

تنها خلق یک پرسوناژ یا کاراکتر نبود بلکه میکی موس در زمان خودش تبدیل به اسطوره شده بود. دیزنی با الهام از فلسفه‌ی توتیمیزم و آنیمیزم و فیشیزم و... دست به خلق پرسوناژهایی مانند: میکی موس، گوفی، پلوتو و... زد. که بعدها ۴ اصل مکتب دیزنی بر اساس و پایه‌ی همین توتیمیزم و آنیمیزم و... شکل گرفت که در مبحث توتیم به آن اشاره خواهیم کرد. و یا خلق پرسوناژهایی مانند: آستریکس - تن تن - پلنگ صورتی - تام و جری و...

مطلب حاضر سعی دارد اساطیر را برحسب پدیده‌ها، نهادها و یا باورهای به عمل آمده که در بطن اساطیر مشهود و با آنها توأم است طبقه بندی کرده و با مقایسه‌ی آنها با برخی فیلم‌های انیمیشن معروف، نمود عینی کاربرد اسطوره در فیلم انیمیشن را نشان دهد: - برخی اساطیر تغییرات طبیعی متوالی و رفت و آمد فصول سال را برمی‌گویند. برخی اساطیر پدیده‌های دیگر طبیعت را می‌نمایند. در بسیاری از فرهنگ‌ها توالی شب و روز و یا تغییر فصل‌ها ناشی از قدرت مافوقی است که اسطوره‌ای این وظیفه را به عهده دارد.

در برخی از انیمیشن‌ها، جادوگری با یک اشاره شب را به روز تبدیل می‌کند و یا باعث ریزش برف می‌شود.

- برخی از اساطیر پدیده‌های طبیعی خارق‌العاده یا گه‌گاهی را بیان می‌دارند. مثلاً آشفشان را ناشی از غولان عظیم‌الجثه در زمین می‌دانند که خشمگین شده‌اند. و یا اژدهایی درون زمین و... بادها در بسیاری از جاها، انسان‌هایی انگاشته می‌شوند که سوار بر اسبان وحشی به تاخت و تاز مشغولند. خسوف و کسوف خورشید و ماه به علت وجود هیولایی است که می‌خواهد آنها را ببلعد. سیل و طوفان را ناشی از خدایان می‌دانند و...

- برخی اساطیر درصدد بیان نمودن اصل جهانند. از ازدواج زمین و آسمان، همه چیز زاده شده است و آفرینش هر بخشی از هستی به یک خدا و یا بیشتر سپرده شده است (خدایان دریاها - بادها - خدای کشاورزی و...)

- اساطیری نیز هستند که خاستگاه خدایان را روایت می‌کنند. پس خدایان زندگی جاوید ندارند. عده‌ای از خدایان آمده‌اند که پدیده‌ای را بگذارند و بگذرند و جای خود را به دیگر خدایان بسپرنند.

- اساطیر، گاه اصل جانوران و نسب آدمیان را تعیین می‌کنند. در برخی از اساطیر آمده است که جانور از آدم یا آدم از جانور پدید آمده است یا یکی از آن دو به دیگری بدل می‌شود. این وضع در توتیمیزم وجود دارد. که خالق خود و یا جد و

نسب خود را به حیوان نسبت می‌دهند. مثلاً قبایلی در جنوب افریقا «ملخ مانتیس» را آفریدگار جهان می‌دانند. اسطوره‌ی خلقت آدم که به موجب آن، گل در قالب آدمی ریخته و سپس جان در آن دمیده شده در اساطیر اغلب مشهود است و فیلم انیمیشن «پینوکیو» نمونه‌ی بارز کاربرد این اسطوره است. و یا هویت انسانی به حیوان دادن، نشانه‌ی همین توتیمیزم است در آثار دیزنی میکی موس موشی بود که در غالب انسان، نقش



سال‌های ۵۲-۳۹ ساخته شد. دیزنی استفاده از حیوان را با شخصیت انسان، در دستور کار خود قرار داده بود و مهم‌ترین اصل و اولین اصل دیزنی آن تروپومورفیزم AN THROPOMOR PHISM یعنی انسان‌پنداری یا قائل شدن خصوصیات انسانی برای حیوان است. فلسفه‌ی توتیمیزم هم همین است در توتیم پرستی اعتقاد دارند که جدشان هر حیوانی است، آنها نیز همان حیوان هستند با ویژگی‌های همان حیوان، منتهی در قالب انسان، همان‌طور که میکی موس است و یا گوفی و... دیزنی در اصل دوم خویش، به اشیا روح می‌دهد. دیزنی در اصل MATERIALIZATION، اشیا را زنده کرد. او اعتقاد داشت که قوری و شمع و جاشمی و قاشق و ساعت و... در انیمیشن می‌توانند بخندند، گریه کنند، راه بروند، حرف بزنند و... مثلاً در دیو و دلبر.



خود را بازی می‌کرد. او نقش انسانی دم می‌مزاج است و با این اعتقاد که اجدادش موش بوده‌اند و او موش است، ۱۲۱ فیلم بازی کرد. پرسوناژ بعدی دیزنی، پلوتو است سگی با خصلت آرام که ۴۸ فیلم با این کاراکتر ساخته شد. حیوان بعدی دانیل داک، اردکی با خصلت‌های تندمزاج آدمی که ۵۰ فیلم از او ساخته شد و آخرین حیوان با آخرین خصلت انسانی، سگ گوفی است. کاراکتری با لباس انسانی کاملاً متفاوت. گوفی دارای شخصیتی مالیخولیایی است. ۴۶ فیلم بین

که فلسفه‌ی Animism (جان‌گرایی) چیزی نیست جز همین اصل دوم دیزنی، در پینوکیو جان دمیده می‌شود و آدم واقعی می‌شود. در فرهنگ توتیمی، انسان برای نزدیک شدن به جد خود و یا نیای خود (که حیوانی است) حرکات آن حیوان را انجام می‌دهد و رفتارهایش را شبیه آن حیوان می‌کند تا شاید به نیای خود نزدیک شود و نیایش



اسطوره را با این کلمات آغاز می‌کند: «روایتی که جنبه افسانه‌ای محض دارد.» این تلقی گمراه‌کننده است و از آن چنین برمی‌آید که اسطوره‌ها را باید داستان‌های نیمه واقعی پنداشت... آنچه مهم است صحت تاریخی داستان‌ها نیست، بلکه مفهومی است که برای معتقدان آن‌ها دربردارد. یکی از خصوصیات مهمی که در سینمای انیمیشن مطرح است، مساله‌ی نمادپردازی یا سمبولیسم است. اسطوره ابزار محکمی است در دست کارگردان انیمیشن. هر کدام از خطوط، نقوش، رنگ‌ها، حرکات و اعمال شخصیت‌های درون یک فیلم انیمیشن می‌توانند معانی عمیقی را دربرداشته باشند و کارگردان با مهارت و زیرکی با کمترین حرف یا حرکت، بیشترین مطالب را در فیلم خود بازگو می‌کند. یک انیماتور خوب می‌تواند خالق اسطوره نیز باشد، به شرط آنکه اسطوره‌های پیشین خود را بشناسد، آنگاه اسطوره‌ای خلق کند که بازگوکننده‌ی دنیایی از فرهنگ و تمدن ما برای آیندگان باشد.

آنچنان که خلق میکی‌موس (Mickey mouse) توسط والتر الیاس دیزنی،

اسطوره و انیمیشن —
 آنیمیزم "Animism" و توتیمیزم "totemism" اسطوره در لغت با واژه‌ی "Historia" به معنی «روایت و تاریخ» هم‌ریشه است. در یونانی "Mythos" به معنی «شرح، خیر و قصه» آمده که با واژه‌ی انگلیسی "Mouth" به معنی «دهان، بیان و روایت» از یک ریشه است. اسطوره عبارت است از روایت یا جلوه‌ای نمادین درباره‌ی ایزدان، فرشتگان، موجودات فوق‌طبیعی و به طور کلی جهان شناختی است که یک قوم به منظور تفسیر خود از هستی به کار می‌بندد. اسطوره سرگذشتی است و مقدس است که در زمانی ازلی رخ داده و به گونه‌ای نمادین، تخیلی و وهم‌انگیز می‌گوید که چگونه چیزی پدید آمده، هستی دارد، یا از میان خواهد رفت، و در نهایت، اسطوره به شیوه‌ای تمثیلی کاوشگر هستی است. آنجا که تاریخ و باستان‌شناسی قاصر می‌مانند، اسطوره به سخن می‌آید و فرهنگ دوردست، را به ما بازگو می‌کند.^۱

در زبان روزمره «اسطوره» در معنی «خیالی» و «غیرواقعی» به کار می‌رود و مشوق این کاربرد فرهنگ انگلیسی آکسفورد است که توصیف



نقش اسطوره در انیمیشن

پانته‌اواعظنیا

از او راضی شود. حال در کاراکترهای دیزنی، حیواناتش رفتار انسان گونه دارند، شاید برای نزدیک شدن نیای خود و یا خشنود شدن جد و نیای آنها (که همانا والت دیزنی است) از آنهاست (!) اصل سوم دیزنی ترانسفورم TRANSFORMATION (دگرگونی - تغییر شکل) است. یعنی مسخ، دگرگونی، متامورفیزم. در این اصل پرسوناژ ناگهان به پرسوناژ دیگری تبدیل می شود مثلاً در انیمیشن سیندرلا، آنجا که موش ها تبدیل به اسب و کالسکه می شوند برای بردن سیندرلا به قصر پسر پادشاه، و یا برگشت آنها راس ساعت ۱۲، مورف حیوانات و اشیاء به همدیگر را می بینیم. اصل چهارم دیزنی پلاسماتیزم (که از پلاسمای Plasma گرفته شده است) است. این اصل پایه ای انیمیشن است. چرا که انیماتور دست به خلق موجوداتی می زند که در دنیا و عالم واقع وجود ندارند. در واقع موجودات خلق شده در دنیای خیالی هنرمند متولد می شوند و موجودیت خارجی ندارند. از آنجا که پلاسمای ماده ای است که از آن زندگی به وجود می آید، هنرمند انیماتور نیز بر پایه ی پلاسماتیزم، موجودی خلق می کند. در دنیای مدرن، هنرمندان با استفاده از این اصل، دست به خلق اسطوره می زنند. اسطوره پردازی معاصر را در خلق ابرانسان ها، در بازی های کامپیوتری با تکنولوژی پیچیده اش می توان مشاهده کرد.

— اساطیر بعضاً تغییر شکل پدیده ها را مطرح می کنند. امکان تغییر شکل آدم به جانور یا سایر صور، پنداری رایج در بسیاری از ملل است. قدرت این کار عموماً به ساحران و جادوگران

و سایر ارواح نسبت داده می شود. در واقع همان بحث ترانسفورم یعنی اصل سوم دیزنی است. — اساطیر درباره ی اصل و نسب قهرمانان، خاندان ها و ملل سخن می گویند. تجلی این اسطوره در انیمیشن رابین هود است. حتی بر سر گذاشتن کلاه رابین هود افتخار است. — برخی از اساطیر، پیدایش نهادهای اجتماعی یا ساختن وسایل کار را از قهرمانان یا خدایان می دانند. در برخی اساطیر آتش را به قهرمانانشان نسبت می دهند که آن را از آسمان دزدیده اند. — اساطیری نیز زندگی پس از مرگ و جایگاه مردگان را معرفی می کنند. مردگان ممکن است در نزدیکی گورهای خود دیده شوند و گاه به شکل مار و یا جانور دیگر یا در شبح آدمی ظاهر شوند. حلول ارواح در بدن آدمیان و جانوران. در برخی قصص، قهرمانان قومی یا ملی، هنگام تنگی و درماندگی شدید قوم خود، از آن دنیا برگشته، بازماندگان یا جانشینان خود را یاری رسانده و به آن دنیا برگشته اند. شاید بتوان گول چراغ جادو را از این دسته نامید که در چراغ به عنوان گولی جای گزیده تا در مواقعی که به کمک احتیاج دارد از چراغ بیرون بیاید و به کمک علاءالدین بیاید. (به گونه ای شاید تناسخ).

— اساطیری بعضاً درباره ی زندگی دیوان و گولان سخن می رانند. آدمیان کنونی نقاط تاریک و تنها را به قوه ی خیال، پر از اشباح آدمیان یا گولان می دانند تا توجیهی برای ترس خود داشته باشند. رودخانه ها و برکه ها را جایگاه حوریان دریایی و پریان جنگلی و

گاه گولان مخوف می پندارند. مخلوقات عجیبی که نیمه آدم و نیمه جانورند (پری دریایی) — و برخی اساطیر نیز رویدادهای تاریخی را شرح می دهند. پس از آشنایی مختصری با اسطوره و با کمی دقت می توان دید که عملاً زندگی کردن بدون نماد و اسطوره عملاً غیر ممکن است و از آنجا که انسان کنونی، در دنیای مدرن و پرمشغله، برای رسیدن هر چه سریع تر به خواسته هایش به دنبال راهی میانبر می گردد و برای فرار از دغدغه های فکری به دنبال دست نخورده ها می گردد، لزوم گرایش به نماد و سمبل و اسطوره بیشتر می شود.

از نظر یونگ، یک اثر هنری را هنرمند به وجود نمی آورد. اثر هنری بزرگتر از هنرمند است چرا که از نیاکان ما به ارث رسیده است و هنرمند برگزیده شده است برای کشف این اثر. در واقع ناخودآگاهی علاوه بر تاریخچه ی غریز فردی، دارای منشاء تاریخی و نژادی است. هنر به هنرمند به ارث می رسد یک نوع «کهن الگو» است که از نیاکان ما بر ما منتقل شده است پس چه بهتر که برای بیان این کهن الگو، با زبان نمادین، زبان خودشان سخن گفت.

پاورقی ها:

- اسماعیل پور، ابوالقاسم. اسطوره بیان نمادین، ن. سروش، چ اول ۱۳۷۷، ص ۱۳ و ۱۴.
- هینلز، جان. شناخت اساطیر ایران، م آموزگار، ژاله — تفضیلی احمد، ن آویشن، چ پنجم، س ۱۳۷۷، ص ۲۴.



اسطوره ی خلقت آدم که به موجب آن، گل در قالب آدمی ریخته و سپس جان در آن دمیده شده در اساطیر اغلب مشهود است و فیلم انیمیشن «پینوکیو» نمونه ی بارز کاربرد این اسطوره است.