشکلاتی روبه‌رو می‌شود که این مشکلات با خارج شدن یکی از انیماتورهای برجسته دیزنی، دان بلوث^۳ و پیوستن او به کمپانی رقیب، بیشتر و بیشتر می‌شود. دیزنی در این دوره هم نظر مثبت منتقدان از دست می‌دهد و هم از نظر مالی در شرایط سختی قرار می‌گیرد (Sundleaf, 2020). آن قدر که انیمیشن‌هایش در مقایسه با انیمیشن‌های کمپانی رقیب و تازه‌کار بلوث-اسپیلبرگ فروش کم‌تری دارند. برای مثال دو اثر دیزنی با نام‌های *کارگاه موش بزرگ* (۱۹۸۶) و *ولور و رفقا* (۱۹۸۸) در حالی حدود ۷۸ و نیم میلیون دلار در آمریکا می‌فروشند که دو اثر سرزمین قبل از تاریخ (۱۹۸۸) و یک داستان آمریکایی (۱۹۸۶) بلوث-اسپیلبرگ حدود ۹۵/۵ میلیون دلار فروش داشتند (Pallant, 2011). این الگوی عدم موفقیت دیزنی، با عرضه پری دریایی در سال ۱۹۸۹ تغییر می‌یابد و دیزنی می‌تواند به فروشی ۱۸۳ میلیون دلاری در عرصه بین‌الملل دست پیدا کرده (Ben-dazzi, 2017) و دوره جدیدی را در انیمیشن‌های سینمایی این شرکت با عنوان رنسانس دیزنی (۱۹۸۹-۱۹۹۹) را آغاز کند. دوره‌ای که در آن دیو *دلبر* بهترین میزان فروش را در میان فیلم‌های دسته‌بندی (مناسب برای همه سنین) را به دست آورده و *علاءالدین* (۱۹۹۲) پرفروش‌ترین فیلم سال خود شده و *شیرشاه* (۱۹۹۴) با فروشی بالای ۳۰۰ میلیون دلار رکورد تازه‌ای را برای میزان فروش انیمیشن‌های سینمایی ثبت می‌کند (Pallant, 2011). اهمیت رنسانس دیزنی در تاریخ این کمپانی، موضوع پژوهش‌های مختلفی شده است و پژوهشگران عوامل مختلفی را در شکل‌گیری این دوره مؤثر می‌دانند. ساندلیف در *پایان‌نامه* خود رنسانس دیزنی، تأثیرات تاریخی، فیلم‌ها و اثرات ماندگار آن (۱۹۹۸-۱۹۹۹) به تأثیر ورود آهنگسازان بزرگ برادوی در فیلم‌های این دوره اشاره می‌کند (همان، ۲۰۲۰). مندر کچیا نیز در *پایان‌نامه* دکترای خود تبدیل دیو: آزمایشگاه‌های هنری رنسانس دیزنی بر این مسئله تأکید می‌کند (۲۰۲۱). او علاوه بر این، تغییر ساختار مدیریتی در دیزنی و سرکار آمدن کسانی چون اشنايدر از تئاتر به دپارتمان انیمیشن و آزادی عملی که به هنرمندان می‌دهد و نحوه مدیریت متفاوتش را از عوامل مؤثر در شکوفایی دیزنی می‌داند (Ibid.). پالانت درباره اثر تکنولوژی و استفاده از کامپیوتر بر ارتقای کیفیت فیلم‌های این دوره صحبت می‌کند و نیز بحث می‌کند که استفاده از ستارگانی چون رابرت ویلیامز در نقش «جینی» در *علاءالدین*، ساختار سنتی ضبط صدا و صداپیشگی در آثار

دیزنی را تغییر داده و اثرگذاری هنرمند را بیشتر می‌کند (۲۰۱۱). مندر کچیا نیز به تأثیر ورود ستارگان برادوی و اهمیت آنها در خلق شخصیت‌هایی غیر سفید و متفاوت تأکید می‌کند (۲۰۲۱) گرچه پژوهشگران اثر ورود کسانی چون اشنايدر، آیزن-رئیس هیئت مدیره- (Marie, 2021) و هاوارد اشمن-آهنگ‌ساز و ترانه‌سرا- (Sundleaf, 2020; Mandracchia, 2021; Kun-ze, 2017) و غیره را در رنسانس دیزنی بررسی کرده‌اند و از اهمیت ورود نیروی انسانی جدید به دیزنی سخن گفته‌اند، کسی درباره هم‌زمانی رنسانس دیزنین با حضور یک شخصیت پررنگ جهان فیلم‌نامه‌نویسی در این کمپانی به صورت مستقیم صحبت نکرده است و تنها بنداتزی در جلد سوم کتابش *انیمیشن: تاریخ جهان* به این فرد به صورت بسیار گذرا اشاره می‌کند. او در بخش مرتبط به پیکسار می‌گوید: «گونه فیلم‌های خانوادگی-ماجراجویی آنها [پیکسار]، بیشتر از همه با فیلم‌های لوکاس، اسپیلبرگ و دیزنی قابل مقایسه است و دست کم تا حدی اگر نه خیلی، تحت تأثیر آثار کریستوفر ووگلر قرار داشتند، ووگلری که ایده‌های جوزف کمپبل را بازسازی کرده است» (۲۰۱۷، ۱۸). کریستوفر ووگلر موفق به ارائه الگویی مدون برای سفر قهرمان در رسانه سینما شده بود (ویتیلا، ۱۳۹۲). او با الهام از *سطوره یگانه کمپبل* جزوه کوچکی نوشت که انقلابی در داستان‌نویسی هالیوود به پا کرد. به همین دلیل کمپانی دیزنی که دوران رکود خود را طی می‌کرد از او دعوت به همکاری نمود. ووگلر این دعوت را پذیرفت و چنانچه خود بیان می‌کند در نگارش فیلمنامه سه اثر که بعدها به عنوان برجسته‌ترین فیلم‌های دوره رنسانس دیزنی شناخته شدند - *پری دریایی* (۱۹۸۹)، *دیو دلبر* (۱۹۹۱)، و *شیرشاه* (۱۹۹۴) - در سمت مشاور فیلمنامه‌نویس جریان داستان‌گویی دیزنی را راهبری کرد (Vogler, 2017). بنجامین کیفر در مقاله خود «به دورها برو: سفر قهرمان» به سفر قهرمان در انیمیشن *هرکول* می‌پردازد که بر اساس الگوی کمپبل و ووگلر ساخته شده و به دوره رنسانس دیزنی تعلق دارد (۲۰۱۶). پیروی از الگوی سفر قهرمان در آثار دیزنی، به دوره رنسانس آن محدود نمی‌شود و پژوهش‌های صورت گرفته در این حوزه نشان می‌دهد که این الگو در آثار متأخرتر دیزنی چون *دلبر* (۲۰۱۲) و *موانا* (۲۰۱۶) (Ramadhanty, 2020) نیز رعایت شده است. اشاره بنداتزی به شباهت قصه‌گویی آثار موفق پیکسار به آثار موفق دیزنی و لوکاس که تحت تأثیر الگوی ووگلر بودند با هم‌زمانی حضور او در دیزنی و شکل‌گیری رنسانس این کمپانی، نگارندگان را بر آن داشت تا حضور ووگلر در دیزنی را به اندازه حضور سایر نیروهای انسانی جدید در این شرکت مهم انگاشته و وی را یکی از عوامل شکل‌گیری رنسانس دیزنی در نظر بگیرند. از آنجا که در همین زمان - اواخر دهه هشتاد و نیز دهه نود میلادی - میازاکی با به عرصه انیمیشن سینما می‌گذارد و آثارش مانند آثار پرفروش هالیوودی مورد استقبال گسترده قرار می‌گیرد (Bendazzi, 2017) پرسشی که برای نگارندگان این مقاله مطرح شد این بود که آیا میازاکی نیز از الگوی سفر قهرمان ووگلر استفاده می‌کند یا خیر و اگر بله، با توجه به خلاقیت‌های میازاکی در داستان‌گویی بصری که بنداتزی نیز به آن اشاره می‌کند (Ibid.) کاربست این الگو در آثار میازاکی، چه تفاوت‌هایی با کاربست این الگو در کارهای دیزنی دارد؟

جلب می‌کند، کتاب *سطوره و سینما*، کشف ساختار اسطوره‌ای در ۵۰ فیلم به‌یادماندنی نوشته استوارت ویتیلا است که خود ووگلر نیز بر آن مقدمه

پیشینه پژوهش

نخستین کتابی که در حوزه سفر قهرمان ووگلر، توجه پژوهشگران را

الگوهای مختلف سفر قهرمانان زن در قصه‌های عامیانه و اساطیر را مورد بررسی قرار داده یا مورین مرداک که در کتاب *ژرفای زن بودن*: نقشه سفر قهرمانان‌های زنان، الگویی متفاوت از الگوی کمپبل و به طبع آن ووگلر برای قهرمان زن ارائه می‌کند، یا *ز دختر تا الهه*، سفر قهرمان زن از خلال قصه‌ها و افسانه‌ها نوشته والری استل فرانکل که الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل را به صورت خاص برای قهرمانان زن شرح می‌دهد و با استناد به افسانه‌ها و اساطیر به بیان این الگوی برای زنان می‌پردازد و یا کتاب *سفر قهرمان زن* برای نویسنده‌ها، خوانندگان و طرفداران فرهنگ عامه‌پسند نوشته گیل کریگر^۶ که باور دارد سفر قهرمان زن و قهرمان مرد در پنج زمینهٔ هدف، رویکرد، توانایی، قدرت و پایان‌بندی با هم اختلاف اساسی دارند نام برد و به بررسی و شرح آنها می‌پردازد، که از آنجا که این پژوهش با در نظر گرفتن دورهٔ خاصی از تاریخ دیزنی که ووگلر در این کمپانی نقش مهمی دارد، به بررسی نقش نظریهٔ وی بر آثار دیزنی و وجوه مشارکت و تفارق آنها با آثار میازاکی دارد، این نظریات ارزشمند در این مقاله به کار گرفته نشده و تحلیل مقاله به بررسی الگوی ووگلر بسنده کرده است.

این مقاله به روش توصیفی-تحلیلی، به مطالعه موردی دو اثر دورهٔ رنسانس دیزنی با محوریت قهرمان زن که در IMDB بالاترین امتیاز و بیشترین محبوبیت را داشتند - *پری دریایی*، *دیو و دلبر* - و دو اثر به کارگردانی میازاکی با محوریت قهرمان زن که بیشترین محبوبیت و بالاترین امتیاز را نیز داشتند - *شهر اشباح* و *همسایهٔ من توتورو* - بر اساس الگوی سفر قهرمان ووگلر می‌پردازد و در صورت پیروی کردن آثار میازاکی از الگوی ووگلر وجود تشابه و تفارق آثار دیزنی با میازاکی را مورد بررسی قرار می‌دهد.

الگوی سفر قهرمان ووگلر

ووگلر بحث می‌کند که «داستان قهرمان به‌رغم تنوع بی‌پایان، در اصل همیشه یک سفر به حساب می‌آید» (۱۸، ۱۳۹۰). قهرمان از آسایش دنیای شناخته‌شده، با پذیرش دعوتی، گام به جهان ناشناخته می‌گذارد. این سفر می‌تواند درونی یا بیرونی باشد اما در آخر همیشه قهرمان شروع داستان با شخصیتی که در آخر سفر می‌بینیم متفاوت است.

سفر قهرمان ووگلر به دوازده مرحله تقسیم می‌شود که به اختصار به شرح زیر هستند:

مرحله اول دنیای عادی است که قهرمان در آن زندگی می‌کند و از طریق آن با قهرمان و جهانش آشنا می‌شویم. مرحله دوم دعوت به ماجرا، معادل حادثه محرک است و داستان را به حرکت درمی‌آورد. مرحله سوم رد دعوت است، قهرمان ممکن است به دلایل مختلف به صورت قطعی یا موقت دست رد به سینه دعوت بزند و در مرحله چهارم است که در ملاقات با مرشد، آمادگی سفر را پیدا می‌کند. پس از به حرکت درآمدن قهرمان در مرحله پنجم از آستانه عبور می‌کند و می‌تواند وارد جهانی غیر از جهان عادی شود. در مرحله ششم، قهرمان مورد آزمون قرار می‌گیرد و با جهان خاص روبرو شده دوستان و دشمنانش را می‌شناسد. در مرحله هفتم رویکرد به درونی‌ترین غار، قهرمان با کشف عشق، یا با گذر از موانع و غیره برای روبه‌رو شدن با آزمایش سخت مهیا می‌شود و در مرحله بعد که آزمایش سخت است با مرگ یا چیزی به همان مهمی روبه‌رو می‌شود و با گذراندن آن متحول می‌شود. در مرحله نهم، که جایزه است قهرمان با چیره‌شدن بر بزرگ‌ترین ترسش به پاداش می‌رسد. در گذرگاه دهم،

نوشته است. در این کتاب، ویتلیا انیمیشن دیو و دلبر را نیز بر اساس الگوی ووگلر مورد بررسی و تحلیل قرار می‌دهد و به تشریح آن می‌پردازد. از دیگر پژوهش‌ها می‌توان به مقالهٔ رضانتی^۴ اشاره کرد که «مقایسهٔ سفر قهرمان در فیلم *دلبر* (۲۰۱۲) و *مونا* (۲۰۱۶)» نام دارد و مراحل این سفر دو شخصیت زن این انیمیشن‌ها را بررسی کرده است و به این نتیجه می‌رسد که مونا با طی کردن ۱۰ مرحله از دوازده مرحله ووگلر، قهرمان تر از مریدا است که تنها ۹ مرحله از سفر قهرمان را به کمال طی می‌کند. کیفر در مقاله خود با عنوان «به دورها برو: سفر قهرمان» الگوی ووگلر در سفر هر کول را تشریح و تفاوت‌های اقتباس دیزنی از اثر کلاسیک را مورد توجه می‌دهد.

در حوزهٔ پژوهش‌های انجام‌شده بر آثار میازاکی، می‌توان به آثار افرادی دوبرو ای اسکالی و *پایان نامه* دکترایش سفر چیهیرو: بازتشریح پویای قهرمانان در انیمهٔ هایائو میازاکی اشاره کرد که بحث می‌کند قهرمانان زن میازاکی گونه جدیدی از قهرمان هستند که الگوی سفر و ویژگی‌های متفاوتی دارند (۲۰۱۳). یا مقالهٔ دیوید امرسون با عنوان «معصومیت به‌مثابهٔ ابرقدرت: دختران کوچک در مسیر سفر قهرمان» که با بررسی سفر قهرمان دوروتی در داستان *اوز*، لوسی در *ناریا* و چیهیرو در *شهر اشباح* بحث می‌کند که معصومیت این دختران، قدرت ابرقهرمانانه آنهاست در حل مسائل. مقالهٔ گلپایگانی با عنوان «تحلیلی بر نظریه خودآگاهی در جنگل جهان زیرین کلاریسا پینکولا استس؛ مطالعه موردی انیمیشن *قلعه متحرک هاول* (۲۰۰۵) اثر هایائو میازاکی» الگوی سفر سوفی در *قلعه متحرک هاول* را بر اساس الگویی نه کمپبلی و ووگلری بلکه بر اساس الگوی استس مورد بررسی قرار می‌دهد و مقالهٔ وجیهه گلمزاری و علی شیخ مهدی با نام «تلفیق تک‌اسطورهٔ سفر قهرمان و کهن الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی *شهر اشباح* (۲۰۰۱)» این انیمیشن را از دو منظر الگوی کمپبل و زن وحشی استس مورد بررسی قرار داده‌اند و بحث می‌کنند که به علت مؤنث‌بودن قهرمان، چند مرحله کلاسیک کمپبل به‌گونه‌ای متفاوت در این انیمیشن به نمایش درآمده که با الگوی استس بیشتر هم‌خوانی دارد.

گرچه موارد بالا همه به‌نوعی به بررسی الگوی سفر قهرمان زن در آثار میازاکی می‌پردازند اما هیچ‌کدام از این آثار، الگوی سفر قهرمان ووگلر را مورد بررسی قرار نمی‌دهند. همین‌طور است *پایان نامهٔ* کارشناسی ارشد زهره دهقانی محمدآبادی با عنوان «بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان مؤنث در آثار استودیو دیزنی و جیبلی» که بر اساس الگوی مورین مرداک و نظریات رولو می‌این سفر را مورد بررسی قرار می‌دهد. و *پایان نامهٔ* کارشناسی ارشد شکوه سامع با عنوان «حضور و نقش کلیدی شخصیت زن در آثار انیمیشن سینمایی میازاکی با رویکرد مقایسه‌ای» در نمونه‌های برگزیده که بر اساس الگوی مورین مرداک این آثار را بررسی کرده‌اند. *پایان نامهٔ* دکتر فاطمه محمدی با عنوان «مطالعه و مقایسهٔ الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در آثار هایائو میازاکی و تیم برتون» و نیز مقالهٔ فاجریا نوویانا^۵ با عنوان «بازنمایی سفر قهرمان شخصیت چیهیرو در انیمهٔ شهر اشباح هایائو میازاکی» از جمله معدود آثاری بودند که به صورت مستقیم بر مسئلهٔ سفر قهرمان در آثار میازاکی کار کرده‌اند.

علاوه بر آنچه در بالا ذکر شد، گرچه کتاب‌ها و الگوهای مختلفی دربارهٔ سفر قهرمان زن به شکل اختصاصی نوشته شده‌اند که می‌توان به برخی از آنها مانند کتاب کلاریسا پینکولا استس با عنوان *زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند*، افسانه‌ها و قصه‌هایی دربارهٔ کهن‌الگوی زن وحشی نام برد که

مرحله هفتم: رویکرد به درونی ترین غار

آریل مصمم است که آریک را عاشق خود کند. آنها با هم به گردش می روند و ویژگی های منحصر به فرد آریل توجه آریک را جلب کرده و پیوند عاطفی آنها در حال شکل گرفتن است. پیوندی که طبق گفته ووگلر در آزمایش سخت به بوتۀ امتحان گذاشته می شود (۱۳۹۰). آریک می خواهد آریل را ببوسد که با دخالت مارماهی های اورسلا، این اتفاق نمی افتد. اورسلا مصمم می شود خود وارد ماجرا شود و این گونه داستان وارد آزمون سخت می شود.

مرحله هشتم: آزمایش سخت

ووگلر بیان می کند که در داستان های عاشقانه، این آزمایش، اتفاقی است که در آن قهرمان «نابودی آشکار رابطه با معشوق را تجربه می کند» (همان، ۲۲۳). اتفاقی که دقیقاً برای آریل می افتد. او متوجه می شود آریک می خواهد با زن دیگری ازدواج کند. آریل ناامید شده و تسلیم شرایط می شود تا اینکه اسکوتل به او می گوید که عروس کسی نیست جز اورسلا. آریل که انگیزه پیدا کرده است، با کمک دوستانش خود را به کشتی می رساند در حالی که اسکوتل^{۱۰} و سایر حیوانات، مأمور به هم زدن عروسی می شوند.

مرحله نهم: جایزه (تصرف شمشیر)

سگ آریک و اسکوتل موفق می شوند صدفی که صدای آریل در آن حبس شده را بشکنند، جادوی اورسلا باطل شده و آریل صدای خود را به دست می آورد. آریک متوجه می شود زنی که عاشقش بوده، همان آریل است و این آگاهی و عشق، جایزه آریل است.

مرحله دهم: مسیر بازگشت

غروب روز سوم پیش از بوسه آریک و آریل سر می رسد، جادوی آریل باطل شده و او دوباره به یک پری دریایی تبدیل می شود و به ناچار از آستانه عبور داده می شود.

مرحله یازدهم: تجدید حیات

آریل برای محافظت از پدرش که خود را به جای آریل تسلیم اورسلا کرده به مبارزه با او می رود. آریک نیز وارد جنگ می شود. آریل جان آریک را نجات می دهد اما اورسلا که نیزه سه شاخه تریتان^{۱۱} را به دست آورده است بسیار قوی شده و قصد کشتن آریل را می کند که آریک توسط کشتی ای شکسته، او را می کشد. با مرگ اورسلا طلسم هایش باطل می شوند و شاه و سایر پریان زندانی آزاد می شوند.

مرحله دوازدهم: بازگشت با اکسیر

شاه که متوجه عشق حقیقی آریل و آریک شده، راضی می شود و به آریل انسان شدن را هدیه می دهد. آریل و آریک شاد و خوشحال ازدواج می کنند و در پایان آریل به جهان انسان ها تعلق پیدا می کند.

دیو و دلبر

این انیمیشن توسط استوارت ویتیل در کتاب/اسطوره و سینما، کشف ساختار اسطوره ای در ۵۰ فیلم به یادماندنی، مورد بررسی قرار گرفته است. با توجه به اینکه ویتیل توضیحات این سفر را به طور کامل در کتاب خود درج کرده، مراحل سفر بل به صورت مختصر تر در این مقاله مطرح می شوند. جهان عادی، جهانی است که در آن بل و خواسته اش برای زندگی کردن

قهرمان در مسیر بازگشت قرار می گیرد و پرده سوم آغاز می شود. در مرحله یازدهم، که تجدید حیات است، داستان به اوج می رسد و بزرگ ترین و خطرناک ترین رویارویی قهرمان شکل می گیرد قهرمان وارد مرحله دوازدهم یا بازگشت با اکسیر می شود، مرحله گره گشایی که به سؤالات پاسخ داده شده و کشمکش ها حل می شوند (ووگلر، ۱۳۹۰).

پری دریایی

مرحله اول: دنیای عادی

در این مرحله ما با آریل^{۱۲} نوجوان، کنجکاو و زیبا که آرزو دارد جهان انسان ها را بشناسد و عضوی از آن شود آشنا می شویم. درمی یابیم که پدر اورسلا انسان ها را موجوداتی وحشی می داند که ارزش شناختن ندارند. او که پادشاه دریاهاست، دشمنی به نام اورسلا^{۱۳} دارد که می خواهد از او انتقام بگیرد.

مرحله دوم: دعوت به ماجرا

این انیمیشن شامل چند دعوت است. نخستین دعوت آشوب درونی آریل است و رویای او برای تغییر شرایط و تجربه جهانی متفاوت. او در آواز خود می گوید: «کاش می شد بخشی از آن جهان باشم» دعوت دوم، تصادف میمونی (۱۳۵:۱۳۹۰) است که آریل را به سمت کشتی آریک می برد که منجر به عشق آریل و نجات دادن آریک می شود. دعوت سوم، دعوت مارماهی هاست که آریل را وسوسه می کنند که برای دیدن آریک، از اورسلا جادوگر کمک بگیرد.

مرحله سوم: رد دعوت

آریل که از اورسلا می ترسد نخست و برای مدت بسیار کوتاهی دعوت را رد می کند اما ناامیدی او از کمک پدرش، او را به سمت پذیرش دعوت پیش می برد. در پاسخ به دعوت های دیگر، آریل «قهرمانی مشتاق است» (ووگلر، ۱۳۹۰، ۱۴۸) و سباستین در نقش مرشد و پدرش در نقش نگهبان آستانه، کسانی هستند که او را از این سفر بازمی دارند.

مرحله چهارم: ملاقات با مرشد

ووگلر در این مرحله به این امکان اشاره می کند که گاه، شخصیتی نقاب مرشد را به چهره می زند تا قهرمان را درگیر ماجرای خطرناک کند (همان، ۱۶۱) کاری که اورسلا انجام می دهد. او در نقش مرشد، به آریل راه رسیدن به خواسته اش را نشان می دهد: در ازای از دست دادن صدایش می تواند انسان شود و اگر آریک عاشقش شده و تا قبل از سه روز او را ببوسد، می تواند برای همیشه انسان بماند. در غیر این صورت زندگی اش از آن اورسلا خواهد شد.

مرحله پنجم: عبور از آستانه اول

آریل، با امضای قرارداد اورسلا که نقاب نگهبان آستانه را به چهره زده است، از آستانه عبور می کند. انسان می شود و به جهان انسان ها وارد می شود.

مرحله ششم: آزمون، پشتیبان، دشمن

آریل وارد جهان انسان ها شده، سباستین قبول می کند که به او کمک کند. آریک آریل را پیدا می کند و آریل با قصر، آریک و خدمتکارانش آشنا می شود. پدر آریل متوجه گم شدن او شده و نگرانش است. آریک از آریل خوشش آمده.

رد دعوت

ساتسوکی که ابتدا حرف می‌را باور کرده، وقتی می‌نمی‌تواند آنها را به نزد توتورو ببرد، به او شک کرده و می‌خندد. این رد دعوت کوتاه با گریهٔ می‌و اعتراضش که راست می‌گوید به سرعت پایان می‌یابد.

ملاقات با مرشد

پدر در نقش مرشد اشاره می‌کند که احتمالاً یکی از خدایان/ارواح جنگل را دیده و این یعنی بسیار خوش شانس است. چراکه همیشه نمی‌شود آنها را دید و تنها زمانی که بخواهند دیده می‌شوند. او همچنین در نقش به بچه‌ها می‌آموزد که به خدا/روح جنگل ادای احترام کنند.

عبور از آستانهٔ اول

جوزف کمپبل دربارهٔ عبور از نخستین آستانه، بحث می‌کند که گاهی، ادای احترام به خدایانی که از آستانه محافظت می‌کنند، تنها راه و درست‌ترین راه برای دریافت لطف آنها و عبور سالم از آستانه است (۱۳۹۵). کاری که ساتسوکی با راهنمایی پدر/مرشد انجام می‌دهد.

آزمون، پشتیبان، دشمن

ساتسوکی که خواهان دیدن توتوروست، در زندگی روستایی جا می‌افتد و در عین مراقبت از می، زندگی خود را نیز پیش می‌برد.

رویکرد به درونی‌ترین غار

ووگلر بیان می‌کند که «کنون که قهرمان با دنیای خاص انطباق پیدا کرده است، قدم در راه جست‌وجو در قلب این دنیا می‌گذارد و به ناحیه‌ای بینامرودی درست در مرکز سفر قهرمان می‌رود و منطقهٔ اسرارآمیز دیگری را می‌یابد» (۱۳۹۰، ۱۹۱). این سفر، با شروع باران در انیمیشن شروع می‌شود. ساتسوکی و می پس از دریافت کمک کانتا، راهی ایستگاه اتوبوس می‌شوند تا برای پدرشان که چتر ندارد، چتر ببرند.

آزمایش سخت

در نگاه ووگلر «آزمایش سخت محرک اصلی داستان قهرمانی و کلید قدرت جادویی آن است» (همان، ۲۰۷) در اثری چون همسایهٔ من توتورو که خطری فیزیکی، جدالی بیرونی و غیره وجود ندارد، جنس آزمایش سخت، جنسی متفاوت از قصه‌های کلاسیک است. ساتسوکی که از زمان شروع دعوت خواهان دیدن توتورو است و نشان داده که می‌تواند در عین امیدواری صبور باشد، در معروف‌ترین سکانس این انیمیشن که بعدها شاخصهٔ استودیو جیبیلی هم می‌شود، در زیر باران با توتورو آشنا می‌شود و با محبتی که به او می‌کند (دادن چتر به توتورو که زیر باران خیس شده)، او را خوشحال کرده و دوستی او را به دست می‌آورد.

جایزه (تصرف شمشیر)

توتورو، در ازای لطف ساتسوکی به او هدیه‌ای می‌دهد: دانه‌های شاه‌بلوط. این بخشی از جایزه است. ادامهٔ جایزه، مجوز شرکت در مراسم جادویی/معنوی توتورو و همراهانشان است. می و ساتسوکی در کنار آنها برای پرورش دانه‌ها می‌رقصند و پرواز می‌کنند. مجوز راه یافتن به جهان خاص توتورو (جهانی ورای دسترسی بزرگ‌ترها) جایزهٔ مهربانی ساتسوکی است.

مسیر بازگشت

در بیرون از زندگی شهرستانی آشنا می‌شویم. بل که به دعوت گستان برای ازدواج پاسخ رد داده است، با دیدن اسب بی‌سوار پدرش به دعوت او پاسخ داده، در نقش قهرمانی مشتاق، با پیروی از مرشد درونیش به قصر دیو می‌رود و با پذیرش زندانی شدن به جای پدر، از آستانه عبور می‌کند. خواستهٔ اشیاء طلسم شده برای شکستن طلسم، آنها را متحد بل می‌کند. تا آنکه بل، با رفتن به بخش ممنوعه کاخ وارد درونی‌ترین غار می‌شود و زمانی که دیو او را بیرون کرده و مورد حمله گرگ‌ها قرار می‌گیرد آزمایش سخت شروع می‌شود. دیو به نجات بل می‌آید و بل می‌تواند شخصیت حقیقی او را ببیند و بزرگ‌ترین پاداشی که دریافت می‌کنند، ضیافت شام و رقصشان است. مسیر بازگشت از زمانی شروع می‌شود که بل از حال پدر آگاه می‌شود و با اجازهٔ دیو برای نجاتش می‌رود. بل نهایتاً ناچار می‌شود به مردم شهر دیو را نشان دهد تا از پدر محافظت کند. با زندانی شدن بل و پدرش تجدید حیات آغاز می‌شود. کاخ مورد حمله قرار گرفته و گستان با دیو مبارزه می‌کند، او را زخمی کرده و خود می‌میرد. بلکه توسط چیپ از زندان نجات پیدا کرده، در ثانیه‌های آخر به دیو می‌رسد و به او ابراز عشق کرده و باعث تجدید حیات و تبدیل شدنش به شاهزاده می‌شود. با ابزار عشق بل، طلسم سایر اعضای کاخ نیز باطل شده و همه به حالت اول بازمی‌گردند (ویتلا، ۱۳۹۲).

همسایه من توتورو

همسایهٔ من توتورو، محصول ۱۹۸۸ ژاپن، چنان در جذب مخاطب موفق شد که توتورو به لوگوی استودیو جیبیلی اضافه شده و سمبل این استودیو شد (Scally, 2013). داستان دربارهٔ ماجراجویی دو خواهر است که به دلیل بیماری مادرشان به روستا آمده و در جهان فانتاستیک آن ماجراجویی می‌کنند. در این مقاله سفر قهرمان ساتسوکی دختر بزرگ‌تر مورد بررسی قرار خواهد گرفت. دختری که گرچه خواستهٔ بیرونی‌اش سلامتی مادر و مراقبت از خانواده تا بازگشت اوست، به نظر می‌رسد خواستهٔ درونیش رسیدن به رشدی متعادل است، که بتواند در عین بزرگ و بالغ شدن معصومیت کودکانه‌اش را حفظ کرده (دیدن توتوروپی که بزرگ‌ترها نمی‌توانند او را ببینند) و در عین حمایت کردن از دیگران، از حمایت و لطف آنها نیز بهره‌مند شود.

دنیای عادی

در این مرحله که به‌طور غیرمعمولی ۲۸ دقیقه طول می‌کشد، در کنار معرفی ساتسوکی و می، کنجکاو و رابطهٔ عمیق با پدرشان، مخاطب با جهان جادویی روستا آشنا می‌شود. همچنین داستان به بیماری مادر خانواده پرداخته و میزان مسئولیت‌پذیری ساتسوکی در قبال خانواده را به نمایش درمی‌آورد.

دعوت به ماجرا

نخستین دعوت، حضور دانه‌های شاه‌بلوط است که به ما می‌گویند راز و رمزی در این جهان وجود دارد. آنها با برق خیره‌کننده‌شان قهرمان را فرامی‌خوانند تا با دنبال کردن رد آنها، از دنیای عادی خارج شود دعوتی که می‌به آن پاسخ داده و در نهایت با توتورو مواجه می‌شود. می، پس از مشاهدهٔ توتورو، نقاب پیک و منادی را بر چهره می‌زند تا ساتسوکی را از وجود توتورو آگاه کند و این‌گونه او را به ماجرای سفر قهرمانانه‌اش دعوت کند.

فرزاد جایزه، زمانی که خواهران در مزرعه مشغول لذت بردن از صحبت با مادر بزرگ هستند، تلگرامی مسیر بازگشت را رقم می‌زند. ساتسوکی و می متوجه می‌شوند مادر مریض شده و این هفته هم به خانه نمی‌آید. اینجا تنها جایی است نقاب سایه بر صورت یکی از شخصیت‌ها - ساتسوکی - زده می‌شود و او بر سر می‌فریاد می‌زند. می که می‌خواهد برای مادرش بلال ببرد تا خوب شود، سفر قهرمانی خود را شروع می‌کند و گم‌شدنش، جست‌وجویی را شکل می‌دهد که با این ترس که ممکن است در دریاچه غرق باشد به اوج می‌رسد. این مرحله با فهمیدن اینکه کفشی که در دریاچه پیدا کرده‌اند از آن می‌نیست به پایان می‌رسد.

تجدید حیات

ساتسوکی که فهمیده تنهایی نمی‌تواند می‌را پیدا کند، به سمت خانه توتورو رفته و اجازه تشریف می‌یابد. او که حاضر است کمک بگیرد، نشان می‌دهد که قهرمان گذشته نیست و تغییر کرده (ووگلر، ۱۳۹۰) توتورو به درخواست او پاسخ می‌دهد و اتوبوس گربه‌ای را فرامی‌خواند تا به ساتسوکی کمک کند. پیداشدن می، نقطه اوجی آرام است. نقطه اوج آرام دیگر این اثر، زمانی است که بچه‌ها با کمک اتوبوس گربه‌ای به بیمارستان سر می‌زنند و می‌بینند حال مادرشان واقعاً خوب است.

بازگشت با اکسیر

ساتسوکی و می خوشحال به خانه بازمی‌گردند و سایر اتفاقات این مرحله را مخاطب در تیتراژ مشاهده می‌کند. مادر به سلامت به خانه برمی‌گردد. فرزند جدیدی به خانواده اضافه می‌شود و ساتسوکی در عین بزرگ شدن گوهره کودکانه و شاد و جادو باور خود را حفظ می‌کند.

شهر اشباح

سفر قهرمان چیهیرو^{۱۲} را فاطمه محمدی و فاجریان نوویانا بررسی کرده‌اند. این دو تحلیل با کمی اغماض در همه مراحل جز دو مرحله با هم تطابق دارند که پس از بررسی دقیق هر دو، نسخه محمدی برای این پژوهش انتخاب شده است. محمدی مراحل سفر چیهیرو را به اختصار این‌گونه بیان می‌کند: در دنیای عادی، چیهیرو، معرفی می‌شود. دختر بچه‌ای که از جابه‌جایی خانواده‌اش ناراحت است. آنها که در ماشین به سوی خانه جدید می‌روند، با اشتباه پدر خود را در آستانه تونلی اسرارآمیز می‌بینند. چیهیرو در برابر دعوت به عبور از آن مقاومت می‌کند اما ناچار به دنبال پدر و مادر راه می‌افتد. پدر و مادر، رستورانی را پیدا می‌کنند و شروع به خوردن غذاهای خوب آن می‌کنند که چیهیرو این دعوت را نیز رد می‌کند. او که ترسیده تلاش می‌کند فرار کند، خصوصاً زمانی که می‌بیند پدر و مادرش به خوک تبدیل شده‌اند، اما موفق نمی‌شود. چیهیرو که در ناامیدی شاهد نامرئی شدن بدنش است، با هاگو ملاقات می‌کند. با غذایی که هاگو به او می‌دهد، چیهیرو وارد آستانه می‌شود. پس از پیروی از گفته‌های هاگو و ملاقات با کاماجی، نهایتاً چیهیرو موفق می‌شود موافقت یوبابا - سایه - را برای کار در حمام پیدا کند و این چنین از آستانه می‌گذرد. چیهیرو که نامش را از دست داده و سن صدا می‌شود، در حمام شروع به کار می‌کند و از آزمون تمیز کردن محافظ رودخانه سربلند بیرون می‌آید و یک داروی جادویی هدیه می‌گیرد. هاگو نیز کمک می‌کند چیهیرو نام اصلی‌اش را به یاد بیاورد. زمانی که چیهیرو می‌بیند که هاگو مورد حمله قرار گرفته و زخمی به اتاق یوبابا می‌رود، او

را دنبال می‌کند و وارد ژرف‌ترین غار می‌شود. مواجهه با بو فرزند یوبابا و زنیبا خواهرش نیز بخشی از این مرحله است. سقوط چیهیرو، هاگو، بو و پرنده به داخل غار آغازگر مرحله آزمون بزرگ است که منجر به شفافیتن هاگو و بی‌چهره می‌شود. چیهیرو مصمم برای نجات هاگو تصمیم می‌گیرد به نزد زنیبا برود و هاگو مصمم برای نجات چیهیرو با یوبابا معامله می‌کند که در ازای برگرداندن فرزندش، چیهیرو و خانواده‌اش آزاد شوند. محمدی بحث می‌کند که ملاقات با زنیبا، فهمیدن اینکه طلسم هاگو باطل شده و دریافت کش سری که نیروی محافظ دارد، جایزه‌های چیهیرو هستند. مسیر بازگشت با آمدن هاگو شروع می‌شود در راه بازگشت چیهیرو که توسط هاگو زمانی که رودخانه بوده نجات پیدا کرده بوده، نام او را به یاد می‌آورد و طلسمش را باطل می‌کند. در تجدید حیات، چیهیرو از آزمون یوبابا سربلند بیرون می‌آید، قراردادش باطل می‌شود و با اکسیر به سلامت همراه خانواده‌اش به سرزمین انسان‌ها بازمی‌گردد. (۱۳۹۳)

تحلیل

با توجه به بررسی‌های فوق، می‌توان مشاهده کرد که این دو اثر میازاکی، همانند دو اثر دیزنی، با الگوی ووگلر هم‌خوانی داشته و از آن پیروی کرده‌اند و تفاوت این آثار نه در فرم روایت که در جزئیات دیگری نهفته است. شاید نخستین تفاوتی که در این دو گروه انیمیشن به چشم می‌خورد، تفاوت دنیای عادی آنهاست. جهان عادی دیزنی، جهانی است مردسالار، در هر دو انیمیشن، مردان در موضع قدرت هستند و مقام‌های رسمی به آنها تعلق دارد. جهان مردانه، جهانی است که خواست قهرمانان زن دیزنی را رقم می‌زند: خروج از این جهان (آریل و بل) یا آرزوی خودبودن بدون نقاب در این جهان. قهرمانان زن دیزنی، در هر دو اثر، وصله ناجوری به جهان عادی و نظم آن هستند. کسانی که نمی‌توانند در چهارچوب‌های از پیش تعیین‌شده قرار بگیرند و به همین دلیل با عدم پذیرش و نقد (مولان و بل) و مخالفت و محدودیت (آریل) روبرو می‌شوند. در این جهان عادی یا شخصیت مادری ندارد (آریل و بل) یا مادرش هیچ نقشی در روند داستان ندارد و در عوض پدران یا در عین علاقه‌ای که به دخترشان دارند از آنها توقع دارند که در چهارچوب‌ها قرار بگیرند (آریل) یا آن قدر از نظر اجتماعی/ رفتاری ضعیف هستند (بل) که هیچ حمایتی نمی‌توانند از دخترشان بکنند (بل). در هر سه جهان، از یک زن انتظار می‌رود که زیبا، مطیع، پیرو قوانین و سنت‌ها باشد و خصلت‌هایی چون خلایقیت، استقلال، دانش، آگاهی و جسارت و ویژگی‌هایی هستند که منجر به قضاوت منفی و حتی طرد شدن آنها می‌شود. دیالوگ پدر که می‌گوید «من جایگاه خودم را می‌شناسم، وقتش هست که تو هم جایگاهت رو بشناسی» (۰۰:۱۷:۱۳) شاید منیفست این جهان باشد. جهانی که برای قهرمان زن کوچک و خفه‌کننده است.

البته رد این جهان مردانه را شاید بتوان در ادامه سفر قهرمانان دیزنی هم مشاهده کرد. شاید مهم‌ترین شاخصه آن، عدم وجود شخصیت‌های زن قوی و مؤثر در سفر قهرمان زن باشد. در پری دریایی، تنها شخصیت زن در کنار آریل که در سفر او نقش مؤثری دارد، اورسلا است که آنتاگونیست داستان است و در همه‌جا نقش سایه را بازی می‌کند. تنها کاراکتر زن دیگری که دیده می‌شود، خدمتکار اریک است که نقشی در داستان ندارد. در دیو و دلبر، به‌جز جادوگر که آغازکننده سفر قهرمان دیو است، در کنار کاراکترهای زنی چون جارو، کمد لباس و طرفداران گستان که تیپ هستند، تنها شخصیت زن دیگری که قابل توجه است خانم پاتس^{۱۳} است که گرچه

من توتورو)، شخصیت‌های مختلف در مراحل مختلف نقاب سایه را چهره می‌زند و در عین حال می‌توانند در سکانس بعدی مانند ساحرهٔ ضایعات، نقاب قهرمان را زده و کمک کنند و نجات پیدا کنند.

وجود سایهٔ مشخص در آثار دیزنی، اثر دیگری نیز در داستان دارد و آن نقطهٔ اوج‌های پر کنش و فیزیکی است که در آن شخصیت مرد که نقاب قهرمان را به چهره زده -اریک در پری دریایی و دیو در دیو و دلبر به جنگ سایه می‌روند، جنگی که منجر به مرگ او می‌شود. این آزمایش سخت فیزیکی که در صحنه‌هایی دیدنی (ووگلر، ۱۳۹۰). اتفاق می‌افتند، تضاد فاحشی با نقطهٔ اوج‌های آثار میازاکی دارند. حتی در اثر دیگر میازاکی چون قلعهٔ متحرک هاول که در آن شاهد جنگ و مبارزه هستیم نیز نقطهٔ اوج‌ها، نقطهٔ اوج‌هایی آرام (همان) و احساسی هستند. گرچه سوفی هاول را از مرگ نجات می‌دهد، این کار را نه از طریق مبارزه که از طریق اکسیر آگاهی و روشن‌بینی انجام می‌دهد. ساتسوکی با کمک خواستن از توتورو به سادگی می‌را پیدا می‌کند و خیالشان راحت می‌شود که حال مادرشان خوب است. چیهیرو با آگاهی و بینشی که به دست آورده، در برابر آزمون یوبابا به راحتی تشخیص می‌دهد که هیچ‌کدام از خوک‌ها پدر و مادرش نیستند. این نقطهٔ اوج‌ها گرچه به اندازهٔ صحنه‌های اکشن دیزنی ارضاکنده هستند اما کیفیتی آرام‌تر و عمیق‌تر دارند.

یکی دیگر از مسئله‌هایی که داستان‌های دیزنی را ساده‌تر و سراسرتر می‌کند روایت خطی آثار دیزنی است. در هیچ‌یک از این آثار، فلش‌بک یا ارجاع به گذشته نداریم. اتفاقات در حال قهرمان رخ می‌دهند و مخاطب به راحتی با آنها همراه می‌شود در حالی که در شهر/شباح، گذشتهٔ مشترک قهرمان زن با شخصیت مرد داستان است که کمک می‌کند شخصیت‌ها، سفری موفق داشته باشند و بتوانند هم خود به اکسیر دست یابند هم محبوبشان را از این اکسیر بهره‌مند کنند. گویا نخستین دعوت سفر، در گذشته‌های دور اتفاق افتاده است و آن دعوت و پاسخ به آن است که چرخ رخدادهای قهرمان را به حرکت درآورده است.

یکی دیگر از نقاط تمایز، مسئلهٔ تحول شخصیت است. در آثار میازاکی تحول شخصیت خصوصاً تحول سوفی و چیهیرو، بسیار نمایان و واضح است. در این دو اثر دیزنی اما، شاید بیشتر از آنکه شخصیت تغییر کند، جهان اطرافش تغییر می‌کند. گرچه آرل از پری دریایی به انسان تبدیل شده است، اما تغییر کمی در شخصیت او می‌بینیم، بل نیز همین‌گونه است. بل عاشق می‌شود اما عشقش بیشتر از آنکه او را تغییر دهد، دیو را تغییر می‌دهد. سرسختی آرل در پیگیری اهدافش، بیشتر باعث تغییر زاویه دید پدرش می‌شود تا تغییر دراماتیک در آرل. او که بیشترین تحول شخصیتی را در میان این دو شخصیت دارد، باز آنچه شاخص‌تر است، اثری است که سفر قهرمانش در تغییر نگاه پدرش نسبت به ارزشش یک دختر و شیوه‌هایی است که او می‌تواند خارج از دواج موفق ارزشمند باشد.

تفاوت دیگر را می‌توان این دانست که در پری دریایی و هم در دیو و دلبر، کسی که در مرحلهٔ تجدید حیات بار دراماتیک نبرد را به عهده دارد نه شخصیت و قهرمان زن، بلکه شخصیت مرد است. اریک است که اورسلا را می‌کشد و دیو است که با گستان مبارزه می‌کند. این مسئله چیزی است که ووگلر آن را تغییر قهرمان فعال به قهرمان منفعل می‌نامد (همان، ۲۶۷). در حالی که چنین چیزی را ابدأ در آثار میازاکی نمی‌بینیم. هر دو شخصیت میازاکی قهرمانانی فعال هستند که داستان را پیش می‌برند و حتی آنجا که

برای دیو نقش مرشد را بازی می‌کند، در سفر بل هیچ نقش عمده‌ای ندارد. عدم تعادل میان شخصیت‌های زن و مرد و نقشی که بازی می‌کنند در آثار دیزنی به‌وضوح قابل مشاهده است.

در برابر جهان عادی دیزنی، دنیای عادی میازاکی جهانی است متعادل‌تر. جهانی که زنان در آن به اندازهٔ مردان نقش دارند و مؤثرند و حتی در بالاترین جایگاه‌های قدرت قرار دارند (یوبابا در شهر/شباح). تنوع جنسیتی شخصیت‌های آثار میازاکی، تضاد فاحشی با آثار دیزنی دارد. در آثار میازاکی همیشه زنانی هستند که به قهرمان در سفرش کمک می‌کنند و اثری مهم و مثبت در زندگی او دارند (مادربزرگ و می در همسایهٔ من توتورو، لین و زنببا در شهر/شباح) خواستهٔ شخصیت‌ها، بیشتر از آنکه واکنشی به جهان بیرونی و سرکوب آن جهان باشد، مسئله‌ای درونی است. حتی در شهر اشباح که خواستهٔ بیرونی چیهیرو نجات پدر و مادرش است، خواستهٔ درونی او شناخت خود و اعتماد به خود است. برخلاف دیزنی، هر دو شخصیت زن میازاکی، مادر دارند و مادرانشان نقش مهمی را در داستان بازی می‌کنند. مادر چیهیرو در کنار پدرش با خوردن غذای ارواح و خدایان به خوک تبدیل می‌شود و مسیر اصلی داستان چیهیرو را رقم می‌زند. نقش مادر ساتسوکی نیز و مریضی‌اش در همسایهٔ من توتورو قابل انکار نیست. اساساً دلیل جابه‌جایی آنها به روستا بیماری مادر است. همچنین سرماخوردگی مادر است که محرک اتفاقات پایانی داستان می‌شود. همچنین برخلاف پدران دیزنی که باید ادها و نبایدهایشان (پدر آرل) و نگاهشان به جهان به شکلی ناخوشایند (پدر بل) زندگی دخترانشان را تحت تأثیر قرار می‌دهد، پدران در این دو اثر میازاکی نه مردانی پدرسالار، که پدرانی منعطف هستند که دخترانشان را دوست دارند. رابطهٔ عمیق دختران و پدران را هم می‌توان در تلاش سوفی برای سرپا نگه‌داشتن مغازهٔ پدر و هم در بازی‌های ساتسوکی و می با پدر دید. پدران در این سه اثر اگر حتی اشتباه کنند (پدر چیهیرو)، دلیل خطایشان به ذات انسانی‌شان برمی‌گردد و نه نگاه پدرسالارانه‌شان.

تفاوت دیگر روایت‌های دیزنی با روایتگری میازاکی در سادگی روایت و جهان دیزنی در برابر پیچیدگی میازاکی است. در هر دو اثر دیزنی، شخصیت‌ها در آغاز داستان بخشی دارند که شروع به آواز خواندن می‌کنند و در آن به‌وضوح خواستهٔ خود را مطرح می‌کنند. واضح بودن خواستهٔ قهرمان بخشی از سادگی جهان و روایت دیزنی را تشکیل می‌دهد و تشخیص سفر او را نیز ساده‌تر می‌کند. بخش دیگر، وجود یک نیروی شر/سایه است که مانع راه قهرمان است. این سایه که به راحتی قابل تشخیص است -اورسلا، گستان و شان یو- در نقطهٔ اوج داستان کشته می‌شود و وجودش جهان دیزنی را به جهان قصه‌های عامیانه نزدیک‌تر کرده و آن را ساده نگه می‌دارد. در برابر این سادگی، در آثار میازاکی شاهد آن هستیم که خواستهٔ شخصیت‌های میازاکی مسئله‌ای درونیست که مخاطب با فکر کردن به داستان، روند رشد شخصیت و غیره می‌تواند آن را تشخیص دهد و بسته به منطق و زاویه دید هر مخاطب می‌تواند متفاوت باشد. همین پیچیدگی در آغاز است که باعث می‌شود فرد در تشخیص مراحل سفر و ارزیابی موفقیت قهرمان و غیره به چالش بخورد. امر دیگری که جهان میازاکی را در تقابل با جهان سادهٔ دیزنی قرار می‌دهد، رویکرد او به سایه است. جهان میازاکی که از منطق صفر و یکی و خیر و شری قصه‌های عامیانه فاصلهٔ بسیار دارد، جهانی است که می‌تواند داستانی را روایت کند بدون آنکه داستان آنتاگونیستی داشته باشد که نقاب سایه را به چهره زده (همسایهٔ

جدول ۱- مقایسه‌ای هم‌خوانی الگوی ووگلر در سبک دیزنی و میازاکی.

میازاکی	دیزنی
جهانی متعادل که گاه زنان و گاه مردان در موضع قدرت هستند.	جهانی مردسالار که مردها در موضع قدرت هستند.
شخصیت زن بخشی از جامعه است و به دلیل زن‌بودنش با انتظارات یا محدودیت‌های خاصی روبه‌رو نیست.	شخصیت زن خلاف جریان سنتی و انتظارات جامعه رفتار می‌کند و با مقاومت جامعه روبه‌روست.
مادر شخصیت‌های میازاکی نقشی فعال و مؤثر در زندگی قهرمان داستان دارند.	شخصیت‌ها یا مادر ندارند یا مادرشان نقشی در زندگی‌شان ندارد.
پدران رابطه خوبی با دخترشان دارند و از موضع پدرسالارانه با فرزندشان رفتار نمی‌کنند.	پدران یا به دلیل تعصب یا بی‌کفایتی، دخترانشان را حمایت نمی‌کنند.
شخصیت‌های زن داستان نقش‌های مهمی را بر عهده دارند و در پیشبرد سفر قهرمان نقش کلیدی دارند.	شخصیت‌های زن مکمل، به نسبت شخصیت‌های مرد بسیار کمتر و بسیار کم‌رنگ‌تر هستند.
جهان داستان پیچیده و خاکستری است.	جهان داستان جهانی ساده، شبیه قصه‌ها و سیاه‌وسفید است.
خواستۀ قهرمان امری درونی است که مخاطب با تفکر و کشف به آن پی می‌برد.	خواستۀ قهرمان در آواز و به‌وضوح بیان می‌شود.
شخصیت‌های مختلف نقاب سایه را بر چهره می‌زنند و قهرمان نه با کشتن که با آگاهی بر سایه چیره می‌شود.	سایه شخصیتی مشخص دارد که در پایان داستان شکست‌خورده و کشته می‌شود.
نقاط اوج درونی، آرام و عمیق است.	نقاط اوج فیزیکی و پر کشمکش است.
اکسیر قهرمان روشن‌ضمیری است و عشقی که قهرمان به‌دست می‌آورد فقط به عشق رمانتیک خلاصه نمی‌شود.	اکسیر قهرمان عشق رمانتیک است.
همه قهرمان‌ها متحول شده و رشد می‌کنند، تحول اصلی در جهان درون قهرمان رخ می‌دهد.	قهرمان داستان گرچه عاشق می‌شود اما دچار تحول بزرگی نمی‌شود، تحول اصلی در جهان بیرون رخ می‌دهد.
در هر دو اثر، قهرمان زن در اوج داستان فعال است و داستان را پیش می‌برد.	در پری دریایی و دیو و دلبر، بار مبارزه فیزیکی با سایه در نقطه اوج داستان را قهرمان مرد به عهده می‌گیرد.

منجر به ازدواج شود نیست. اکسیر ساتسوکی، علاوه بر آنچه ذکر شد، بهبودیافتن مادرش و محکم‌شدن دوباره ارکان خانواده‌اش است. چیهیرو و هاکو گرچه یکدیگر را دوست دارند (کاماجی دائماً به عشق موجود در این رابطه اشاره می‌کند) اما جنس این عشق برای چیهیرو که در آستانه بلوغ است با عشق رمانتیک قهرمانان دیزنی بسیار متفاوت است. اما در همین اثر نیز صورت‌های مختلف این عشق نیز خود را به ما نشان می‌دهند. در واقع به ما یادآور می‌شود که در کنار عشق رمانتیک ارزشمند، صورت‌های دیگری از عشق نیز هستند که زندگی یک شخصیت را می‌توانند غنا بخشند.

ساتسوکی از توتورو کمک می‌خواهد این کار را در نقش شخصیتی فعال انجام می‌دهد، شخصیتی که دریافته کمک خواستن بخشی از راه‌حل پیدا کردن است.

آخرین تفاوت را شاید بتوان در اکسیر سفر قهرمان دانست. علاوه بر اکسیری که پیش‌تر به آن اشاره شد -تغییر جهان بیرون برای قهرمان دیزنی و تغییر شخصیت قهرمان برای شخصیت‌های میازاکی- اکسیر دیگری که هر سه شخصیت دیزنی دریافت می‌کنند عشق است. عشقی رمانتیک که قهرمانان زن را به محبوبشان می‌رساند. در آثار میازاکی اما این‌گونه نیست. اکسیر همیشه عشق نیست و اگر عشق باشد همیشه عشق رمانتیکی که

نتیجه

در دو مورد نه قهرمان زن که محبوبش سایه را شکست می‌دهند، اکسیر قهرمان داستان به دست آوردن عشق رمانتیک است و قهرمان تحول کمی را تجربه می‌کند. در عوض، جهان میازاکی چه دنیای عادی شخصیت چه زمانی که از آستانه عبور می‌کند جهان خاکستری‌هاست. هر شخصیتی می‌تواند نقاب سایه را به چهره بزند و داستان آنتاگونست مشخص ندارد. خواسته قهرمان در نگاه اول آشکار نمی‌شود و قهرمان به سفری می‌رود که او را متحول می‌کند. اکسیر عشق گرچه در آثار میازاکی نقش مهمی دارد اما تنها تجلی‌اش عشق رمانتیک نیست بلکه عشق به خود و خانواده نیز می‌تواند به همان اندازه اکسیر شمرده شود. شخصیت‌های زن در آثار میازاکی نقش بسیار پررنگی دارند و به سفر قهرمان کمک فراوانی می‌کنند و می‌توانند پشتیبانان مهمی به‌شمار بیایند. میازاکی به‌جای نقاط اوج فیزیکی و دیدنی، نقاط اوج آرام را برمی‌گزیند و این‌گونه با انتخاب‌های متفاوتش،

این پژوهش با بررسی الگوی سفر قهرمان در انیمیشن‌های پری دریایی، دیو و دلبر، شهر اشباح و همسایه من توتورو و با استفاده از پژوهش‌های صورت‌گرفته، به این نتایج رسیده است هر چهار اثر، از الگوی ووگلر پیروی می‌کنند و آنچه آثار دیزنی را از میازاکی متمایز می‌کند نه تفاوت الگوی روایت که تفاوت آنها در چگونگی به تصویر کشیدن این الگو و جهان داستان است. جهان دیزنی، چه در بخش جهان عادی قهرمان و چه زمانی که از آستانه عبور می‌کند، جهانی مردانه و پدرسالار است که جز شخصیت اصلی که زن است، نمی‌توان یا کم‌تر می‌توان در آن شخصیت‌های مستقل زنی را یافت که بر روی داستان اثرگذارند و نقاب سایه به چهره ندارند. سایه در این جهان شخصیتی مشخص است که در انتهای داستان نیز شکست‌خورده و نابود می‌شود. اکثریت پشتیبانان و همراهان شخصیت‌های زن دیزنی را مردان تشکیل می‌دهند. تجدید حیات با مبارزاتی فیزیکی همراه است که

منحصربه‌فرد را برای مخاطب رقم می‌زنند.

داستان‌هایی را بیان می‌کند که گرچه از نظر ساختاری، ساختاری مشابه با آثار دیزنی دارند، کیفیت، پیام و اثر کاملاً متفاوتی دارند و تجربه‌ای

پی‌نوشت‌ها

وگلر، کریستوفر (۱۳۹۰)، *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلمنامه*، ترجمه عباس اکبری، انتشارات نیلوفر.

ویتیلا، استوارت (۱۳۹۲)، *اسطوره و سینما*، ترجمه محمد گذرآبادی، انتشارات هرمس.

Bendazzi, Giannalberto (2017), *Animation: A world History*, volume III Contemporary times, CRC Press

Carriger, Gail. (2020), *The Heroine's Journey for writers, readers and fans of Pop culture*, Gail Carriger Llc.

Emerson, David (2009), *Innocence as a Super-power: Little girl's on the Hero's Journey*, Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature, 28 (9) <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol28/iss1/9>.

Franek, Valerie Estelle (2010), *From Girl to Goddess*, The Heroine's Journey Through Myth and Legends, McFarland & Company, Inc., Publishers.

Keefer, Benjamin S. (2016), *Go The Distance: The Hero's Journey*, Prologue: A First-Year Writing Journal: 8(3). Available at: <http://digitalcommons.denison.edu/prologue/vol8/iss1/3>.

Mandracchia, Christen Marie (2021), *Transforming The Beast: The Theatre Laboratories of the "Disney Renaissance" 1984-1994* [Doctoral Dissertation, University of Meryland], Available from ProQuest Dissertations & Theses Global (2635455217).

Noviana, Fajria (2019), Representasi hero's journey pada tokoh Chihiro dalam anime spirited away karya miyazaki hayao, *Izumi*, Vol 8, No 1, pp. 52-64.

Pallant, Chris (2011), *Demystifying Disney A History of Disney Feature Animation*, The Continnum International Publishing Group .

Scally, Deborah A. (2013), 'Chihiro's Journey: Re-Imaging the Heroic Quest in the Anime of Hayao Miyazaki', *PhD Thesis*, University of Texas.

Sundleaf, Victor (2020), The Disney renaissance, historical influences, the films, and the lasting impacts (1989-1999), *Masters Thesis*, University of Nebraska.

Vogler, Christopher (2017), Joseph Campbell goes to movies: the influence of the hero's journey in film narrative, *Journal of Genius and Eminence*, 2(2), pp. 9-23.

Ramadhanthi, Gita Mutiara (2020), *the Comparison of Heroine's Journey in Brave Movie* (2012), and *Moana Movie* (2016), CALL, Vol. 2, No. 2, December 2020, pp. 78-88. from: <http://dx.doi.org/10.15575/call.v2i2.9288>.

1. Chris Pallant.
2. The Disney Renaissance Historical Influences, the Films and the Lasting Impacts (1989-1999).
3. Don Bluth.
4. Ramadhanty.
5. Fajria Noviana.
6. From Girl to Goddess, the Heroine's Journey through Myth and Legends.
7. Gail Carriger.
8. Ariel.
9. Ursula.
۱۰. Scuttle مرغ ماهیخواری که دوست آریل است.
11. Trident.
12. Chihiro.
13. Mrs.Potts.

فهرست منابع

- استس، کلاریسا پینکولا (۱۳۹۸)، *زنانی که با گرگ‌ها می‌دوند، افسانه‌ها و قصه‌هایی درباره‌ی کهن‌الگوی زن وحشی*، ترجمه سیمین موحد، نشر پیکان.
- دهقانی محمدی، زهره (۱۳۹۵)، *بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان مؤنث در آثار استودیو دیزنی و جیبلی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
- سامع، شکوه (۱۳۹۷)، *حضور و نقش کلیدی شخصیت زن در آثار انیمیشن سینمایی میازاکی با رویکرد مقایسه‌ای در نمونه‌های برگزیده، پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.
- کمپیل، جوزف (۱۳۹۵)، *قهرمان هزارچهره*، ترجمه شادی خسروپناه، نشر گل آفتاب.
- گلپایگانی، سید علیرضا؛ حسامی، منصور، و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۹)، *تحلیلی بر نظریه خودآگاهی در جنگل جهان زیرین کلاریسا پینکولا استس مطالعه موردی انیمیشن قلعه متحرک هاول (۲۰۰۵)* اثر هایاتو میازاکی، *نشریه هنر و معماری هنرهای زیبا - هنرهای نمایشی و موسیقی*، دوره ۷۵، شماره ۶، صص ۷۱-۸۱.
- گلمزاری، وجیهه؛ شیخ مهدی، علی (۱۳۹۴)، *تلفیق تک اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح (۲۰۰۱)*، *دوفصلنامه علمی پژوهشی دانشگاه هنر*، دوره ۵، شماره ۱۰، صص ۷۹-۹۳.
- محمدی، فاطمه (۱۳۹۳)، *مطالعه و مقایسه‌ی الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در آثار هایاتو میازاکی و تیم برتون، پایان‌نامه کارشناسی ارشد*، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
- مرداک، مورین (۱۳۹۶) *زرفای زن بودن: نقشه سفر قهرمانانه‌ی زنان*، ترجمه سحر خیراندیش، ناشر مؤلف: تهران، قابل دسترسی در: فیدیبو، ۵ آذر ۹۸.

A Comparative Study of Christopher Vogler's Heroic Travel Pattern in Miyazaki and Disney Renaissance Animations: A Case Study of *the Little Mermaid*, *the Beauty and the Beast*, *My Neighbor Totoro* and *the Spirited Away**

Seyed Alireza S. Golpayegani^{**1}, Mansour Hessami Kermani², Fatemeh Hosseini-Shakib³

¹Assistant Professor, Department of Animation, Faculty of Cinema and Theatre, Art University, Tehran, Iran.

²Associate Professor, Department of Painting, Faculty of Art, Alzahra University, Tehran, Iran.

³Assistant Professor, Department of Animation, Faculty of Cinema and Theatre, Art University, Tehran, Iran.

(Received: 9 Apr 2022, Accepted: 30 Aug 2022)

Christopher Vogler's hero's journey, inspired by and adapted from Joseph Campbell's renowned "Monomyth" is a well-known template and reference for Hollywood screenwriters and filmmakers. Considering the coincidence of Vogler's collaboration in Disney projects with the formation of what is called the Disney Renaissance and the prominence of this template in recent Disney animations, this article examines the structure of the heroine's journey in two of the most popular Disney Renaissance animations *Little Mermaid* (1989), *Beauty and the Beast* (1991) as well as the heroine's journey in Hayao Miyazaki's two popular animations *My Neighbor Totoro* (1988), and *The Spirited Away* (2001). The intent of this comparison is to find how Vogler's hero's journey apply to these different animations and also to examine the differences between the journey of Hayao Miyazaki's heroines and Disney's Princesses.

This research is a descriptive analytical research. Upon defining each heroine's journey, this article shows that despite the adaptation of Vogler's Hero's journey structure in Hayao Miyazaki's narrative, the non-patriarchal nature of the Miyazaki world stands in contrast to Disney's patriarchal world where men are the position of power and judge female characters by patriarchal virtues such as obedience and beauty and don't approve of heroine's independent and adventurous nature. The existence of complementary female characters in Miyazaki's works are powerful, independent and kind, and influence the heroine's journey in a positive way while in Disney's animations the absence of such characters is prominent and the heroine is surrounded by male characters. The lack of traditional antagonists in Miyazaki's stories allow every character to put on the shadow's mask and take it off at any turn of the story. Both Disney animations have an antagonist whom wears the shadow's mask throughout the story and dies at the end of it. Miyazaki's female protagonists are active throughout their journey while

Disney's Belle and Ariel can be considered passive during the end battle. Miyazaki's characters undergo greater evolution and growth in comparison to the Disney's characters who only have minor changes. Miyazaki's complex world in which character's desires and journeys are not as obvious and simple as Disney Heroine's desires, which are sung out at the beginning of the story. The diversity of the Miyazaki's heroines' elixirs in contrast to Disney's elixir of romantic love, a love that would surely result in marriage, are some of the factors that distinguish the journey of Miyazaki's female protagonists from Disney's heroines. The use of quiet climaxes in Miyazaki's animations as opposed to Disney's action climaxes in which there is a spectacular scene with a physical fight resulting to shadow's demise creates a different experience for the audience and distinguishes Hayao Miyazaki's character, narrative and the world from Disney's black and white world of fairytale qualities.

Keywords

the Hero's Journey, Christopher Vogler, Disney Renaissance, Hayao Miyazaki.

*This article is extracted from the first author's doctoral dissertation, entitled: "Heroism in Iran animation industry with a focus on Hayao Miyazaki's feature-length animations" under the supervision of the second and the third authors at the Art University of Esfahan in 2019.

**Corresponding Author: Tel: (+98-912) 1592825, Fax: (+98-21) 8830666, E-mail: golpayegani@art.ac.ir