

درآمدی بر ارتباط قهرمانان اسطوره‌ای با هنرهای معاصر مطالعه موردی: (طراحی دوبعدی و سه بعدی شخصیت‌های اسطوره‌ای)

دکتر ابوالقاسم دادور*^۱، نسرين مقدم^۲

^۱ دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران.

^۲ دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشگاه الزهرا و عضو هیئت علمی گروه طراحی صنعتی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۸۶/۸/۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۸۸/۵/۳)

چکیده:

اسطوره و هنر همواره در یک ارتباط دوسویه زیسته‌اند و از گذشته‌های دور همراه با هم بوده‌اند. اسطوره‌ها اگرچه موضوعاتی قدیمی به نظر می‌رسند، اما به دلیل ماهیت بی‌زمانی، بی‌مکانی و بی‌مرگی خود در سال‌های اخیر نیز تأثیر زیادی بر هنرهای معاصر داشته‌اند. هدف از این پژوهش بررسی چگونگی تأثیر اسطوره‌ها در طراحی آثار هنری معاصر است. این پژوهش ابتدا از طریق مطالعات کتابخانه‌ای به جستجوی جایگاه قهرمانان در اسطوره‌های مختلف و تعریف ویژگی‌های آنها پرداخته، سپس با مقایسه اسطوره‌های حماسی مختلف جهان نقش آنها را در قالب‌های مختلف هنری بررسی کرده است. با مقایسه ویژگی‌های قهرمانان اسطوره‌ای و ویژگی‌های شخصیت‌های طراحی شده در برخی از آثار هنری ارتباطات معنادار جالبی بدست آمد که حاکی از شباهت میان آنها بود. این شباهت هم از نظر ظاهری و هم از نظر محتوایی مشهود بود. شخصیت‌های مورد مقایسه در این پژوهش از یک سو قهرمانان اساطیری و حماسی و از سوی دیگر شخصیت‌های داستانی در انیمیشن، فیلم، پوستر، داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای و اسباب بازی‌های ملهم از آنها و همچنین اشیاء و لوازم مورد استفاده آنها در دنیای مجازی یا در دنیای خیال بودند. درصد بالایی از اسباب بازی‌های جهان در چین و بازی‌های کامپیوتری و فیلم‌های انیمیشن در ژاپن و آمریکا تولید شده و به سراسر جهان صادر گردیده‌اند. این محصولات هنری مشتریان بسیار زیادی در رده سنی کودکان تا جوانان جهان را به خود اختصاص داده‌اند. وجود تعداد بیشمار محصولات فرهنگی هنری که مورد استقبال همه جهان‌نیان قرار گرفته است می‌تواند دلیل تازه‌ای بر اشتراکات در ناخود آگاه جمعی انسان‌ها از طریق اسطوره‌های مشابه باشد.

واژه‌های کلیدی:

قهرمانان اسطوره‌ای، هنر معاصر، طراحی، انیمیشن، اسباب بازی، بازی رایانه‌ای.

مقدمه

هنری مدرن پرداخته نشده است. بنابراین، برای روشن شدن ارتباط بین این دو موضوع ظاهراً متضاد و توجه به کاربرد تجاری آن در تولید آثار هنری پرفروشی مثل فیلم، انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای و اسباب‌بازی‌های ملهم از آنها این تحقیق ضروری است.

تابه حال تحقیقات فراوانی دربارهٔ اسطوره صورت گرفته و مقالات و کتب زیادی در این زمینه به طبع رسیده است که اکثراً در پی ارائه تعاریف اسطوره و شناسایی اسطوره‌های ملل مختلف جهان در پی بررسی تاریخی بوده‌اند که به عنوان پیشینه تحقیق در این مقاله مورد توجه قرار گرفته‌اند؛ اما چگونگی کاربرد آنها در تولید آثار هنری مدرن از سوی محققین مدنظر نبوده است و لذا در جستجوی کتابخانه‌ای و اینترنتی در زمینه آثار هنری به غیر از منابع تصویری، منابع مکتوبی یافت نشد. لیکن به دلیل کثرت آثار هنری موجود امکان تحقیق میدانی به سهولت فراهم گردید. بنابراین بررسی ارتباط کاربردی هنر معاصر و اسطوره بخشی بدیع و تازه در این مقاله می‌باشد.

علیرغم آنکه جنگ موضوعی ناپسند و تنش‌زاست، اما مبارزه بین نیروهای اساطیری خیر و شر همواره موضوعی جدی و مورد توجه همه انسان‌ها و حتی کودکان می‌باشد. این خود ایده‌ای جذاب است که در طراحی و تولید آثار هنری معاصر برای پیشبرد مقاصد فرهنگی، تجاری و اقتصادی بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است. با صرف نظر از مفهوم اسطوره، این واژه برای افراد معمولی دارای بار معنایی یک موضوع قدیمی است و ناخودآگاه تداعی‌کننده داستان‌های کهن می‌باشد. در نگاه نخست به نظر می‌رسد که بین اسطوره و آثار هنری معاصر هیچ ارتباطی وجود ندارد؛ اما با نگاهی دقیق‌تر مشخص می‌شود که آثار هنری هیچگاه در طول تاریخ بی‌نیاز از اسطوره‌ها و باورهای کهن نبوده‌اند. در بیشتر متون مربوط به اسطوره شناسی همواره به تعاریف آن از دیدگاه‌های نظریه پردازان در علوم مختلف پرداخته شده است و نمونه‌ها و مثال‌هایی از آثار هنری مرتبط با اسطوره در زمینه ادبیات، نمایش، نقاشی، رقص، موسیقی و مجسمه سازی دوران باستان بیان شده است؛ اما هیچگاه به این موضوع از دیدگاه شخصیت‌پردازی در آثار

تعاریف

و روایت‌ها گرفته شده و با آئین‌ها، عقاید دینی پیوندی ناگسستنی دارد (آموزگار، ۱۳۷۴، ۷۷).

قهرمانان اسطوره‌ای: قهرمان یا پهلوان که در زبان‌های اروپایی هیرو گفته می‌شود، ریشه در واژه هروس یونانی دارد و در اسطوره‌های یونانی، و فرهنگ‌های قومی دیده می‌شود. قهرمانان در واقع نیمه خدایانی فناپذیر و الوهی هستند که بعضاً در فرهنگ‌های باستانی مورد پرستش قرار می‌گرفتند. بعدها قهرمان مرد و زن برای اشاره به شخصیت‌های افسانه‌ای یا تاریخی که در مواجهه با خطرات، سختی یا حتی موقعیت ضعیف قرار گرفته بودند، بکار گرفته شدند. اینها معمولاً در سفری شرکت کرده و در این سفر به جنگ با دشمنان می‌پردازند، هوادارانی را به گرد خود جمع می‌کنند و در نهایت به مکان اولیه خود باز می‌گردند. داستان‌های آنها حاوی پندهای اخلاقی است و از فرآیندهای سخنی می‌گوید که به واسطه هوش، قدرت و شجاعت خود مورد توجه مردم قرار می‌گیرند.

هنر: هنر در معنای عام و انتزاعی، به هرگونه فعالیتی اشاره دارد که هم خود انگیزه و هم مهارشده باشد. بنابراین، هنر از فرایندهای طبیعت متمایز است (برخی هنرمندان اروپایی سده بیستم یاگزینش شیء یافته به عنوان اثر هنری، این مرز را از میان برداشته‌اند). در این معنای کمتر مصطلح، تمامی ابداعات و ساخته‌های مبتنی بر قوه خلاقه بشری در زمره هنر به شمار می‌آیند (پاکباز، ۱۳۷۹، ۶۵۱). بیان واضح از چیستی هنر امری دشوار می‌نماید، اما

اسطوره: واژه اسطوره در زبان پارسی وام‌واژه‌ای است برگرفته از زبان عربی. الاسطوره و الاسطیره در زبان عرب به معنای روایت و حدیثی است که اصلی ندارد. اما این واژه عربی خود وام‌واژه‌ای است از اصل یونانی هیستوریا^۱ به معنای استفسار، تحقیق، اطلاع، شرح و تاریخ (بهار، ۱۳۷۶، ۳). در زبان‌های اروپایی، واژه میت^۲ برابر واژه اسطوره است که از اصل یونانی موتوس^۳ به معنی سخن و افسانه گرفته شده است. ارسطو در کتاب فن شاعری این واژه را به معنی طرح و پی رنگ روایت و افسانه تمثیلی به کار برده است. در اصطلاح، اسطوره به قصه‌ای اطلاق می‌شود که ظاهراً منشاء تاریخی نامعلومی دارد. منظومه اساطیر^۴ مجموعه چنین قصه‌هایی است که معمولاً مضامینی چون منشاء جهان، آفرینش انسان، جنگ رب النوع‌ها و قهرمانان یا مصائبی را که بر اقوام کهن رفته در بر می‌گیرد (داد، ۱۳۷۱، ۲۶).

همسرایی انسان برای اسطوره‌ها از زمانی آغاز می‌شود که وی شروع به پرداختن داستان‌هایی می‌کند دربارهٔ چیزهایی که به ادامهٔ حیاتش مربوط بوده است. اما با تغییر روش زندگی، داستان‌هایی که برای تفسیر راز و رمز آن بازگو می‌کند تغییر می‌کند. برخلاف تصور عامه و تلقی برخی از فرهنگ‌ها اسطوره خیالی و غیر واقعی نیست. اسطوره را باید داستان و سرگذشتی مینوی دانست که معمولاً اصل آن معلوم نیست و شرح عمل، عقیده، نهاد یا پدیده‌ای طبیعی است به صورت فراسویی که دست کم بخشی از آن از سنت‌ها

ویژگی‌های قهرمانان اسطوره‌ای

واژهٔ **قهرمان**^۶ یا پهلوان که درگفتار روزانه به معنی انسانی شجاع و برجسته به کار می‌رود و یا رقم‌زندهٔ شخصیتی در آثار ادبی است، کاربرد معنایی ویژه‌ای نیز دارد و بر چهره‌های شاخص ادبیات به اصطلاح قهرمانی دلالت می‌کند. این نوع ادبیات در سرزمین‌های بسیار، در دوره‌های تاریخی گوناگون پرورده شد و آن زمانی بود که قصه‌ها و ترانه‌هایی دربار تباری از انسان رواج می‌یافت که قدرت و شهامت فوق بشری داشتند، اعمال خارق العاده‌ای انجام می‌دادند، یا موجودات مافوق طبیعی در ارتباط بودند و گاهی خود تباری ماوراءالطبیعی داشته‌اند. از ادبیات قهرمانی در سراسر جهان نمونه‌هایی را می‌توان نام برد. هرکول یونان - ایلید و ادیسه - رمولوس و هوراسیوس روم - گیل گمش - مه‌بهاراتای هند - سگوردول سانگ اسکاندیناوی - رستم جهان پهلوان ایران - ایه یاسوی فاتح ژاپن نیز هر یک دارای نیروهای خارق العاده در مبارزه با نیروهای شرور هستند. همه این قهرمانان و دیگرانی که نام برده تشده‌اند و یا حتی همچون قهرمان قوم گل از حافظه تاریخ پاک شده‌اند، دارای خصوصیات مشابه و رفتارهایی یکسان هستند. ویژگی‌های مذکور به شرح زیر می‌باشند:

- ۱) پهلوانان اساطیری دارای نیروی خارق العاده‌ای برای جنگ و مبارزه با نیروهای مخرب و شرور هستند.
- ۲) قهرمانان اساطیری عموماً با عنوان نیمه‌ایزد - نیمه انسان و یا نیمه حیوان (حیوان مقدس) بروز می‌کنند، به همین دلیل توانایی تغییر شکل و صورت دارند، تغییر شکل در آنها یعنی تغییر رفتار یا محتوا و معنا و تنوع نیرو که به معنی تغییر روش‌های ظهور و همین طور تبدیل رفتارهای جنگی از شکلی به شکل دیگر است.
- ۳) پهلوانان اگر چه برای پیروزی و حفظ نیروهای خیر و آفریننده مبارزه می‌کنند، اما ابزارهای جنگی شان مرگبار است، چون باید بتوانند در مقابل نیروهای شر مقابله کنند.
- ۴) جنگ و مبارزه و کشتار دشمنان توسط پهلوانان اساطیری نوعی رفتار آئینی است و هیچ‌گونه عفوئی در آن راه ندارد.

پس از نتایج فوق که در مورد شباهت معنایی بین قهرمانان اسطوره‌ای بود؛ این سؤال مطرح می‌شود که آیا شباهت صورتی نیز بین قهرمانان اسطوره‌ای وجود دارد؟ برای پاسخ به این پرسش به بررسی تصویری و پوشش ظاهری قهرمانان و پهلوانان اسطوره‌ای در برخی آثار هنری موجود (باستانی و معاصر) می‌پردازیم تا نشانه‌ها یا سمبل‌های مورد استفاده در بیان هنری آنها را بیابیم. نگاهی کوتاه به چند نمونه از آثار هنری باستانی به عنوان پیش زمینه‌ای از بیان هنری اسطوره و مقایسه با آثار هنری معاصر فهم موضوع را هموار تر می‌نماید.

نظریه‌پردازان در چند ویژگی برای هنر اتفاق نظر دارند که تخیلی بودن، زیبایی، پیام رسانی، ایجاد شگفتی یا شوک، کاربرد نشانه‌ای، ابزار شناخت، زبانی برای بیان موضوعات و خلاقیت و نوآوری از مهم‌ترین ویژگی‌ها یا کاربردهای هنر است.

ویژگی‌های اسطوره

هریک از اسطوره‌ها که بخش اعظمی از آن در خصوص ایزدان بی‌شمار دنیاهای زیرین و زبرین، اجرام سماوی و دیگر امور مربوط به زندگی است، می‌تواند بر حسب فهم خواننده و محتوا به طرق گوناگون تفسیر شود. به طور مثال ایزدان حتی می‌توانستند دوقلوی خود باشند و معمولاً شخصیتی دوگانه داشتند، چون هر خدایی جنبه‌های نیک و بد خود را داشت، چرا که نگهدارنده و ویران کنندهٔ قدرت بود، از این رو به صور مختلفی نمود پیدا کرده‌اند. هر ایزدی بسته به وظیفهٔ خویش نماد خاص خود را داراست (کندری، ۱۳۸۰، ۴۲).

کلود لوی استروس^۵ نشان داده است که قواعد و ضوابط مربوط به تخالف و تضاد دوجیز متشابه و متقارن و علی‌الاصول "تقابل دو شقی" بر سراسر اندیشهٔ "بدوی" و دنیای اساطیر حاکم است. چنانکه فی‌المثل در میان قوم آفریقایی دوگون^۷، دوقلوها در نقاط حساس نسب نام‌های خدایان ظاهر می‌شوند. دوقلوها موجوداتی در عین حال مکمل و مخالف یکدیگرند. همین مسئله "آدم ابتدایی" را به شگفت می‌آورد که در آن رازی را می‌دید که به تعبیر نیاز داشت، جفت دوقلو، شبح آشنای ناخودآگاهی جمعی است (باستید، ۱۳۷۰، ۲۰). آنچه جوهر یا ذات اسطوره محسوب می‌شود این است که اسطوره درالتقای سه جریان: تبیین پدیده‌های طبیعت، قصه‌های سرگرم کننده و افسانه‌های پهلوانی قرار دارد (همان، ۲۱).

تعاریف متعددی در باب اسطوره وجود دارد که ناشی از بررسی آن از دیدگاه‌های مختلف علوم جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، باستان‌شناسی، زبان‌شناسی، نشانه‌شناسی، فلسفه و سیاست می‌باشد. اما همهٔ آنها در معنی دار بودن اسطوره اشتراک نظر دارند چه این معنی بالارونده و تقدسی و متعالی باشد، چه در حد یک نشانه مطرح شود. در این تعاریف اشتراکات دیگری نیز برای تبیین اسطوره دیده می‌شود که تقدس، مافوق بشری بودن، ابهام، اعجاز انگیزی، رمزگونه بودن، بی‌مرگی، بی‌زمانی، بی‌مکانی بودن و پیام دار بودن اسطوره از جمله آنان می‌باشند.

اسطوره‌ها و قهرمانان‌شان در ترانه‌ها، داستان‌ها و ادبیات سرزمین مادری خود ثبت شده و به واسطهٔ مسافران و خنیاگران به پرواز درآمده‌اند. آنها پس از جنگ‌ها و پیروزی‌ها اغلب مرگی اندوهبار و ناگهانی دارند لیکن این مرگ آنها را جاودانه کرده و در یادها زنده نگاه می‌دارد. قصه‌ها پس از قرن‌ها به گونه‌ای موثر و پویا بر سر زبان‌ها هستند و منبعی برای الهامات هنری محسوب می‌شوند.

آویخته بر گردن یا لباس و همینطور شاهد در دست داشتن ابزارهایی هستیم که سمبل قدرت آنهاست مثل شمشیر، تیرو کمان، نیزه و گرز و سایر ابزارهای جنگی.

بیان تصویری قهرمان اسطوره‌های در آثار هنری دوبعدی معاصر

ما در دوران معاصر گرفتار همان ترس‌ها و رویاهایی هستیم که هزاران سال پیش بوده‌ایم. هنوز هم مسایلی از قبیل اینکه چرا می‌آییم و چرا می‌رویم، مرگ، هستی و نیستی از جمله مسایل اساسی فلسفه‌اند؛ همان طور که از هزاران سال پیش بوده‌اند. این مسائل در کنار ترس‌ها، رویاها، شادمانی‌ها و نومیدی‌های مشترک، همگی حکایت از آن دارند که ما درکمند ساختن و بازسازی اسطوره‌هایی در سطح درک و دانش امروز گرفتاریم (مخیر، ۱۳۸۰، ۶۰). قصه‌ها از دیرباز تا امروز بستر هنری خوبی برای بیان اسطوره‌ها بوده‌اند. از این رو در قصه‌های دنیای مدرن نیز نمود یافته‌اند و در تهیه فیلمنامه‌های سینما و انیمیشن و خلق فضای بازی رایانه‌ای به وفور به کار رفته‌اند.

قهرمانان همواره در یادها زنده می‌مانند و قصه آنها به گونه‌ای مؤثر و پویا بر سر زبان‌هاست و هرگاه که به سبک و زبانی ویژه برای بچه‌ها نقل می‌شود، از روایت اصلی خود دور می‌شود. قهرمان چه شاهزاده باشد یا سرکرده جنگی، قدیس یا باشنده‌ای نیمه ایزدی، راهی را می‌پوید که ماجرای کمتری در کمینش باشد. او به گونه‌ای سایه قهرمان - ایزد ادیان بزرگ جهان است و وجود چنین قصه‌هایی به معنی گریز به جهان قصه‌های پریوار نیست، بلکه به عنوان منبع خرد و الهامی ژرف برای نوع بشر است (وارنر، ۱۹۷۵، ۴۰۳).

داستان‌های حماسی نیز همچون قصه‌ها منبع الهام غنی در ساخت آثار هنری معاصر هم چون گرافیک، فیلم، انیمیشن، طراحی صحنه، جلوه‌های ویژه، طراحی اشیاء و اشخاص در فیلم و بازی‌های رایانه‌ای و حتی اسباب بازی یا کالای تبلیغاتی هستند؛ نمونه‌های آنها در تصاویر ۶ تا ۱۴ قابل مشاهده‌اند. به عنوان مثال در تصویرسازی کتاب اسطوره‌ها و افسانه‌ها^۱ چاپ سال ۱۹۹۱، با الهام از حماسه بوولف^۲ برای طراحی لباس قهرمان داستان از کلاه شاخدار، شئل،



تصویر ۱- رستم - کتاب قصه،
ماخذ: (قولادوند، ۹۰۱۳۸۴)

بیان تصویری قهرمان اسطوره‌های در هنرهای باستانی

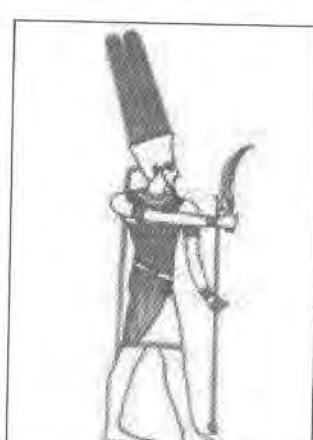
رستم پهلوان بلند آوازه دلیر و جوانمردی در شاهنامه فردوسی، یکی از قهرمانان حماسی و به یاد ماندنی است که همواره با سیمایی افسانه‌ای - اسطوره‌ای در ادبیات ایران نقش بسته است. او بصورت چهارشانه و دارای کلاهی با پرهای بلند و به شکل نیمه ماسک دیو شاخدار است. بازو بند پهلوانی یکی از نشانه‌های قدرت اوست (تصویر ۱). در آثار باستانی مصر، شاه نارمر (۳۴۰۷ ق م) با کلاهی بلند و ابزار قدرت نمای خود در لباسی با کمر بند پهن دیده می‌شود. در تزئینات کمر بند او، سرایزد بانویی دیده می‌شود (تصویر ۲). آمون رع، یکی از خدایان مصر باستان است که به شکل انسان طراحی شده و دارای کلاهی با پرهای بلند (سمبلی از شخصیت بلند مرتبه او) و ابزارهایی است که نماد قدرت او می‌باشد (تصویر ۳) در الواح گلی باستانی بین النهرین نارام سین (۲۵۰۰ ق م) یکی از جانشینان سارگون در بین النهرین می‌باشد که با کلاه شاخدار، تیروکمان، تبر و شالی بر دوش چپ طراحی شده است (تصویر ۴). مردوک نادین آخه پادشاه بابل (۱۰۵۰ ق م) با لباس و تاج بلندی طراحی شده که در آنها تزئینات زیادی ملهم از عقاید اساطیری دیده می‌شود (تصویر ۵). با بررسی این نمونه‌ها و سایر آثار باستانی شاهد طرح‌هایی با استفاده از لباس‌ها و پوشش‌هایی هستیم که نشانه برتری شخصیت در بردارنده خود نسبت به سایر افراد عادی هستند مانند کلاه خاص، ماسک و شئل یا بازوبند و مدال‌های تزئینی



تصویر ۵ - مردوک نادین آخه.
ماخذ: (همان، ۱۲۹)



تصویر ۴ - نارام سین.
ماخذ: (همان، ۱۱۵)



تصویر ۳ - آمون رع.
ماخذ: (همان، ۲۳۰)



تصویر ۲ - شاه نارمر.
ماخذ: (Houston, 2002, 10)



تصویر ۹ - بازی - قهرمان ژاپنی. مأخذ: (دنیای نرم افزاری)



تصویر ۸ - بازی - قهرمان ژاپنی. مأخذ: (بلالی، ۲۰۱۳۸۴)



تصویر ۷ - پوستر - قطار و مرکوری. مأخذ: (Dictionary Of Mythology)



تصویر ۶ - کتاب قصه کودکان. مأخذ: (Myths and Legend)



تصویر ۱۳ - پوستر - وولورین. مأخذ: (Finch, 2005)



تصویر ۱۲ - پوستر - بت من. مأخذ: (Lee, 2002)



تصویر ۱۱ - پوستر - سوپرمن. مأخذ: (Lee, 2004)



تصویر ۱۰ - نبرد بولف یا محافظان دانمارک. مأخذ: (Paul, 1911)

علمی، مهارت کارآگاهی و دلآوری و رزسکارانه اش اتکا می‌کند؛ وولورین بیشتر عمر خود را در ژاپن گذرانده، در آنجا با فن شانگ-چی آشنا شده و قادر است به هفت زبان صحبت کند. امروزه استقبال از اسطوره‌ها در هنر خلق دنیای مجازی که آمیخته با رویاهای انسان است و توسط امکانات پیشرفته رایانه‌ای خلق می‌شود بیش از سایر هنرها است.

حال با نگاه به تصاویری که از چند انیمیشن و بازی کامپیوتری از نوع استراتژی یا رزمی انتخاب شده به بررسی چگونگی الهام از اسطوره‌ها در آنها می‌پردازیم. در بازی رایانه‌ای بنام "نبرد حیاتی"^{۱۱}، تاریخچه کاملی از شخصیت‌های اسطوره‌ای ژاپن، نبردها و فتوحات آنها را مشاهده می‌کنید. این بازی در مورد سه شخصیت اسطوره‌ای یعنی سه برادر معروف و هم پیمان به نام‌های لیو بی، ژانگ فی، گوان یو^{۱۲} و رویدادهای مرتبط با آنها می‌باشد. جنگاوری و قدرت از طریق بیان حالات بدن و هم چنین ویژگی‌های ظاهری که قبلاً اشاره شد، در آنها دیده می‌شود. استفاده از کلاه بلند با نشان خاص، پوشش مشابه بدن پرتدگان در طراحی لباسی بلند با نوع تزئینات آن باعث ایجاد شباهت با پرتدگان و در واقع اشاره به قدرت بلند پروازی آنان می‌باشد. همچنین، شمشیر نشانه‌ای مهم است که برای بیان مهارت مبارزه به کار رفته است (تصاویر ۸ و ۹).

شمشیر و نشان پهلوانی استفاده شده است (تصویر ۶ یا تصویر ۱۰ مقایسه شود). در یک پوستر تبلیغاتی که در سال ۱۹۱۴ میلادی در اروپا منتشر شده است، برای آگاهی مردم از افزایش سرعت قطار های جدید و ترغیب به استفاده از آنها، مرکوری^{۱۱} (خدای سرعت در یونان باستان) سوار بر قطار نمایش داده شده است و کلاهی پرداز بر سر دارد (تصویر ۷). نمونه‌های دیگر در فیلم های سینمایی همچون "ارباب حلقه ها"، فیلم های انیمیشن مثل "دیجیمون"، بازی‌های رایانه‌ای مانند "کای" دیده می‌شود. شخصیت‌های معروفی چون بت من^{۱۱}، سوپرمن^{۱۲} و وولورین^{۱۳} را می‌توان بازگشت قهرمانان اسطوره‌ای به دنیای مدرن نامید. قدرت مافوق بشری آنها به علاوه تجهیزات و لباس‌هایی که مورد استفاده آنها و شخصیت‌های مشابهشان قرار می‌گیرد همگی یادآور قهرمانان اسطوره‌ای هستند (تصاویر ۱۱، ۱۲ و ۱۳). این شخصیت‌ها ابتدا در دهه‌های میانی قرن بیستم در کتاب‌های کمیک ظهور یافتند و بدلیل محبوبیتشان مورد توجه فیلم‌سازان و برنامه‌سازان رادیویی و تلویزیونی قرار گرفتند. در تعریف ویژگی‌های سوپرمن آمده است که او قدرتی مافوق بشری، سرعت زیاد، مقاومت، احساس قوی و هوشیاری دارد، گرما را می‌بیند و چشمش به مانند اشعه ایکس عمل می‌کند؛ بت من تنها به دانش



تصویر ۱۷ - آنکمون - بازی
دیجیمون.
ماخذ: (سایت دیجیمون)



تصویر ۱۶ - پوستر - ورجیل.
ماخذ: (دنیای نرم افزار)



تصویر ۱۵ - قهرمان بازی نانو برکر.
ماخذ: (دنیای نرم افزار)



تصویر ۱۴ - پوستر - کای.
ماخذ: (دنیای نرم افزار)

دوقلویی به مبارزه با شیاطین می‌پردازد. طراحی قرمی این شخصیت نیز بسیار حرفه‌ای می‌باشد. لباس او به شکل کت بلند یقه ایستاده به رنگ آبی تیره با شانه‌های پهن و دارای نقوش سمبلیک تزئینی و خطوط طلایی دیده می‌شود که برای متمایز نمودن آن با یک انسان معمولی است. برای ایجاد تفاوت بیشتر در ظاهر انسانی او از موی سفید استفاده شده که برای جوانان قدرتمند و جنگجو عجیب به نظر می‌رسد. آرایش مو بر استفاده از خطوط عمودی بالا رونده تاکید دارد. او اگر چه از کلاه بلند یا شاخدار استفاده نکرده اما حجم شبه مکعبی و زاویه دار و سایه روشن ایجاد شده روی سر تداعی‌گر شاخ یا گوش‌های تیز است (تصویر ۱۶). در قسمت‌های سه و چهار این بازی به صراحت به نام بولف و گیلگمش اشاره شده است.

در ژانر اسطوره شناسی حول ارواحی بنام "کامی" رشد کرده است. باور این است که کامی‌ها در گیاهان، درختان، سنگ‌ها و حیوانات زندگی می‌کنند. این موجودات خیالی می‌توانند خیرخواه یا بدخواه باشند، هم مایه هراس و هم سخت‌انحرمت و احترام برخوردارند (دله، ۲۲، ۱۳۸۱). "هوئو" نام عالی‌ترین قاضی است که شماری از اهریمنان بنام "اوتی" او را همراهی می‌کنند. اینان می‌توانند به صورت‌های گوناگون درآیند و در جهان زندگان دخالت کنند، اما چندان خطرناک نیستند (همان، ۳۵). از این اسطوره به وفور در طراحی شخصیت‌های مختلف انیمیشن دیجیمون^{۲۱} استفاده شده است (تصویر ۱۳). در انیمیشن دیجیمون نیز تقابل دوشقی دیده می‌شود؛ در فیلمنامه این انیمیشن هیولاهای کوچکی که در دنیای دیجیتال زندگی می‌کنند توانایی عجیبی در تغییر شکل دارند؛ آنها برای مبارزه با دشمنان خود می‌توانند بطور ناگهانی از یک هیولای دوست داشتنی و کوچک و کوچک، تبدیل به یک هیولای بزرگ وحشتناک و مخرب گردند و با دشمنان خود مبارزه کنند. با نگاهی به انیمیشن دیجیمون تعداد زیادی شخصیت اسطوره‌ای مشاهده می‌شود که هر کدام به یکی از نیروهای خارق العاده فوق بشری اشاره می‌کنند، قدرت‌های آنها متنوع است؛ مثلاً تنفس

در بازی رایانه‌ای بنام "افسانه کای"^{۱۶} گریه‌ای بنام کای^{۱۷} با نیروی خارق العاده‌ای از جزیره زادگاهش دفاع می‌کند تا آنرا نجات دهد. او ملهم از اسطوره پهلوانان ژاپنی یعنی سامورایی‌ها ساخته شده است که با ظاهری نیمه حیوان - نیمه انسان دیده می‌شود. بنابراین در طراحی قرمی این شخصیت کلاه بلند یا ماسک اضافی به شکل حیوان درنده نیست؛ چون شخصیت اصلی خود دارای این ویژگی هاست، گوش‌های تیز، پنجه‌ها و چهره ببر شکل آن خود تداعی‌گر قدرت است. حرکات رزمی مشابه نبرد سامورایی‌ها از سوی دیگر تاکید بر قدرت مبارزه و هنر رزمی کاران سامورایی است. کای گاهی بصورت نامرئی به مبارزه می‌پردازد که تاکید بر تنوع شکل و تنوع نیروی اسطوره‌ای او دارد (تصویر ۱۴).

داستان یک بازی رایانه‌ای دیگر بنام "نانوبرکر"^{۱۸} درباره انسان‌هایی است که با استفاده از دانش ریز فناوری ساخته شده‌اند اما بدلیل نقص فنی دستگاه سازنده، تبدیل به موجودات اهریمنی و مخرب گردیده‌اند. شخصیت نجات بخش در این داستان یک مأمور پلیس است که دارای بدنی فلزی و شمشیری لیزری می‌باشد. در این جا شخصیت نیمه انسان - نیمه روبات است و به جای لباس معمولی دارای پوششی خاص چسبیده به بدن است که در فرم ظاهری نیز از مجموعه خطوط بالا رونده و مایلی استفاده شده که در تناسباتی هماهنگ با هم حس تحرک و قدرت را به زیبایی القاء می‌کند. استفاده از سطوح براق و اشاره به اتصالات قطعات فلزی برای تاکید بر پیشرفته بودن و قوی بودن است. ابزار جنگی او نیز از بهترین نوع یعنی لیزری می‌باشد (تصویر ۱۵).

تصویر بعدی مربوط به یکی از شخصیت‌های دوقلو بنام "ورجیل" است که در یک بازی رایانه‌ای بنام "شیطان گاهی" می‌گیرد^{۱۹} طراحی شده است. این شخصیت نیمه انسان - نیمه شیطان، زاده مادری انسان و پدری اهریمن است که دارای ظاهری انسانی و باطنی اهریمنی می‌باشد. خوی اهریمنی‌اش در موارد بحرانی بروز می‌کند. او شمشیری افسانه‌ای دارد و با برادر

جدول ۱- هنرهای معاصر ملهم از قهرمانان اسطوره‌ای.

شماره	نام بازی‌ها	نام فیلم‌ها	نام داستان‌ها
۱	لهراتور رمین ^{۲۱} اودهای نور ^{۲۲} در جستجوی خط ^{۲۳} فانتزی نهایی ^{۲۴} پروژه آکا ^{۲۵} مجموعه تومس ^{۲۶} شیطان گاهی می‌تربد	چاروی کوچک عقبر ^{۲۷}	پادشاه تیلنمش و ده سوی سرزمین زندانی ^{۲۸} هیچ‌کدام چیز نمی‌شوند ^{۲۹} نابغه بر رگد آب‌یکایی ^{۳۰}
۲	رگه ^{۳۱} فانتزی نهایی	حلقه نیپلونگ ^{۳۲}	سه قلعه، کورگ و کازخ اژدها و رودخانه رابین پادشاه اسب‌ها ^{۳۳} رابین عطانی ^{۳۴}
۳	تومس ^{۳۵}	تصادف نیتان‌ها ^{۳۶}	
۴	دیجی‌مون		
۵	اسامورانی	افسانه کای	
۶	سه پراگر	تبرد حیاتی	

(ماخذ: نگارندگان)

۲) استفاده از نقوش ملهم از اساطیر در تزئینات ابزار کار، الیسه، کلاه، اسلحه و حتی در معماری. با استفاده از نمادها و نقوش در تزئینات اساطیری به اشیاء معنایی رمزی و گاه مقدس اعطا می‌گردد که بالذات فاقد آن معنا هستند. این نوع تزئینات حتی در اشیاء دنیای مدرن نیز دیده می‌شود؛ همچون مجسمه‌های کوچک اساطیری که جلوی اتومبیل‌های گران قیمت بخصوص در اوایل قرن بیستم نصب می‌شد و هنوز هم در برخی از آنها همچون اتومبیل رولز رویس^{۳۷} دیده می‌شود.

۳) ساخت اسباب بازی‌هایی به شکل روبات‌های ترانسفورمر^{۳۸} یا قابل دگرگونی با الهام از داستان‌های اساطیری و حماسی صورت گرفته است. این روبات‌ها دارای قطعات و اتصالاتی هستند که قابلیت تغییر شکل و تغییر حالت و تغییر ماهیت دارند و مثلاً از یک روبات انسان نما تبدیل به ماشین (گاهی ماشین پرنده) و یا تبدیل به جنگنده‌های مشابه جنگنده‌های فیلم جنگ ستارگان می‌شوند. آنها نیمه روبات - نیمه ماشین هستند. تولید این نوع اسباب بازی‌ها حدوداً از بیست سال پیش آغاز گردیده است.

۴) ایده اسباب بازی‌های ترانسفورمر توسط شرکت لگو^{۳۹} اقتباس و با آن اسباب بازی جدیدی به نام بیونیکل^{۴۰} ساخته شده است که بدن آنها دارای قطعات مدولار و زیادی است. این قطعات قابل جدا شدن و مونتاژ دوباره هستند و با تغییر و تعویض و جابجایی آنها با سایر قطعات اضافی که در بسته‌بندی اسباب بازی می‌توان یافت، تبدیل به فرم‌های متنوع یک موجود خیالی می‌شوند و با تغییر فرم، تغییر کارایی می‌یابند. فرم شخصیت بیونیکل دارای شانه‌های پهن و هم چنین کلاه و ماسک ترکیبی مشابه کلاه ایمنی (پیشرفته‌ترین کلاه) می‌باشد. طراح با استفاده از خطوط و شیارها و سایه روشن‌ها و تزئینات تجریدی و سمبلیک بکاررفته بر روی کلاه ایمنی سعی در القای قدرت و ظهوریک شیء مدرن و پیشرفته نموده است (تصویر ۱۸).

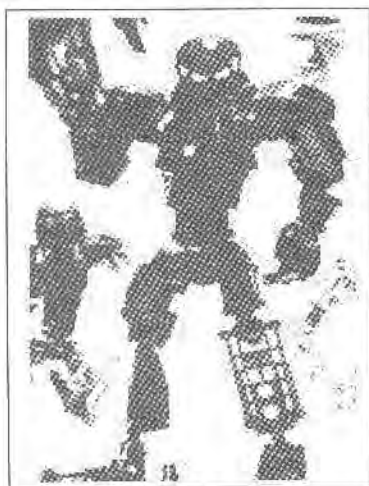
منجمدکننده، توانایی له کردن، پنجه قوی، حمله پرتابی، شوک، ایجاد پوست فلزی، زبان مارپیچ، دم جادویی، ترکه آسمانی و... در طراحی فرم این هیولاهای دوگانه نیز از نشانه‌های بیانی با مهارت و زیبایی استفاده شده است. مثال‌های بسیار دیگری از هنرهای معاصر در ارتباط با این مبحث می‌توان یافت که محدودیت صفحات اجازه پرداختن به آنها را نمی‌دهد.

بیان اسطوره‌ها در طراحی و ساخت آثار هنری سه‌بعدی معاصر

الهام از اساطیر جهان در آثار هنری گوناگون معاصر دیده می‌شود. دلیل آن چیست؟ اسطوره برآیند تخیل و خیال آدمی و نوعی رؤیای جمعی است. جامعه بدون اسطوره مانند انسان بی‌رویا است. ریشه عمیق اسطوره در حیات روحی انسان وجود آن را حتی در عصر تکنولوژی نیز تضمین می‌کند، خصوصاً آنچه که در زایش مجدد ادبی و هنری جلوه‌گر است.

تاثیر اسطوره‌ها در اشیاء روزمره زندگی از ابتدای بشریت دیده می‌شود که عبارتند از:

۱) استفاده از نقوش گیاهان و حیوانات اساطیری در شکل دهی به فرم کلی اشیاء بخصوص لباس، زیورآلات، ظروف و مبلمان و وسایل رزمی.



تصویر ۱۸- بیونیکل
ماخذ: (سایت لگو)

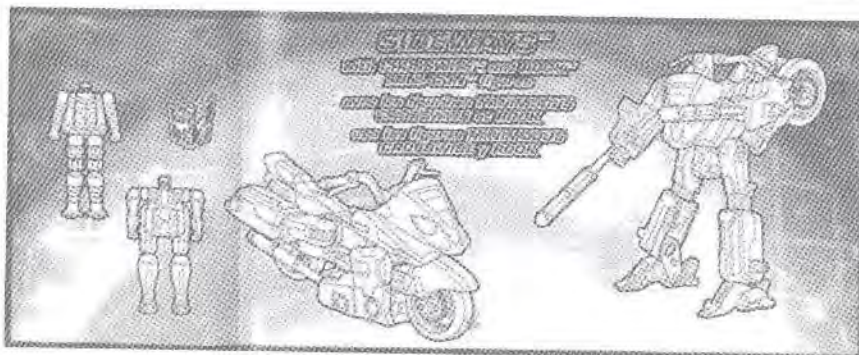
جدول ۲- شباهت قهرمانان اسطوره‌های در هنرهای باستانی و معاصر.

نام قهرمان	شکل	شخصیت	فن یوش	سرپوش	ابزار مبارزه	نشان مقام	محل ظهور	قالب هنری
زیمنم	انسان تومند	پهلوان دلیر و جوانمرد	لباس رزمی بانیم تنه جدا و سردوشی	کلاه پردازو تیمه نقاب شاخدار	شمشیر، گرز تیروکمان و نیزه و سپر	بازوبند مخ بند	ایران	ادبیات، نگارگری نقاشی قهوه خانهای تصویرسازی کتاب
نارمر	انسان تومند	فرمانروای قدرتمند	لباسی یا کمربند پهن	کلاه بلند	گرز	سرایزدبانودر نقوش لباس	مصر باستان	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
امون رع	انسان تومند	ایزد	لباس پرچین و تزئینات	کلاه پرداز	خنجر و نیزه	پره‌های بلند بازو و مخ بند	مصر باستان	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
نارام سین	انسان تومند	فرمانروای قدرتمند	تزئینات در لباس و حماثل	کلاه شاخدار	تیر و کمان و گرز	گردن بند و شاخ قوچ	بین النهرین	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
مردوک نادین آخه	انسان تومند	فرمانروای قدرتمند	لباس بلند و تزئینی و حماثل	کلاه بلند و و مقنوش	تیر و کمان	مخ بند و نقش گل لوتوس	بابل	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
یوولف	انسان تومند	پهلوان دلیر	شئل و نیم تنه رزمی	کلاه شاخدار	شمشیر و سپر	مدال مقنوش بزرگ بر سینه	یونان	قصه، تصویرسازی کتاب کودکان
مرکوری	انسان تومند	خدای سرعت عضلات قوی	نمایش برهنه	کلاه پرداز	حرکت سریع	بال و پره	یونان	قصه، مجسمه، پوستر تبلیغاتی قرن بیستم
دیجی‌مون	هیولاهای دوشقی	توانایی تغییر شکل آبی	تعداد مشخصیت های متفاوت اساطیری در خلق آنها استفاده شده است.	تعداد مشخصیت های متفاوت اساطیری در خلق آنها استفاده شده است.	سیارند واز لباسها و ابزارها و	ژاپن	انیمیشن، عروسک بازی رایانه ای	انیمیشن، عروسک بازی رایانه ای
کای	نیمه حیوانی نیمه انسان	سامورایی و گاهی نامرئی	نیم تنه رزمی	گوشه‌های تیز شبیه شاخ	شمشیر و پنجه قوی	مخ بند	ژاپن	بازی رایانه ای
لیوی، رنگ فی گوان یو	انسان تومند	سامورایی با قدرت پرواز	لباس رزمی با تزئین پرمایند	کلاه بلند و نشان دار	شمشیر	سردوشی و مدال کلاه	ژاپن	بازی رایانه ای و انیمیشن
فانو پرکر	نیمه انسان نیمه روبات	قدرت مبارزه پیشرفته	پوشش فلزی به جای لباس	موهای بلند مدرن و مردان	شمشیر لیزری	جلای فلزی و سردوشی	ژاپن	بازی رایانه ای
ورچیل (شطان گامی سی کرپه)	انسان تومند با ظاهر مدرن	خوی نیمه انسانی و نیمه اهریمنی	کت بلند با شانه پهن و تزئینات	حالت شاخدار با آرایش خاص موهای سپید	شمشیر و مسلسل	تزئینات سنتی بر لباس مدرن با پنج دکمه مخ	ژاپن	بازی رایانه ای
بیونیکل	اسکلت بندی انسان تومند	روبات انسان نما	قطعات متنوع و بیچینه	کلاه ایمنی مدرن	اسلحه مدرن	بیچیدگی فرمی قطعات	اروپا	اسباب بازی جدید
ترانسفورمر	نیمه انسان نیمه ماشین	توانایی تغییر شکل	لباس یا ماشین مدرن پلیس	کلاه ایمنی چراغ و آژیر	اسلحه مدرن	بیچیدگی فرم و مکانیزم	ژاپن	اسباب بازی جدید

(ماخذ: نگارندگان)

Bat transformer, Planet Force, Hasbro-swtransformers, Rook-crosswise, Sideways, Aramada, Transformer devastator-Ig, tt-transformer-gp, Bootlegaction Figure.

نمونه های بسیار دیگری از هنرهای معاصر می توان یافت که با الهام از اساطیر حماسی ساخته و پرداخته شده اند و در اینجا به دلیل محدودیت صفحات، تنها با ذکر نام چند نمونه از جدیدترین آثار در زمینه طراحی عروسک و اسباب بازی های ترانسفورمر، انیمیشن و فیلم این مطلب به پایان می رسد.



تصویر ۱۹- یک اسباب بازی ترانسفورمر به نام ساید ویز (سایت Sideways)

نتیجه

گردیده‌اند که نمونه‌های بسیار زیادی از آنها در شاخه‌های مختلف هنرهای معاصر همچون کتاب قصه‌ها، فیلم‌ها، انیمیشن‌ها، پوسترها، اسباب بازی‌ها و بازی‌های رایانه‌ای دیده می‌شوند. (۴) وجوه اشتراک ظاهری قهرمانان و پهلوانان اساطیری ملل مختلف نیز جالب توجه‌اند. با بررسی تصاویر، طرح‌ها، نقش برجسته‌ها و سایر روشهای بیانی در هنر ملل مختلف مشاهده می‌شود که شکل ظاهری قهرمانان اسطوره‌ای دارای وجوه اشتراک مشخص می‌باشد و عبارتند از:

الف - قهرمانان اساطیری عموماً تنومند و بزرگ‌تر از سایر مخلوقاتند و بنابراین نیروی بیشتری دارند.

ب- عموماً بهترین و قوی‌ترین ابزارهای جنگی زمان (برنده‌ترین شمشیر، محکم‌ترین سپر، سنگین‌ترین گرز، سریع‌ترین مرکب) را در اختیار دارند.

ج- قهرمانان اساطیری اکثراً دارای لباس و پوششی سمبلیک و خاص برای ایجاد تمایز با سایر انسان‌ها هستند. در لباس‌های آنها عموماً کلاه بلند یا کلاه پردار یا کلاه شاخدار دیده می‌شود که اشاره به مقام والای آنها دارد. برخی از ماسک کامل یا نیمه ماسک مشابه سرحیوانات درتده اساطیری استفاده می‌کنند که تأکیدی بر قدرتمند بودن آنان است. عموماً ردای بلند یا شل بردوش دارند؛ بلندی لباس از نظر فرمی تأکید بر حالت عمودی که حس بالارونده ایجاد می‌کند و باز هم اشاره‌ای به مقام آنان است. سرشاته‌های آنها یا دارای پوشش اضافی است که حالتی چهارشانه و تنومند به آنها می‌دهد و یا عمداً پهن تر طراحی شده است. آنان دارای سمبل‌های مخصوص به خود در لباس و آویخته برشان، کلاه، گردن، کمر بند و بازوبند یا مچ بند هستند که دال بر تمایز بودن آنان با شخصیت‌های دیگر داستان یا با اقراد عادی است.

نکته مهم و قابل ذکر در آخر مربوط به استفاده تجاری از ایده اسطوره‌ها برای تولید آثار هنری معاصر و جذاب می‌باشد که در تولید آثار هنری معاصر ایرانی برای تبلیغ فرهنگی در جهت رقابت در بازارهای جهانی آینده می‌بایست مدنظر قرار گیرد.

(۱) اسطوره و هنر در برخی ویژگی‌ها با هم مشترکند؛ مافوق بشری یا تخیلی بودن اسطوره با تخیلی بودن هنر = اعجاز انگیزی اسطوره با شوک برانگیز بودن هنر، بیان عقیده در اسطوره با پیام رسانی هنر شبیه‌اند. اما نکته مهم ارتباط دوسویه فی ما بین اسطوره و هنر است.

(۲) انواع رشته‌های هنری برترین زبان برای بیان و یاد آوری اسطوره‌ها هستند؛ زیرا اسطوره با کلام، رفتار، تصویر، حرکت، نور و صدا نقوش تزئینی و سمبلیک در اشیاء پدیدار می‌گردد. زبان کلامی اسطوره منبع الهام غنی و مهمی برای ایجاد ایده در خلق اثر هنری است و هم چنین اسطوره از طریق هنر همواره یاد آوری شده و به زندگی خود (بی مرگی، بی زمانی) ادامه می‌دهد. اساطیر همه جهان مضامینی مشابه دارند که بازتابنده ناخودآگاه جمعی واحد و مشترکی هستند؛ و این تأکیدی بر بی مکانی آنها و دلیل استقبال از این مضامین در هنرهای مدرن است. اسطوره‌ها در شیوه عملکرد خود تأثیر محیط فیزیکی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی هر فرهنگ را در نمونه‌های مثالی نشان می‌دهند.

(۳) هنر و اسطوره همواره در ارتباطی دوسویه با هم زیسته‌اند. اسطوره‌ها همواره منبع ایده خلق آثار هنری به شکل‌های مختلف بوده‌اند و در مقابل اسطوره‌ها از طریق زبان‌های مختلف کلامی و غیر کلامی که شامل انواع روش‌های بیانی هنری می‌گردد در یادها باقی مانده و به حیات خود ادامه داده‌اند. برای جمع بندی آنچه تاکنون بیان شده است و برای تمایز بهتر ارتباط اسطوره و هنر، عناصر آنها در جدول شماره ۳ تنظیم و مرتب شده‌اند.

با مطالعه تاریخ هنر همواره به موضوعات یا محتوای اساطیری برخی از آثار هنری برخورد می‌کنیم که در شاخه‌های مختلف هنرهای ادبی کلامی، نمایشی، موسیقی، تصویری، تجسمی دیده می‌شوند. ارتباط اسطوره و هنر از هنرهای باستانی آغاز و تا هنرهای معاصر تداوم یافته است. اسطوره‌های ملل مختلف منبع ارزشمندی برای خلق آثار هنری جذاب در دوره معاصر

جدول شماره ۳- ارتباط اسطوره و هنر.

اسطوره			
صورت (متغیر)	صداخت (نام‌متغیر)		
ارزش بیانی	ارزش معنایی		
استفاده از انواع روش‌های بیانی و ارتباطی در هنر			
هنرهای ادبی - کلامی	هنرهای نمایشی - موسیقی	هنرهای تصویری - تجسمی	پیدا به اصنام اسطوره (لفظی نوشتار، نشانه جهان و سمبلیک تیریهایی خیر و شر)
روایت	موسیقی	نقشه و گرافیک	بیان ارزش‌های انسانی
شعر	رقص	مجسمه سازی	روشنگر معنای زندگی
حبابه	نمایش	نمایش مجسمه	
افسانه	هنرهای رژیم	مصماری	
قصه	سینما	تصویر برداری	نمونه نوعی هر رفتار معنایی دار آدمی که باید همواره تکرار شود.
فیلمنامه	انیمیشن	طراحی صنعتی	
استفاده از تمام هنرها در عصر کامپیوتر برای خلق دنیای مجازی (آهرون جیله‌های فانتزی، نمایش و در بازی‌های کامپیوتری)			

چی نوشتها :

۱. Historia
۲. Myth
۳. Muthos
۴. Mythology
۵. Cl.L. Strauss: بنیان گذار مکتب ساختگرایی در مردم شناسی.
۶. Dogon: نام یکی از قبایل آفریقایی.
۷. Hero
۸. Myths and Legends: نام کتاب داستانی برای کودکان به قلم "بلیندا گالاجر" نویسنده انگلیسی.
۹. Beowulf
۱۰. Mercury
۱۱. Batman
۱۲. Superman
۱۳. Wolverine
۱۴. Strategic Battle: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
۱۵. Guan Yu, Zhang Fei, Liu Be
۱۶. Legend of Kay: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
۱۷. Kay: نام قهرمان اصلی یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
۱۸. Nano Breaker: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
۱۹. Devil may cry: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
۲۰. Digimon (Digital Monsters): نام یک فیلم انیمیشن برای کودکان که مخفف عبارت "هیولای دیجیتالی" است.
۲۱. Empire Earth
۲۲. Rivers of light
۲۳. Adventure Quest
۲۴. Final Fantasy
۲۵. Tower of Druaga
۲۶. Civilization (series)
۲۷. The Unnamable little Broom: انیمیشن کوتاه، اثر برادران کوئی، سال ۱۹۸۵.
۲۸. Gilgamesh the King and To the Land of Living: دو کتاب از آثار روبرت سیلوربرگ.
۲۹. Never Grow Old: اثر برایان تانت، ۲۰۰۷.
۳۰. The Great American Novel: اثر فیلیپ روث.
۳۱. Soul
۳۲. Ring of Nibelung: محصول ۲۰۰۴.
۳۳. the Rhine (1995), and The Lord of: Horses (1996), The Dragons of The Wolf and the Raven (1993), اثر دایانا پاکسون
۳۴. Rhine gold: اثر استفان گروندی، ۱۹۹۵
۳۵. F.E.A.R
۳۶. Clash of the Titans: محصول ۱۹۸۱
۳۷. Rolls-Royce
۳۸. Transformer نام گونه‌ای از اسباب بازی‌های جدید.
۳۹. Lego نام تجاری یک شرکت تولید کننده اسباب بازی.
۴۰. Bionicle نام یکی از اسباب بازی‌های شرکت لگو.

فهرست منابع :

- آموزگار، ژاله (۱۳۷۴)، تاریخ اساطیری ایران، انتشارات سمت، تهران.
باستید، روژ (۱۳۷۰)، دانش اساطیر، جلال ستاری، توس، تهران.
بهار، مهرداد (۱۳۷۶)، پژوهشی در اساطیر ایران، سپهر نقش، تهران.
پاکباز، رویین (۱۳۷۹)، دایره المعارف هنر، فرهنگ معاصر، تهران.
داد، سیمیا (۱۳۷۱)، فرهنگ اصطلاحات ادبی، جلد اول، مروارید، تهران.
دل، نلی (۱۳۸۱)، ژاپن روح گریزان، ع - پاشایی، روزنه، تهران.
فولادوند، مرجان (۱۳۸۴)، رستم و سهراب برگرفته از شاهنامه، نیستان، تهران.
کندری، مهران (۱۳۸۰)، آفرینش انسان به روایت پوپول ووه، کتاب ماه هنر، شماره ۳۵، صص ۴۲-۴۳، مخبر، عباس (۱۳۸۰)، اسطوره و رؤیای جمعی، کتاب ماه هنر، شماره ۳۶، شهریور، صص ۵۷-۶۱، بلالی، محمود (۱۳۸۴)، برگ دیگری از تاریخ اسطوره‌ای ژاپن، دنیای نرم افزار، شماره ۱۵، صص ۲۶-۲۷.

- Curtis, John (2000), Ancient Persia, British Museum Press, London.
David Finch (2005), Wolverine, KY: Dale Roberts Comics, No. 173.
Evans, Bergen (1975), Dictionary of Mythology, Abrams, New York.
Gallager, Belinda (1991), Myths and Legends, Brimax, London.
Houston, Mary G. (2002), Ancient Egypt ion, Mesopotamian & Persian Costume, Dover, New York.
Lee, J. Loeb, J & Scott, W. (2002), Batman, Hush, No. 608.
Lee, J. & Scott, W. (2004), Superman, NY: Dc Comics, No. 204.
Warner, Rex (1975), Encyclopedia of World Mythology, New York.
www.digimon.com
www.lego.com
www.sideways.com