



مطالعه تطبیقی نشانه- معناسناسی مضمون «طلسم و جادو» در «انیمه شهر اشباح» و «انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله»*

پیام زین العابدینی**^۱، مینا تابنده^۲

^۱ دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه تهران، مدرس دانشگاه سوره، تهران، ایران

^۲ دانش‌آموخته کارشناسی ارشد رشته انیمیشن، دانشگاه سوره، تهران، ایران

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۸/۹/۲۵؛ تاریخ پذیرش نهایی: ۹۸/۱۰/۱۵)

DOI: 10.29252/rahpooyesoore.4.2.81

چکیده

تفکر جادویی از زمان انسان‌های بدوی ناآگاه و تجربه‌گرا، تا آدمیان امروزی متأثر از آموزه‌های علمی، اندیشه و تکنولوژی وجود داشته است. جادو و طلسم از موتیف‌های فرهنگ و ادبیات جهان شده و کشورهای مختلف هر کدام بر مبنای رسم، سنت و اندیشه‌شان، نوعی از رفتارهای جادویی را حفظ و به نسل بعدی انتقال داده‌اند. اسطوره‌ها و قصه‌های پریان که از دل این باورها، مناسک و آئین‌ها عیان می‌شود، با وجود قدمت، هنوز شنیدنی و باورپذیر هستند. انیمیشن که از ویژگی رویاپردازی، جادو کردن و جان‌بخشی به اجسام بی‌جان برخوردار است توانسته تولیدات فراوانی با مضمون سحر و جادو داشته باشد. از دید نشانه‌شناسان، نشانه‌ها به شکل کلمات، تصاویر، اصوات و اشیا تولید می‌شوند و متن را متأثر از خود کرده و به آن معنا می‌بخشند. مطالعه نشانه‌ها و تحلیل و کشف ساخته‌های فرهنگی انسان سبب افزایش درک و آگاهی در علومی نظیر مردم‌شناسی، فلسفه، جامعه‌شناسی و به ویژه هنر می‌شود. این پژوهش با چنین دیدگاهی و با هدفی کاربردی انیمه «شهر اشباح» و «سفیدبرفی و هفت کوتوله» را مورد مذاقه و تحلیل قرار داده است. روش تحقیق این مقاله کیفی، با رویکردی نشانه‌معناسناسی است و براساس مطالعه منابع آرشیوهای مکتوب کتابخانه‌ای، صوتی و تصویری می‌باشد.

واژگان کلیدی

نشانه معناسناسی، تفکر جادویی، انیمه، مانگا، سفیدبرفی و هفت کوتوله، شهر اشباح

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد با عنوان «مطالعه تطبیقی نشانه معناسناسی مضمون «طلسم و جادو» در «انیمه شهر اشباح» و «انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله» است.

** نویسنده مسئول، تلفن همراه: ۰۹۱۲۶۳۵۱۳۲۱؛ پست الکترونیک: parozei@yahoo.de



مقدمه

نموده است پژوهشی در مورد مضمون طلسم در انیمیشن انجام نشده است. برخی از پژوهش‌های مرتبط و نزدیک به موضوع به شرح زیر می‌باشد. یحیی‌پور، مرضیه (۱۳۹۵). طلسم و بازتاب آن در آثار ادبی روسی متأثر از شرق، نشریه پژوهش‌نامه انتقادی متون و برنامه‌های علوم انسانی، شماره ۴۱. بازرگان، محمدنویس و فرج‌نژاد فرهنگ، زهرا (۱۳۹۳). بررسی خوارق عادات یا خلاق آمد عادت‌ها در حماسه، نشریه پژوهش‌نامه فرهنگ و ادب، شماره ۱۸. فرخ احمدی، سیمین (۱۳۹۵). نگاهی به رویکرد هایائو میازاکی در بیان محتوا و شیوه‌ی روایتگری در فیلم سینمایی انیمیشن، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، استاد راهنما: سیدنجم الدین امیرشاه کرمی، دانشگاه تربیت مدرس. آذری نائی، آناهیتا (۱۳۹۱). سحر و جادو در ادبیات نمایشی از منظر ساختار و معنا، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، استاد راهنما: اردشیر صالح‌پور، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکزی، دانشکده هنر و معماری. تعریف و شناسایی انواع طلسم و جادو در پژوهش‌های ذکر شده می‌تواند مورد استفاده و مرور تحقیق حاضر قرار گیرد.

روش‌شناسی پژوهش

روش این تحقیق کیفی و رویکرد آن توصیفی و تحلیلی و براساس مطالعه تطبیقی دو مورد پژوهی طرح شده صورت می‌گیرد. در این روش از منابع اصلی، کتب، اسلاید، فیلم و وقایع تاریخی در جهت تطبیق دو اثر استفاده می‌شود. ساختارهای اصلی مطالعات تطبیقی هنر در قالب پنج شیوه تطبیقی معرفی شده‌اند. این پنج شیوه عبارتند

الف) تطبیق طولی یا تسلسل تاریخی (Chronological)

ب) تطبیق عرضی یا برش تاریخی (Slice)

پ) تطبیق مضمونی (Thematic)

ت) تطبیق فرم و نقش (Form)

ث) تطبیق میان‌رشته‌ای (Interdisciplinary)

هریک از پنج نوع تطبیق فوق در حد توان توصیف و تبیین شده و با معرفی عناوین متعدد پژوهشی که یا قبلاً مورد پژوهش قرار گرفته‌اند و یا قابلیت پژوهش دارند همراه گشته‌اند.

تطبیق طولی یا تسلسل تاریخی (Chronological): در این شیوه، موضوعی در یک فرهنگ و محدوده جغرافیایی خاص انتخاب می‌شود، و سیر تحول آن در بستر تاریخ مورد مطالعه و بررسی قرار می‌گیرد. تطبیق عرضی یا برش تاریخی (Slice): کاربردی‌ترین و وسیع‌ترین زمینه‌ها کاوش تطبیقی را در برداشته باشند. در اینگونه تطبیق، مقطعی از تاریخ، و موضوعی محدود در زمینه هنر انتخاب می‌شود. آنگاه پژوهشگر به مطالعه عرضی آن موضوع در دو یا چند فرهنگ، تمدن یا منطقه می‌پردازد. مزیت تطبیق عرضی این است که تحولات هنری دو یا چند جامعه را همزمان مورد بررسی قرار

افسانه‌ها، حکایت‌ها و قصه‌ها بازتاب زندگی مردم و نشات گرفته از تجربه زیسته آنها می‌باشد. موضوع طلسم و جادو مضامین موجود در این حکایت‌ها و قصه‌هاست که ریشه در سنت دارد. این مضامین در فرهنگ اکثر کشورها چه توسعه یافته و مدرن باشند و چه سنتی و رشدنیافته همچنان بخشی از باورهای مردمی را تشکیل می‌دهند. کشور ژاپن و آمریکا با دو فرهنگ، آئین و دین مختلف همچنان در تصویرسازی مکتوب و نمایشی خود از مضمون جادو و طلسم بهره می‌برند و انیمه‌های ژاپنی و انیمیشن‌های آمریکایی دال این مدعا هستند. هردو انیمیشن «شهر اشباح» و «سفیدبرفی و هفت کوتوله» در لایه‌های آشکار و پنهان خود از ویژگی‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای برخوردار بوده و در نمایش از تکنیک و روایت‌پردازی منحصربفردی بهره می‌برند. مسأله اصلی پژوهش حاضر بررسی مؤلفه‌های اسطوره، افسانه، تکنیک و روایت‌پردازی انیمه ژاپنی و انیمیشن آمریکایی، و مقایسه نحوه بیان فیلمیک شاخص‌های طلسم و جادو در این دو گونه انیمیشن‌سازی می‌باشد.

جادوگران با خرافه‌هایشان باورهای مردم را تحت تأثیر قرار داده و از ناآگاهی آنها بهره می‌برند. امروزه رسانه‌ها از جمله انیمیشن براساس خصلت ویژه تخیل‌پردازانه‌اش قادر است با پرداختن به چنین مضمونی، در سواد رسانه‌ای و بصری، و رشد و آگاهی مخاطبان کودک رده‌های سنی گوناگون مؤثر باشد. از آنجایی که تاکنون رساله‌ای در خصوص تفاوت‌ها و شباهت‌های گوناگون فرهنگ غرب و شرق در نمایش طلسم و جادو در انیمیشن انجام نشده، پژوهش حاضر با هدف رفع کمبود منابع علمی در حد توان، ایجاد انگیزه در دانشجویان و محققان برای تحقیقات بیشتر، و کمک به صنعت انیمیشن جهت انتخاب الگوهای مناسب استفاده از مؤلفه‌های فرهنگی در تولیداتش انجام شده است.

سؤالات پژوهش

این تحقیق کیفی و با رویکردی تحلیلی و توصیفی می‌باشد، از این‌رو اثباتی نیست و نیاز به فرضیه ندارد. سؤالات کلیدی این پژوهش به شرح زیر است:

الف) دلایل رویکرد فیلمسازان دیزنی و ژاپنی از ابتدای تولد انیمیشن به مضمون طلسم و جادو چیست؟

ب) مضمون طلسم از چه ویژگی فرهنگی هنری و نمایشی در فیلم‌های شهر اشباح و سفیدبرفی و هفت کوتوله برخوردار می‌باشد؟
ج) الگوهای روایی انیمه شهر اشباح و انیمیشن سفیدبرفی چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با یکدیگر دارند؟

پیشینه پژوهش

این پژوهش بدیع و نو می‌باشد و محقق تا جاییکه مشاهده



نشانه‌ها نیستند، ۵. رابطه میان دال و مدلول قراردادی است. دال و مدلول با هم نشانه را می‌سازند، ۶. کنش‌ها و رفتارهای انسانی به تمامی ساختگی است. «ساختگی» به این معنی که من کنش‌های فردی خود را به تدریج براساس ساختارهای جامعه شکل می‌دهم، ۷. معنی یک متن در ارتباط با واقعیت بیرون یا بیان خالق آن شکل نمی‌گیرد. درون جهان متن است که نشانه‌ها با هم مرتبط هستند، ۸. واقعیت همواره به طور رمزگذاری شده وجود دارد. به باور ساختگرایان، واقعیت‌ها همیشه از طریق یک سری ساختارهای رمزی یا ما ارتباط دارند، ۹. معنی در متن ساختار متن شکل می‌گیرد و در خود متن، نسبت میان نشانه‌هاست که معنی یا نظام دلالتی را شکل می‌دهد (نجومیان، ۱۳۹۴: ۱۳-۱۱).

همه رمزها دارای چند ویژگی‌اند:

۱. تعدادی واحد (گاه یک واحد) دارند که از میان آنها گزینش به عمل می‌آید [این همان محور جانشینی یا همنشین است].
۲. همه رمزها معنا را می‌رسانند: این واحدها نشانه‌هایی هستند که با وسایل گوناگون به چیزی غیر از خود اشاره می‌کنند، ۳. همه رمزها به توافقی بین استفاده‌کنندگان و پس‌زمینه فرهنگی مشترک میانشان وابسته‌اند. رمزها و فرهنگ به طور پویا به یکدیگر وابسته‌اند، ۴. همه رمزها کارکرد اجتماعی یا ارتباطی قابل تشخیص دارند، ۵. همه رمزها با رسانه یا مجرای ارتباطی مناسب قابل انتقال‌اند. رمزها فقط نظام‌هایی برای سامان‌دادن یا فهمیدن داده‌ها نیستند: آنها کارکردهای ارتباطی و اجتماعی دارند (فیسک، ۱۳۸۶: ۹۸-۱۰۰). بدن انسان انتقال‌دهنده اصلی رمزهای فرانمودی است. آرگیل (۱۹۷۲) ده مورد از چنین رمزهایی را فهرست می‌کند و معنایی را که القا می‌کند ارائه می‌کند:

۱. تماس جسمی: اینکه چه کسی را لمس کنیم و کجا و کی، می‌تواند پیام‌های مهمی درباره روابط به ما بدهد، در بین فرهنگ‌های گوناگون با یکدیگر متفاوت است، ۲. میزان نزدیکی: چقدر به کسی نزدیک می‌شویم تا بتوانیم پیام خود را درباره رابطه‌مان بدهیم، فاصله متوسط معمولاً از فاصله طبقه کارگر بیشتر است، ۳. جهت‌گیری: ...با چه زاویه‌ای در برابر دیگران قرار می‌گیریم. رودرو شدن با کسی می‌تواند صمیمیت یا خصومت را نشان دهد؛ زاویه ۹۰ درجه نسبت به دیگری نشان‌دهنده موضوع همکاری است، ۴. وضع ظاهری: آرگیل آن را به دو قسم تقسیم می‌کند: آن جنبه‌هایی که در اختیار ماست- موها، لباس، پوست، زینت و آرایش- و آنهایی که کم‌تر در اختیار ماست- قد، وزن، و غیره. آرایش مو در همه فرهنگ‌ها اهمیت فراوانی دارد، زیرا «انعطاف‌پذیرترین» قسمت بدن ماست، به سادگی می‌توانیم ظاهرش را تغییر دهیم. وضع ظاهری از شخصیت، مقام اجتماعی، و به ویژه

می‌دهد. نقاط قوت و ضعف هنر هر ناحیه، و تأثیرات و تأثراتی که به لحاظ فرمی و محتوایی از هم و برهم داشته‌اند در این گونه پژوهش آشکار می‌گردند.

تطبیق مضمونی (Thematic): این سنخ تطبیق در برخی موارد به «تطبیق عرضی» نزدیک می‌شود و با آن همپوشانی دارد. در تطبیق مضمونی نیز موضوع واحدی در دو یا چند بستر فرهنگی مورد مطالعه قرار می‌گیرد. تطبیق فرم و نقش (Form): این نوع تطبیق مکمل «تطبیق مضمونی» است و در برخی ابعاد با آن تشابه و همپوشانی دارد. در تطبیق فرم و نقش، سیر حرکت از «فرم» به «مفهوم» است در حالی که در «تطبیق مضمونی» مبنای حرکت یک مضمون یا مفهوم است که نهایتاً پژوهشگر را به فرم‌های منطبق به آن رهنمون می‌شود. به سخن دیگر در «تطبیق مضمونی»، ماده خام پژوهش، یک مفهوم کلی و گاه انتزاعی است که در سیر مطالعاتی به فرم می‌رسد... پژوهشگر در فرآیند مطالعه و تطبیق آنها به مفاهیم، زمینه‌های اعتقادی-اجتماعی بروز آنها در قالب «فرم‌ها» و «نمادها» پی می‌برد... نمادشناسی نه تنها از مقوله‌های مهم تاریخ هنر به شمار می‌رود، بلکه به واسطه ارتباطات تنگاتنگ با مباحث انسان‌شناسی، جامعه‌شناسی، روانشناسی، دین‌شناسی و طیف وسیعی از معارف دیگر، از مقولات مهم تاریخ تمدن بشری است.

تطبیق میان‌رشته‌ای (Interdisciplinary): این نوع تطبیق، بنیادی انتزاعی دارد. ذهن پژوهنده می‌بایست از ساحت‌های فرم و محتوا فراتر رود و این دو پدیده (فرم و محتوا) را در نظام و سیستمی انتزاعی و فراتر از حیطه محدود رشته‌های خاص هنری ادراک نماید. این نگرش حواس پنج‌گانه را به هم نزدیک می‌کند و قابلیت تبدیل یکی را به دیگری فراهم می‌آورد. قابلیت انطباق، درک و ارتباط «رنگ و آوا» «فرم و رنگ»، «حجم و آوا»، «حرکت و رنگ»، «حرکت و آوا» و «فرم آوا» از این مقوله است (ذکرگو، ۱۳۸۱: ۱۶۹-۱۶۳).

چهارچوب نظری پژوهش

رویکرد نظری پژوهش حاضر نشانه‌معناشناسی است. نشانه‌شناسی به طور خلاصه گزاره‌های زیر را مطرح می‌کند:

۱. نشانه‌شناسی روش خواندن متن است برای کشف زبان زیرین متن. از مهم‌ترین رویکردهای نشانه‌شناسی، نشانه‌شناسی فرهنگی است که رابطه نشانه‌ها را در بستر فرهنگی و فرهنگ را به عنوان متن تحلیل می‌کند، ۲. نسبت ما به جهان بیرون براساس زبان و سیستم است. اگر ما بتوانیم کنش‌های فردی‌مان را با نظام‌های زبانی مرتبط کنیم می‌توانیم بفهمیم کجا قرار داریم و جایگاه‌مان چیست، ۳. سیستم‌ها یا ساختارها نتیجه انباشت کنش‌های فردی هستند. گفتار فردی یا کنش فردی، ۴. یک نشانه‌شناسی چیزی است که دیگر



ادبیات پژوهش

اتفاقات و رویدادهای جادویی که در عالم خیال سرگرمشان می‌شویم، حکایات، ترفندها، نمایش‌ها و خیال‌پردازی‌ها، همگی موارد از «تفکر جادویی» هستند و نه «باورهای جادویی». در حالی که باورهای جادویی، مغایر این دیدگاه هستند که واقعیت مادی ادراک شده، کاملاً از قوانین علم فیزیک تبعیت کند، تفکر جادویی، چنین نیست...، «رفتار جادویی» نوعی رفتار است که از «تفکر جادویی» و یا «باورهای جادویی» حمایت و پشتیبانی می‌کند. نمونه‌هایی از «رفتار جادویی» که از «تفکر جادویی» حمایت و پشتیبانی می‌کنند عبارت‌اند از: انجام بازی‌های خیالی با شخصیت‌ها یا رویدادهای جادویی؛ کشیدن تصویر اشیاء جادویی؛ و گفتن داستان‌های جادویی. نمونه‌هایی از «رفتارهای جادویی» که از «باورهای جادویی» حمایت می‌کنند عبارت‌اند از: تکرار یک ورد جادویی (یا بالعکس، پرهیز از به زبان آوردن برخی عبارات) به امید آنکه این عمل مؤثر واقع شود؛ انجام شاعر-مناسک خاص با هدف تأثیرگذاری بر اشیای محیط پیرامون یا افراد به گردن آویختن طلسم، تعویذ، یا سنگ شانس؛ و یا نیایش خداوند (سابوتسکی، ۱۳۹۴: ۳۱-۸). در افسانه، جادو همواره کارا نیست، و رویدادهای جادویی آمیخته با رویدادهای مادی معمول هستند. دگرگونی‌های موضوعات به موضوعات دیگر در اسطوره‌ها و افسانه‌ها، مقید به قرابت هستی‌شناختی میان این موضوعات، شده است (همان: ۱۲۱). (فرهنگ بین‌المللی سوم جدید وبستر برای این کلمه [افسانه] چهار تعریف آورده است: الف) داستانی که معمولاً ریشه آن را ناشناخته می‌دانند و دست کم تا حدی جنبه سنتی دارد و ظاهراً وقایع تاریخی را نقل می‌کند، از نوعی که برای توضیح رسم، عقیده، نهاد، یا پدیده طبیعی به کار می‌رود، و به ویژه مربوط است به آیین‌ها و اعتقادهای دینی، ب) داستانی که برای توضیح پوشیده‌ی یک حقیقت ساخته شده باشد، ج) مایه یا نقشه‌ی یک داستان افسانه‌ای به صورت‌هایی که فقط از لحاظ جزئیات با هم تفاوت دارند. د) شخص یا چیزی که فقط در خیال وجود داشته باشد یا واقعیت آن قابل تحقیق نباشد مانند: الف) اعتقادی که مورد قبول غیرانتقادی افراد یک گروه قرار گیرد، به ویژه در تأیید مراسم یا نهادهای موجود یا کهن (میت برتری نژادی، که برای توجیه تبعیض به کار می‌رود) ب) عقده یا مفهومی که یک آرمان فرابینانه (مانند آرمان نوعی کشور یا وضع اتوپایی در آینده) را در برداشته باشد (میت جامعه‌ی بی‌طبقه، پرورنده‌ی مارکس) (دریابندری، ۱۳۸۷: ۲۶-۲۵). افسانه از ویژگی‌های پریشان این است که دو راه‌های هستی را به اختصار و روشنی بیان می‌کند. این به کودک امکان می‌دهد که با مشکل، در اساسی‌ترین شکل آن، درگیر شود؛ در حالی که یک ماجرای پیچیده او را سردرگم خواهد کرد (بتلهایم، ۱۳۹۵: ۸). قصه‌های

از هم‌رنگ‌گرایی خبر می‌دهد، ۵. سر جنبانیدن: این رمز به طور عمده مدیریت کنش متقابل (تعامل) را در بر می‌گیرد، به ویژه در نوبت گرفتن برای حرف زدن. یک سر جنبانیدن شاید به دیگری اجازه حرف زدن بدهد؛ سر جنبانیدن تند شاید تمایل به سخن گفتن را بنمایاند، ۶. حالت چهره: اینها را می‌توان به رمزهای فرعی حالت ابرو، شکل چشم، شکل دهان و اندازه پره‌های بینی تقسیم کرد. اینها در ترکیب‌های گوناگون حالت چهره را بیان می‌کنند و می‌توان «دستوری» برای ترکیبات و معانی آنها نوشت. جالب است که حالت چهره کم‌تر از دیگر رمزهای فرانمودی از فرهنگی به فرهنگ دیگر دستخوش تغییر می‌شود، ۷. ایما و اشاره/ حرکات سر و دست: دست و بازو رساننده‌ی اصلی ایما و اشاره‌اند، اما حرکات سر و دست نیز مهم است. این حرکات از نزدیک با گفتار هماهنگ می‌شوند و ارتباط شفاهی را تکمیل می‌کنند. اینها یا برانگیختگی عاطفی عمومی را می‌نمایانند یا حالات عاطفی خاص را، ۸. حالت بدن: طرز ایستادن، نشستن، و دراز کشیدن می‌تواند زنجیره معانی محدود اما جالب را برساند... با برداشت‌های میان‌فردی مربوط‌اند: دوستی، دشمنی، مهتری یا کهنتری، همه را می‌توان با حالت بدن نشان داد. همچنین حالت بدن می‌تواند حالت عاطفی، به ویژه درجه تنش یا حالتی را برساند. حالت بدن کم‌تر از حالت چهره در اختیار آدمی است: اضطرابی که در چهره نشان داده نمی‌شود، شاید به خوبی در حالت بدن خود را نشان دهد، ۹. حرکت چشم و چشم‌دوختن: خیره شدن به کسی نوعی چالش ساده برای تسلط بر او است؛ چشم‌ک زدن به کسی نشان‌دهنده تمایل به نزدیک شدن است. چشم‌دوختن در شروع بیان شفاهی نشان‌دهنده تمایل تسلط بر شنونده و وادار کردنش به توجه است؛ چشم‌دوختن به شنونده در پایان یا پس از بیان شفاهی نشان‌دهنده رابطه نزدیک‌تر، تمایل به بازخورد، و دیدن آن است که شنونده چطور واکنش نشان می‌دهد، ۱۰. جنبه‌های شفاهی گفتار: اینها به دو مقوله تقسیم می‌شوند: الف) رمزهای عروضی که بر معنای کلمات استفاده شده تأثیر می‌گذارند. زیر و بمی و تکیه بر صدا در اینجا رمزهای عمده‌اند... می‌تواند با زیر و بم صدا به صورت یک خبر، سؤال، یا یک عبارت ناباورانه بنماید. ب) رمزهای فرازبانی که درباره گوینده اطلاع می‌دهند. لحن، بلندی، لهجه، تیق زدن، و تندی و کندی حرف زدن، از حال، شخصیت، طبقه، موقعیت اجتماعی، طرز نگاه گوینده به شنونده، و غیره خبر می‌دهد (فیسک، ۱۳۸۶: ۱۰۵-۱۰۲). هر نظام نشانه‌ای، هدف خاصی دارد که اسطوره‌شناسی می‌تواند به رمزگشایی آن بپردازد. تجربه جهان اجتماعی، هیچ‌گاه بی‌واسطه و بی‌طرفانه نیست و نظام‌های معنا جهان اجتماعی را برای افراد درک‌پذیر می‌کند (اباذری و خورشیدنام، ۱۳۹۰).



داستان از این واژه‌ی اوستایی و موثولوجیا درست برگردانده‌ی میتخت است. در عربی، به گونه‌های متنوع: دروغ‌گفتن؛ مذاع: دروغ‌گویی؛ مذید: دروغ‌گویی راه یافته است. اسطوره در پارسی، گاه با افسانه برابر نهاده شده است؛ لیک به درستی نمی‌توان افسانه را با اسطوره در معانی که امروز از آن خواسته می‌شود، برابر و یکسان با معانی میت است هم‌معنی دانست (آقایی، ۱۳۸۶). فرهنگ آکسفورد آثار یونان و روم باستان در ذیل کلمه‌ی «میت» می‌گوید که از قرن ششم پیش از میلاد مسیح به این سو «میت» یا «موتس» در سرزمین یونان به معنای «داستان سرگرم‌کننده، گیرم نه ضرورتاً شایان اعتماد» به کار می‌رفته است (دریابندری، ۱۳۷۹: ۲۶). پیدایش اسطوره هم‌زمان با ظهور نوع بشر است، تا جایی که می‌توان در دل تاریخ رفت و از نمونه‌ها و بقایای به جای مانده از اولین گونه‌های بشری می‌توان دریافت، دغدغه‌ها و اهداف اسطوره‌های، هنر و دنیای انسان را شکل دادند. این نمونه‌ها، نشان از اتحاد گونه‌های بشری است زیرا زمینه‌های بنیادین تفکر اسطوره‌ای نه تنها در طول تاریخ همیشگی و جهان‌شمول باقی مانده‌اند که از زمان پیدایش انسان در زمین تغییری نکرده‌اند (کمپل، ۱۳۹۵: ۳۱). اسطوره، داستان جستجوی ما برای یافتن حقیقت، معنا و دلالت طی اعصار و قرون متمادی است، اسطوره سرخ‌هایی برای امکانات معنوی زندگی بشرنند (کمپل، ۱۳۹۴: ۲۳-۲۲). واژه اسطوره در اغلب موارد یادآور شخصیتی انسانی یا انسان‌گونه است. بر همین اساس هنگامی که سخن از اسطوره به میان می‌آید، انسان و یا شخصیت‌های شبه‌انسانی مورد توجه قرار می‌گیرند... محدود به این شکل نمی‌شود، چرا که برخی از عناصر و عوامل دیگر نیز از توانایی تبدیل شدن به اسطوره بهره‌مندند (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۵۰۸). اسطوره یک نوع تاریخ مقدس را حکایت می‌کند و واقعه‌ای را بازگو می‌کند که در زمان ازلی آغازین یا همان زمان اساطیری «آغازها» رخ داده بود... اسطوره همیشه روایتی از یک «آفرینش» است و روایت می‌کند که چگونه چیزی ایجاد شد و بوجود آمد. (الیاده، ۱۳۹۲: ۲۳-۲۲). معیار الیاده برای اسطوره، داستانی است که به سوژه (=فاعل) اسطوره، کاره‌ای خارق‌العاده‌ی نسبت دهد و به این ترتیب، او را به موجودی ابرانسانی مبدل کند. اسطوره توصیف می‌کند که چگونه در زمان‌های کهن، یعنی در زمان‌های قدسی، یک خدا یا موجودی شبیه به خدا، پدیده‌ای را خلق می‌کند که از آن زمان تاکنون همچنان پایدار است (سگال، ۱۳۹۴: ۹۸-۹۷). اسطوره، به ساده‌ترین و معمول‌ترین معنا، نوعی سرگذشت یا داستان است که معمولاً به خدا یا رب‌النوع و موجودی الهی مربوط می‌شود (فرای، ۱۳۹۰: ۱۰۱). اسطوره‌ها خاستگاه و منشأ پیدایش در واقع اسطوره‌ی کی‌هانزایی (آفرینش گیتی) را ادامه می‌دهند و کامل می‌کنند؛ و تعریف می‌کنند که چگونه این جهان تغییر کرد و بهتر یا بدتر

پریان، گذشته از شباهت‌شان به رویا، امتیاز بزرگی بر رویا دارند. آنها ساختاری به هم پیوسته دارند با آغازی معین و ماجرابی که به سوی راه‌حلی خشنودکننده در پایان داستان پیش می‌رود (همان: ۷۱). فرق میان افسانه و قصه این است که افسانه قالبی است که کلیه ویژگی‌های لفظی را داراست، با این تفاوت که عناصر و امور خیالی و خارق‌العاده در آن زیادتر و قوی‌تر است (علم‌داری، ۱۳۸۸: ۲۷۳). ساموئل نیبرگ، ایران‌شناس معروف، در فرهنگ پهلوی خود واژه‌های افسون، اوسون، افسا، افساییدن، افسان و اوسان را هم‌ریشه می‌داند و همه را در ذیل *apa-su-tak* می‌آورد. پهلوی *apa-su-tak* اسمی است به معنای «افسانه» که از سه جزء پیشوند و ریشه و پسوند تشکیل شده است. ریشه *su* در پهلوی که همان *sah* در اوستایی و *ah* در فارسی باستان است، به معنای سخن‌گفتن است، و خود کلمه‌ی «سخن» از فعل *sah* و پسوند اسم‌ساز *van* ساخته شده؛ یعنی *sah-van* است که سپس *h* (ه) در آن به (خ) مبدل شده و به صورت *saxwan* در آمده است، که «سخوان» یا همان «سُخُن» کهن و «سُخُن» امروز باشد. (فعل *to say* - گفتن - در زبان انگلیسی هم به احتمال قوی از همین ریشه‌ی *sah* آمده است) (دریابندری، ۱۳۸۷: ۱۷۷-۲۴). در ارزیابی افسانه نمی‌توان پرسید که تا چه اندازه راست است یا دروغ، همین که بخواهیم راست و دروغ افسانه‌ای را معلوم کنیم، یا به عبارت دیگر آن را اثبات یا ابطال کنیم، خواهیم دید که موضوع بررسی تغییر ماهیت داده است از تاریخ، یا قضیه‌ای است در فلسفه یا منطق، یا فرضیه‌ای است که در یک رشته‌ی علمی، که ممکن است اثبات‌پذیر یا ابطال‌پذیر باشد. افسانه‌ی زنده افسانه‌ای است که مردم قوم یا قبیله به آن باور دارند و آیین‌های آن را به جا می‌آورند... افسانه همیشه در دایره‌ی افسون تصورهای خود- بیان مصور یا تصویری- باقی می‌ماند. بسیار پیش می‌آید که این تصورها به اوج تجربه‌ی دینی یا احساس شعری می‌رسند؛ ولی شکاف میان تصورهای افسانه‌ای و مفاهیم علمی هرگز به هم نمی‌آید. در مبحث دانش‌شناسی با نظریه‌ی دانش پیش از کاسیرر همیشه بنابراین گذاشته می‌شد که این دستاورد نهایی انسان- اندیشه‌ی منطقی- در حقیقت نحوه‌ی تفکر طبیعی و آغازین اوست؛ امور واقعی هم کهن‌ترین کارمایی این کارخانه است... به نظر لغت‌شناسان هم «افسانه» و «افسون» از یک ریشه‌ی فارسی باستان می‌آیند. به این ترتیب آنچه در اصطلاح کاسیرر «اندیشه‌ی افسانه‌ای» نامیده است در حقیقت «اندیشه‌ی افسونی» است (همان: ۶۴-۱۹).

در زبان‌های اروپایی، اسطوره میت خوانده می‌شود که واژه‌ای است برگرفته از موتوس به معنی حکایت و قصه‌ای که بیشتر در پیوسته نیز هست. در اوستا میت به معنی دروغ و میت اوخته به معنای گفته دروغین است، در پهلوی، به میتخت و دروغ گوشن برگردانده شده است. در یونانی میت، موث به معنای افسانه و



شد (الیاده، ۱۳۹۲: ۳۷). در جوامع ابتدایی و باستانی اسطوره بیانگر حقیقت مطلق است، زیرا تاریخ مقدسی را بازگو می‌کند، یعنی الهامی ورا انسانی که در طلوع زمان بزرگ *Great Time*، در زمان مقدس سرآغاز *tempore in illo* روی داده است. اسطوره، واقعی و مقدس است و به همین سبب سرمشق می‌شود و در نتیجه تکرارپذیر می‌گردد، زیرا به مانند الگو عمل می‌کند، و با همین استدلال به مثابه توجیهی برای تمامی کردارهای انسان است. به کلامی دیگر، اسطوره تاریخ راستینی است که در سرآغاز زمان روی داد و الگویی برای رفتار انسان فراهم آورده است (الیاده، ۱۳۸۱). اسطوره همواره مملو از رمز و رازها و استعاره‌ها، معماها و کنایه‌ها بوده است و این پیچیده‌سازی و تودرتوبازی، قدمتی به قدمت خود اسطوره‌ها دارد و عامل اصلی دوام و پایداری اسطوره است (اسدسنگاتی، ۱۳۷۷). می‌توان اسطوره را به نحو وسیع‌تری، به عنوان یک باور یا اصلی اعتقادی نیز تلقی کرد مثلاً اسطوره‌ی آمریکایی از حوض فقر تا اوج ثروت و اسطوره‌ی مرزی (یا سرحد) (سگال، ۱۳۹۴: ۱۸). تقدس‌بخشیدن به فضای بومی یکی از کارکردهای بنیادی اسطوره است (کمپبل، ۱۳۹۴: ۱۴۵). اسطوره اساساً چهار کارکرد دارد. اولین کارکرد آن، نقش عرفانی است. کارکرد دوم آن بعد کیهان‌شناختی است که علم به آن می‌پردازد. کارکرد سوم، نقش جامعه‌شناختی است. اما کارکرد چهارمی نیز دارد، و این نقشی است که فکر می‌کنم امروزه همه باید سعی کنند با آن در آمیزند - این کارکرد از نوع تعلیم و تربیت است، و به نحوه‌ی سپری کردن یک زندگی انسانی تحت هر شرایطی می‌پردازد (همان: ۶۴-۶۳).

نشانه‌شناسی حاصل درک نوینی از نسبت میان زبان و واقعیت است. زبان همواره به مثابه ابزار انسان برای بازنمایی دنیای ذهن و معنی به منظور ارتباط و بیان انگاشته می‌شد (نجومیان، ۱۳۹۴: ۱۱). ریشه‌شناختی با واژه‌ی *semantics* مشابهت و نزدیکی بیشتری دارند تا دو واژه‌ی «نشانه‌شناسی» و «معناشناسی»... موضوع نشانه‌شناسی به هر حال بررسی مسأله‌ی دلالت و معنا در نظام‌های نشانه‌ای مختلف، اعم از زبان، تصویر، موسیقی، بنا و هر چیزی است که در فرهنگ‌ی خاص معنادار و دلالت‌گر باشد (ساسانی، ۱۳۸۹: ۹۳-۸۹). نشانه‌شناسی نه فقط شامل مطالعه‌ی چیزهایی است که ما در مکالمات روزمره «نشانه» می‌نامیم، بلکه مطالعه هر چیزی است که بر چیز دیگر اشاره دارد (اکو، ۱۹۷۶: ۷). برای وولن، زبان سینما براساس نظامی قراردادی از نشانه‌ها بنا شده است که عبارت است از رمز آن حکایت اصلی که در افسانه‌ها و اسطوره‌های قومی یافت می‌شود؛ اما این حکایت‌های اصلی در زبانی تجریدی بیان شده و دارای مفهوم شده‌اند (آبرامسون، ۱۳۷۰: ۲۲). در داستان‌های مصور، یک نظام نشانه‌ای دیگر، نظام نشانه‌ای غیر زبان‌شناختی، یعنی تصویر، به کار گرفته می‌شود (مکوئیلان، ۱۳۸۱: ۱۳۸۱).

هر نظامی مفروضات، باورها، ایدئولوژی یا کلیشه‌ها را که به فیلم یا هر اثر هنری دیگری متکی و یا به آن اشاره داشته باشد، می‌توان یک رمزگان نامید، چرا که «رمزگشایی» از یک اثر همچنین مترادف با فهم آن است که دلالت آن اثر چگونه متأثر از این چیزها [رمزگان] است (برادی و کوئن، ۱۳۹۶: ۱۶۲). رمزپردازی، فرآیند روانی کلی و جهان‌شمولی است و عبارت است از ادراک تشابهات و نسبت‌ها و عنصری مشترک، و تداعی معنای رمز با آنچه رمز نمایش می‌دهد و تصور می‌کند؛ اما این تصورات یا حالاتی عاطفی که ممکن است از رموز به موضوع رمز یا بالعکس انتقال یابند همراهند (لافورگ و آلدی، ۱۳۹۰: ۳۶). واژه رمزگان اگر به صورت معمول استفاده شود مبهم است. می‌تواند هم به معنای رمز (سایفر) باشد و هم به معنای معیار و مقیاس (استانداردها). ما در یک مفهوم از پیام‌های رمزگان صحبت می‌کنیم و در مفهومی دیگر از رمزگان نظامی و یا رمزگان پوشاکی. متز و وولن از این اصطلاح به گونه‌ای استفاده می‌کنند که به نظر می‌رسد ترکیبی از هر دوی این مفاهیم باشد. از یک طرف، آنها از رمزگشایی آثار هنری استفاده می‌کنند و رمزگان را به مثابه‌ی نظام‌هایی از نشانه‌های با معنا در نظر می‌گیرند. در اینجا رمزگان به معنای رمز ظاهر می‌شود و برای رمزگشایی هم باید کشف رمز کرد (برادی و کوئن، ۱۳۹۶: ۱۶۲). هیچ فیلمی به تنهایی خارج از رمزگان سینمایی ساخته نمی‌شود (استم، ۱۳۸۹: ۲۲۶). رمز در درون فیلم نیست، بلکه



در ژاپن گذاشتند و در میان موج جدید انیماتورهای حرفه‌ای بود عبارتند از افوجی نوبارو (۱۹۰۰-۱۹۶۱) و ماساوکا کنزو (۱۸۹۸-۱۹۸۸). برخی از عناصر و المان‌های ویژه انیمیشن ژاپنی، هم به تأثیرات فرهنگی و هم به محدودیت‌های لجستیکی نسبت داده شده است. بطور نسبی تعداد محدود فریم‌ها در ثانیه در انیمیشن‌های ژاپنی می‌تواند به کمبود دسترسی به سلولویید در قبل و بعد از جنگ جهانی دوم مربوط شود و یا به این واقعیت که کاراکترهایی که ژاپنی صحبت می‌کنند در مقایسه با فقدان نسبی تلفظ‌های پیچیده که در زبان‌های اروپایی مشاهده می‌شود نیاز کم‌تری به فریم‌ها برای یک رندر واقع‌بینانه دارند» (See Lamarre, 2009: 86-87; Tsugata, 2010: 22).

انیمیشن در ایالات متحده

بعد از ۱۹۱۰ پیشگامان متعددی در مکان‌های مختلف، اما بدون سازماندهی لازم، فعال بودند. نیویورک مرکز اصلی انیمیشن شده بود و هر کدام از استودیوها بهترین امکانات و مجهزترین تجهیزات تولید را فراهم آورده بود... در طول سال‌های قبل از جنگ، تنها شخصیت پایایی بود که با موفقیت از جراید به سینما راه یافت. تعدادی نیز به طور موقت از این وادی گذشتند. شخصیت‌ها مخصوصاً به منظور نیازهای انیمیشن طراحی شدند و گاهی نیز عکس آن اتفاق افتاد، یعنی تقریباً همه‌ی شخصیت‌های سینمای انیمیشن مانند: میکی ماوس، بتی پوت، پورکی پیگ و وودی وودی پکر، زندگی دوباره‌ای در جراید یافتند (بندتازی، ۱۳۹۶: ۶۹-۸). شرکت دیزنی خود را به مرکز فرهنگ فیلم‌سازی عامیانه و هالیوود وابسته کرده بود... آثار اولیه دیزنی از بی‌رحمی و تصاویر عجیب و غریب وحشتی نداشت. ولی در مقایسه با کارهای بوش دکور آن پیچیده‌تر بود. تأثیر دیگری که از اروپا گرفته شد استفاده از حیوانات انسان‌نما (انسان‌انگار) برای به تصویر کشیدن مقاصد طنز و کمدی بود که به ویژه در اکثر کارتون‌های آن دوره و نیز در تمامی آثار اولیه دیزنی مشاهده می‌شود (آلان، ۱۹۹۹: ۴۴-۳۷). از زمانی که فیلم بلند «سفیدبرفی» وارد مرحله تولید شد، دیزنی روی مطالعه حرکت سرمایه‌گذاری کرد و تا «۱۹۳۸... انیماتورهای دیزنی، خصوصاً گریم ناتویک، جای هیچ‌شب‌های باقی نگذاشتند که بدن انسان را نیز می‌توان به شکل انیمیشن نمایش داد.» این مطالعات بر حرکت‌های واقعی مبتنی بود و نتیجه آن رسیدن به سبکی واقع‌گرا در اجرا، سبک بسیار متفاوت با بزبن بکوب کارتون‌ها بود... دیزنی در دوران تسلطش بر تکنیک انیمیشن، آن را به لحاظ زیبایی‌شناختی نیز به مسیری متمایز کشانید او با عمق‌بخشیدن به تصویر با ظرافت تمام به شکل نامحسوس، قاعده کارتون (یعنی طراحی بر سطح یک بُعدی را زیر پا گذاشت و با ترکیب خارق‌العاده کار هنری و ابزارالات ماشینی حرکت

رمزها قواعدی هستند که پیام را در فیلم امکان‌پذیر می‌کنند (آندرو، ۱۳۹۷: ۳۵۹). رمزگان می‌توانند به شیوه‌های مختلفی مورد تحقیق قرار گیرند (رُز، ۱۳۹۴: ۱۷۴).

انیمیشن در ژاپن

سیتارو کیتایاما از پیشگامان انیمیشن ژاپن، اولین تجربه خود را در سال (۱۹۱۳) با مرکب روی کاغذ، آغاز کرد. وی در سال (۱۹۱۷) فیلم‌های خرجی که از میمون انتقام گرفت و موش و گربه (۱۹۱۸) از این فیلمساز، اولین فیلم انیمیشنی بود که خارج از کشور ژاپن نیز به نمایش درآمد. یکی دیگر از پیشگامان انیمیشن ژاپن یونیچی کوچی نویسنده‌ی داستان شمشیر نو و شمشیر تنبل هاناهاکونای (۱۹۱۷) بود که افسانه‌های عامیانه را ترجیح می‌داد. سومین پیشگام انیمیشن در این کشور اوتن شیموکاوا بود که اولین کار خود را با نام ایموکاوا موزوکوی نگهبان (۱۹۱۷) ارایه داد. این هنرمند که کارهایش در جراید روز به چاپ می‌رسید چندین فیلم نیز براساس شخصیت‌های فکاهی مصورهای خود ساخته است (بندتازی، ۱۳۸۵: ۱۸۸-۱۱۹). ژاپنی‌ها اولین انیمیشن بلند خود را در سال ۱۹۴۵ توسط «متیو یوسو» به نام جنگ آوران در حمایت خدایان ساختند. این یک فیلم داستانی ۷۴ دقیقه‌ای است که طی آن سربازان حیوان‌شکلی به جنگ موجودی پلید و شیطانی‌صفت می‌روند، تا سرزمینی را از چنگال او به در آورند. فیلم‌های بلند بعدی ژاپنی توسط پدر انیمیشن ژاپن «اسامو تزوکا» در سال ۱۹۶۹ ساخته شد که هزارویک شب و کلپاترا نام داشت. با مطرح‌شدن و گسترش آثار ژاپنی، کم‌کم طرح‌های جدید و فنون تازه تکنیکی ژاپنی‌ها خودنمایی کرد. «انیمیشن در ژاپن عمدتاً از تصادم و هم‌جوشی منابع سنتی و رسوم ژاپن ظهور پیدا کرد. انیمیشن از تکنیک‌های سبک فیلپ بوک که ریشه آن به دوره ادو در تاریخ ژاپن بازمی‌گردد تا فوت‌وفن عکاسی که عنصری بود در دوره ظهور تکنولوژی سینماتوگرافی، و در اصل تبدیل به نمونه نخستین انیمیشن استاپ‌موشن شد تا اقتباسی از عناوین مشهور مانگا تا انیمیشن‌های سنتی برگرفته از متون گرافیکی اصیل ژاپن. تسوگاتا اشاره به این مطلب دارد که یک رابطه درونی عمیق بین شیوه هنری و اقصادی مؤلفان یا نویسندگان مانگا وجود دارد، بویژه او تأکید دارد بر مثال‌هایی از کاباشیما کاتسویچی (۱۹۶۵-۱۸۸۸) Sochan no Boken و همچنین یوتاکا (۱۸۹۸-۱۹۶۱) Nonki na Otosan که کارتون‌های سریالی‌اش در نهایت به تولیدات انیمیشنی بلند و کاملی تبدیل شد. او همچنین اشاره می‌کند که از بین سه شخصیت بنیادین و عموماً تحسین شده انیمیشن ژاپن یعنی شیموکاوا اُتن و (۱۹۷۳-۱۸۹۲) کوچی جونچی (۱۹۷۰-۱۸۸۶) و کیتایاما سیتارو (۱۸۸۸-۱۹۴۵) هر سه نفر آنها سابقه و پس‌زمینه در مانگا دارند. دو نفر از آنها‌یی که تأثیر زیادی بر تکامل انیمیشن



نماها و نشانه‌های تصویری انیمه

الف) صورت: چهره‌هایی که واقعیت نزدیک هستند اما کاملاً واقعی به نظر نمی‌رسند... چهره‌های کشیده و با چانه‌های نوک تیز به آدم‌های زرنگ و یا حیل‌گر تعلق دارند و هر چه شخصیت صادق‌تر و ساده‌تر باشد معمولاً چهره‌اش گردتر می‌شود. ب) چشم: معمولاً چشم‌ها هر چه گردتر باشند شخصیت ساده‌تر و مهربان‌ترند و هر چه بادامی‌تر می‌شوند به شخصیت‌های شرور بیشتر نزدیک می‌شوند. پ) دهان: دهان کارکترها معمولاً به صورت خطی کشیده می‌شوند. مهم‌ترین کارکرد دهان در بیان حالات هیجانی است. ت) مو: موهای نوک‌تیز رو به بالا به شخصیت‌های برون‌گرا و موهای نوک‌تیز رو به پایین نشانه شخصیت‌های درون‌گرا اما اجتماعی است. زنان و دختران آرام و مهربان موهای صاف و نسبتاً بلندی دارند، موی زنان شیطان‌صفت به دو شکل عمده دیده می‌شود: موهای بلند صاف و سیاه که قسمتی از صورت را می‌پوشاند، و یا موهای بلند مجعد که طره‌های آن به مارهای درهم پیچیده می‌ماند. دختران ساده و صادق موهای بافته‌ای دارند که از دو طرف آویزان است. ث) لباس: در لباس‌ها از ایجاد شباهت به جانوران خوشایند - مثل شیر و ببر- و جانوران ناخوشایند- مثل سوسک و مار- استفاده می‌شود. ج) اندام: اندام زنان و دخترانه- چه مثبت و چه منفی- اغلب زیبا و مانکن‌مانند است (جز در مورد زنان روستایی‌گونه و بداخلاق)، اما در مردان، اندام تعریف‌کننده شخصیت آنهاست. چ) پس‌زمینه:

پس‌زمینه‌های یک‌رنگ یکی از پرکاربردترین عناصر بیانی انیمه هستند. ح) هاشورها: این هاشورها که امکان استفاده از زمان، به نفع تولید کم زحمت را می‌دهند و معمولاً زمان قابل توجهی از سریال را با کم‌ترین انیمه پر می‌کنند. د) فضاهای زندگی شخصی:

۱. فضای زندگی سنتی ژاپنی، ۲. فضای زندگی شهری بی‌هویت، ۳. فضاهای تخیلی که بر خلاف فضاهای شهری بی‌هویت، شلوغ و پر از اشیای بی‌مصرف و ناشناخته هستند، ۴. فضاهای زندگی قرن هفدهم که در اقتباس از آثار نویسندگان رمانتیک به کار می‌رود. خ) فضاهای زندگی شهری: تقریباً تمام شهرهای بزرگ انیمه توکیو هستند. (د) منظره‌های طبیعی. ر) نوشیدنی‌ها و خوراک: در انیمه نوشیدنی‌های الکلی لزوماً معنای منفی به کار نمی‌روند... انیمه بر حفظ و گسترش فرهنگ ژاپنی - به ویژه فرهنگ غذا خوردن با چوب- تأکید فراوان دارد. ز) باد و برف و باران: این سه عنصر نقش مهمی در پرکردن زمان انیمه بازی می‌کنند و همچنین دارای بار نمادینی هستند که بیشتر از فرهنگ غرب الهام گرفته شده‌اند تا ژاپنی (خداپرستی،

را که به طرز چشمگیری واقعی می‌نمود جایگزین جنب‌وجوش [کارتونی] کرد و بدین وسیله سبک بیان‌دازه واقع‌گرایانه خود را عرضه نمود (زایویت زد، رابرت ام، ۱۳۹۲: ۴۸-۳۸).

تفاوت اسطوره و افسانه

اگر چه اسطوره و افسانه نقاط مشترکی داشته‌اند اما پس از مطالعه در سیر تاریخی و تعاریف، می‌توان تفاوت بین اسطوره و افسانه را طبق جدول زیر برشمرد.

ویژگی‌های روایی و ساختاری انیمه

روایت در انیمه

الف) داستان بی‌پایان: فیلمنامه انیمه برای آن نوشته می‌شود که تا هر جا که ممکن باشد کش بیاید. ب) هر سه تا چهار دقیقه یک تعلیق: این تعلیق می‌تواند کلامی یا عملی باشد. پ) زمانی برای استراحت مخاطب: روشی است که از فیلمنامه‌های اکشن برگرفته شده است. ت) روایت گسترده و درهم‌پیچیده: روایت انیمه یک محور اصلی دارد و صدها روایت فرعی. ث) فاجعه‌ای در راه است: همیشه قرار است اتفاق دشوار و درگیرکننده‌ای روی دهد. ج) شکست قهرمان شکست تمام زندگی است. چ) همه کس توضیح می‌دهد که می‌خواهد چه بکند. ح) دیالوگ‌نویسی حرفه‌ای. خ) توزیع کشمکش‌ها در طول هر قسمت (خداپرستی، ۱۳۸۸: ۴۵۸-۴۵۳).

جدول ۱. تفاوت اسطوره و افسانه ماخذ: نگارنده

تفاوت اسطوره و افسانه	
اسطوره‌ها ریشه در آئین‌ها و مناسک داشته و باورپذیرشان به دلیل منتسب شدن به خدایان است.	افسانه‌ها تخیلی و مربوط به روابط انسانی و زیستی بشری هستند
قهرمانان اسطوره‌ای در انتها می‌میرند و حکایت‌هایشان تراژیک است.	افسانه‌ها پابن خوش دارند.
اسطوره‌ها نیروهای فوق طبیعی و آسمانی دارند. مرگ اسطوره نیز نوعی رستگاری و زندگی و حیات به گونه‌ای جدید است.	افسانه‌ها نیروهای خاص دارند اما این نیروهای ویژه بیشتر بخاط آگاهی علمی یا ترغدهایشان هست وریشه در آسمان و نیروهای ماورایی ندارد.
شخصیت‌های اسطوره‌ای منحصر بفرد و ویژه هستند و مابه ازای در بین مردمی عادی ندارند.	شخصیت‌های افسانه‌ای ساده و شفاف هستند و از طبقه عام مردم می‌باشند.
اسطوره‌ها حکایت‌های سراسر است ندارند بلکه پر رمز و نماد هستند مخاطبشان صریح مواجه می‌شوند.	افسانه‌ها حکایت‌های سراسر است و بدون پیچیدگی هستند و با مخاطبشان صریح مواجه می‌شوند.
اسطوره‌ها ریشه در اندیشه‌های مذهبی، معنوی و حتی خرافی دارند.	افسانه‌ها مرجع ایمانی یا اعتقادی ندارند.
اسطوره‌ها به مسائل فکری، نیازهای عقیدتی و رسیدن به راز آفرینش و خلقت می‌پردازند.	افسانه‌ها در بی جذب مخاطب و تعارضات و کشمکش‌ها خانوادگی و دنیوی دارند.
اسطوره‌ها می‌توانند با تحریف و تغییر تغییر ماهیت داده و به افسانه تبدیل شوند.	افسانه‌ها به دلیل نداشتن تقدس هرگز قادر به تبدیل شدن به اسطوره نیستند.
حوادث در اسطوره‌ها، معجزه آسا و خارق العاده توصیف و به نمایش گذاشته می‌شود.	حوادث در افسانه‌ها همچون امری دست یافتنی است که پس از انجام آن عادی جلوه می‌نماید
قهرمان اسطوره‌ای پس از مرگ است که بسوی بهشت می‌رود.	قهرمان افسانه در همین زمین پاداشش را می‌گیرد و در قهقش مرگ معنی ندارد.
اسطوره‌ها در بی کشف چگونگی و جرایب دنیا و جهان پس از آن	افسانه‌ها در بی کشف جرایب و چگونگی دنیا می‌باشند.



جدول ۵. رمزگان کلامی یا تصویری در انیمیشن «شهر اشباح»

نمادهای شخصیت و ماجرا	
پیوند نماد با شخصیت	شخصیت سفیدبرفی نماد فری مهریان و دوستدار انسانیت، حیوانات با روحی بلندمرتبه است که کاملاً با شخصیت پیوند دارد و با شخصیت های هفت کوتوله که نمادی از انسانهای سخاوتمند و بر تلاش هستند.
نمادهای داستان	ملکه گرمپهلده نماد زنی حسود و بدجنس است او توانایی دیدن رقیب خود ندارد و تلاش به کشتن آن می کند که همه اینها نشان دهنده بدجنس بودن و سایه قلبی او دارد. و با سفیدبرفی نماد زنی مهریان و خوش قلب است که هر دو این کارکنها نماد سیاهی و سفیدی و با خیر و شر هستند.
داستان نمادین	داستان نمادی از پاکی و زشتی است.
نمادهای بر اساس خدایان و اسطورهها	نمادهای بر اساس نمادهای خیر و شر و با زشتی و سفیدی که در همه افسانههای کهن وجود دارد در تاروپود این انیمیشن نقش بسته است.
نمادهای بر اساس ابزار و ماشین‌الات	-----
نمادهای بر اساس اسم	اساسی شخصیتها کاملاً با خلق و خویشان مطابقت دارد به عنوان مثال نام بعضی از شخصیت‌های هفت- کوتوله اسبیبی یعنی کسی که همیشه می‌خوابد بخوابد و یا اسبیزی کوتوله بدنشاسی که همیشه عطسه می‌کند و ...
نمادهای بر اساس طبیعت	نمادی از آنچه که در طبیعت به عنوان سفیدی و پاکی است برشمرده می شود.
نمادهای بر اساس ایدئولوژی	نمادی از خیر و شر است
نمادهای بر اساس رفتار	نمادهای رفتاری شخصیتها کاملاً براساس رفتارشان است مثل رفتار خشن و زشت ملکه بدجنس و با رفتار مهریان سفیدبرفی.

جدول ۶. ارزیابی تأثیر رمزها در معناپردازی شخصیت‌های انیمیشن «شهر اشباح»

رمزگان گسترده		رمزگان محدود	
رمزگان متعلق به طبقات سطح بالا یا میانی جامعه	-	رمزگان مورد استفاده طبقه سطح پائین جامعه	+
رمزگانهای پیچیده	+	رمزگانهای ساده	-
استفاده دقیق از صفات و واژه‌های مفهومی	+	استفاده از واژه‌های صریح و واضح	-
سطح بالایی از مفهوم سازی	+	سطحی پائین از مفهوم سازی	-
بیان منطقی	-	بیان احساسی	+
واژه های متنوع	+	واژه های محدود	-
خودگامی کاراکترها از رمزگان	+	ناآگاهی کاراکترها از رمزگان	-
رمزگان‌های عمومی گسترده در فرهنگهای مختلف	-	رمزگان‌های محدود در فرهنگ منطقه	+

جدول ۷. بررسی نشانه‌شناسی انیمیشن «شهر اشباح»

نحوه تأثیر رمزها در تولید معنا	
تماس جسمی	-----
میزان نزدیکی	در این داستان همه شخصیتها نسبت بهم یک شک و سوطن خاصی دارند گویی که جاسوس یکدیگرند که با آمدن شخصیت چیپرو به حمامخانه نموی انسانیت و صمیمیت و نزدیکی در میان افراد شکل می گیرد.
جهت‌گیری	-----
وضع ظاهری	یوبیلا (جادوگر شهر) سعی دارد همه افراد خدمتکار لباس فرم یکسانی بپوشند. به چیپرو بعد از استخدام شدن در حمامخانه نیز لباس فرم می دهند. اما لباسها که لباس خود چیپرو را پنهانی به او پس می‌دهد تا خود را فراموش نکند.
سر جنباندن	-----
حالت چهره	در این انیمیشن همه چهره ها مهریان و دوست‌داشتنی و طنزگونه هستند و کارکترها محدود به انسان نیستند - حتی کارکتر یوبیلا و رنسیا که خواهرهای دوقلو هستند یکی جادوگر بد داستان است و دیگری جادوگر خوب داستان گویی یک انسان هستند و هر دو شبیه به مادر بزرگ های دوست-داشتنی اند. عکس
ابعا و اشاره/ حرکات سر و دست	در این انیمیشن حرکات در پاره ای از صحنه ها نقش نمادین دارند
حالت بدن	با توجه به فرهنگ زاین که در این انیمیشن نیز وجود دارد افراد بسیار خشک و ربات‌وار حرکت می‌کنند فقط برای ادای احترام سر خود را خم می‌کنند.
حرکت چشم و دوختن	کارکترها کمتر به چشمها و چهره هم نگاه می کنند بخصوص آنکه اگر طرف مقابل فرمی باشد که بیشتر مربوط به فرهنگ زاین است. عکس
جنبه‌های شفاهی گفتار	-----

۱۳۸۸: ۴۷۲-۴۵۶.

دیدگاه روایی دیزنی

۱. دیزنی به دنبال بهشت است، تصویری نهایی که واقعیت را در زمانی بی‌کرانه و تغییرناپذیر متوقف کند: زمانی افسانه‌ای. والت برای به‌دست‌آوردن آن، برای مخاطبان جهانی خود قصه‌های پریان را می‌خواند و از راه سینما، زندگی خانوادگی را بازآفرینی می‌کند که در دوران کودکی در جستجویش بود، اندرز... والت دیزنی این است: آماده باشید، زیرا دیر یا زود در امریکا اتفاقی خوب برای همه ما رخ می‌دهد، ۲. دیزنی می‌گوید نیکی منوط به غیبت اقتدار شریانه است و تأثیرگذاری جهانی او نیز در اینجاست: او می‌گوید آینده در راه است، آینده‌ای که در آن اهریمن در هم خواهد

جدول ۲. ارزیابی سحر و طلسم در انیمیشن «شهر اشباح»

انواع طلسم و جادو	نمادها و اشاره‌ها	اشیا و جامدات	کائنات و نجوم	موجودات زنده
نوشتاری	وجود دارد	-----	-----	-----
کلامی	وجود دارد	-----	-----	-----
خوردنی	-----	وجود دارد	-----	وجود دارد
وابسته به حواس پنج‌گانه	-----	-----	-----	-----

جدول ۳. نقش شخصیت یا روایت افسانه‌ای یا اسطوره‌ای انیمیشن «شهر اشباح»

نام طلسم	نام ساحر یا طلسم‌گذار	ابزار طلسم و جادو	انگیزه و نیاز در آمانتیک ساحر و طلسم‌گذار	هدف ساحر و طلسم‌گذار	نوع طلسم و جادو	نحوه از بین بردن طلسم و جادو
رمز طلایی	یوبیلا	امضا فرد طلسم شده عکس	به کارگیری کار اجباری در حمام خانه شهر	داشتن قدرت و پول بین مردم شهر انصاح	نوشتاری	فراموش نکردن نام و هویت

جدول ۴. ارزیابی نمادهای شخصیت و رویداد در انیمیشن «شهر اشباح»

اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار
انیمیشن شهر انصاح سرفرمانده دختر(چیپرو) به سمت خدایان و با اسطوره‌هاست، در آنجا او با یک ممد می‌گردد و در آنجا دچار نوعی رودگی می‌شود. گرمپله خدایان البته انزای به سنتهای زاپنی دارد، سنتی که اکنون در افرات است. سنتو، جسمانی است که ریشه در مسدهای بودایی هند داشته، در سده هشتم میلادی در زاین رواج و گسترش می‌یابد. زاپنی ها سنتو را در دوره نارا در همان سده، جسمانی مقدس می‌دانستند.	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار
میازکی مساله هویت تازه زن زاپنی را نیز از دیدگان اش دور نداشتند است. چیپرو روی پای خوشی باید بایستد و خود و پرمومادر را رهایی‌بخشد. او این بزرگداشتن را از راه یافتن شغل باید بیازماید. دخترک درآفران نزد گامچی عکسوت رفته، درمی‌یابد که نموی تولد در روشن نگاه داشتن آتش چندان کمک کند، از این رو نزد یوبیلا می‌رود و به خدمت کاری او درمی‌آید. باید روشن کنیم که حمام های زاپنی در دوران اود مکانی برای روسپان نیز بودند. آنجا که روح می‌چهره بی دلیل به چیپرو طلا می‌دهد، نمادی از آن می‌تواند باشد، که او خدمات جنسی از دخترک می‌خواهد اما چیپرو آن ملا را رد می‌کند. مساله ای که میازکی می بیند بحران اشغال زان و مسیر سخت پیشرفت آنان در نظام سرمایه داری مردسالارانه است که زن را همچون کالا می‌نگرد. این مساله یعنی استقلال و شان و حرمت زنان همواره دغدغه ذهنی میازکی بوده است؛ او به همین دلیل فرهمان اش را دخترانی می‌گذارد که قلبی پاک دارند و به بدی یا گمراهی تن نمی‌دهند.	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار
دوگو اونس، از کهن ترین چشمه های آب گرم زاین به شمار می‌آید که در جزیره شیکگو جای دارد. پیشینه آن به هزار سال پیش بازمی‌گردد؛ نام آن در همان پوشوه که کهن ترین مجموعه شعر زاپنی متعلق به سده هشتم میلادی به شمار می‌آید، آمده است. اگر از ساختمان بنشده بر این چشمه که الگوی طراحی گرمپله خدایان است بگذریم، دو افسانه مهم در این باره بر ذهن میازکی در ساخت و پرداخت داستان اش درنگ آمیز می‌نماید؛ افسانه نخست روایت می‌کند در دوگو، حواصل بسیار می‌ریسند. روزی یکی از آنان که زخم برداشته بود چشمه ای آب گرم یافته، خود را هر روز در آن می‌شست تا سرانجام شفا یافت. افسانه دوم درباره دو خدا به نام های «گوینوشی نو میکوتو» و «سوکوناهکوتا نو میکوتو» است. روزی خدای سوکوناهکوتا یک بیماری سخت می‌گیرد و دوست اش او را در یک چشمه آب گرم می‌شوید. وی شفا یافته، بر یک تخت سنگ می‌رقصد. جای پای او بر آن سنگ، به سنتوی مقدس به نام نلما بدل می‌شود. خدایان زخم خود را آلوده به جزومه در آب گرمپله میازکی نیز شفا می‌گیرند؛ گرمپله او اکنون ستای باوری خوشتر است. شاید شلوفی و زرق و برق گرمپله، طعمه ای بر فراموشی سنت های دیروز و خلونی و اربادرفگی گرمپله و سنت های آن در روزگار کنونی به شمار آید. خود گرمپله از همه بالاتر، نماد سنت و زاین تاریخی است که در نیرس فراموشی جای دارد.	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار
شهر اشباح انکاسی از هزاران داستان سرفرمانده اسطوره‌هاست مانند داستان آیس در سرزمین عجایب.	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار
شهر اشباح نوشته بر فرهنگ عامه کنونی زاین نامیرگدار باشد.	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار
شهر ارواح ارتباط قوی با فرهنگ کمور زاین دارد که بازتابی از جوانب زندگی مردم این کشور است؛ استفاده از قطار، گرمپله، ساقی، کوفته، حصیرهای زاپنی، معابد و ارواحی چون هاگو و روح رودخانه.	اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و نامیرگدار



جدول ۸. تقابل‌های دو قطبی در انیمیشن «شهر اشباح»

کارکرد نشانه‌ای	وجود مورد بررسی	کاراکتر انسانی یا حیوانی
نمادی از انسانی تانگرو و کمالگرا	چهره یویابا	کاراکتر انسانی یا حیوانی
نمادی از انسانی قدرت طلب و جاه طلب	والدین چهره	
نمادی از انسان های منززل و فرومایه	هاکو	
نمادی از انسان های آزادی خواه	کارمندان حمام	
نمادی از انسانهایی که دچار تکرار زندگی شده اند	کلماجی	
نمادی از انسان های تنها و وامانده از جامعه	بی چهره	
رنگ های گرم نمادی از میل به مادیت و زندگی دنیوی	رنگ	
واپسنگی به فرهنگ نقاشی ژاپنی دارد	نور	
واپسنگی به فرهنگ تجسمی ژاپنی دارد	بافت	
واپسنگ به موسیقی و آواهای ژاپنی است.	حرکت دوربین	
ریتم بازی متناثر از فرهنگ ژاپن است	حرکت بازیگر	
کیماوا نمادی از فرهنگ بومی شرق	لباس بازیگر	
نمادی از فرهنگ بومی شرق	اشیا صحنه	
نمادی از فرهنگ تاتاری ژاپن	کنش صحنه	
واپسنگ به فرهنگ ژاپن	کادربندی	
نمادی از موسیقی فولکلور ژاپن	موسیقی	
-----	اقت	
متناثر از فرهنگ غیرکلامی ژاپن است.	سکوت	مولفه‌های مربوط به عناصر شنیداری
-----	صدای محیط	
نمادین و مملو از نشانه است	لحن دیالوگ	

جدول ۱۱. رویکرد روایی در انیمیشن «شهر اشباح»

ردیف	رویکرد تکنیکی
۱	فشرده‌گی و کشیدگی
۲	پیش‌بینی
۳	فضاسازی موجز
۴	انیمیت مستقیم و حالت به حالت
۵	دنباله‌ها و حرکت لب به لب (اورپ)
۶	سرعت و کاهش سرعت
۷	قوس
۸	یونانمایی‌های ثانویه
۹	زمان بندی
۱۰	اغراق
۱۱	طراحی
۱۲	چدیه

جدول ۱۲. رویکرد تکنیکی در انیمیشن «شهر اشباح»

توضیحات	عناصر روایت	انواع شخصیت در فیلمنامه
داستان علاوه بر شخصیت چهره شخصیت های دیگری از جمله هاکو، یویابا، زینیا و... است.	<input type="checkbox"/> محوری و تک شخصیتی <input checked="" type="checkbox"/> چند شخصیتی <input checked="" type="checkbox"/> شخصیت نبردنده <input type="checkbox"/> رقیب ها <input checked="" type="checkbox"/> حامی ها <input checked="" type="checkbox"/> مرشد و رهنا <input checked="" type="checkbox"/> شخصیت سخنگوی مضمون <input type="checkbox"/> وابسته بر کنش است <input type="checkbox"/> وابسته بر خصوصیات فردی <input checked="" type="checkbox"/> وابسته به خصوصیات گروهی	<input type="checkbox"/> خردرنده <input type="checkbox"/> خودبازنده <input checked="" type="checkbox"/> خودخوشتن ساز <input type="checkbox"/> زاویه دید ذاتی کل <input type="checkbox"/> زاویه دید اول شخص <input type="checkbox"/> زاویه دید دوم شخص <input type="checkbox"/> زاویه دید سوم شخص <input type="checkbox"/> زاویه دید ترکیبی
اگرچه ابتدا مخاطب ابتدای داستان شخصیت یویابا را منفی و ترسناک می‌بیند اما رفته رفته منوجه می‌شود که او نیز نکات مثبت و مهربانی در دل خویش داراست که در انتهای انیمیشن با نجات چهره و خانواده‌اش مخاطب او را کاملا می‌پذیرد. چهره در ابتدا نحت حمایت هاکو است. و از طریق او و مرد گرمابه حمایت می‌شود.	<input type="checkbox"/> پیش داستان <input type="checkbox"/> داستان مکمل <input checked="" type="checkbox"/> فقط یک داستان اصلی	<input type="checkbox"/> پیرنگ اصلی <input type="checkbox"/> ضدپیرنگ <input checked="" type="checkbox"/> خرده پیرنگ <input type="checkbox"/> کلاسیک <input type="checkbox"/> مدرن <input type="checkbox"/> پست مدرن
	<input type="checkbox"/> ایستا <input checked="" type="checkbox"/> پویا <input type="checkbox"/> نندشونده <input type="checkbox"/> کندشونده	<input type="checkbox"/> بدبینانه، تلخ و سیاه <input type="checkbox"/> کمدی و شاد <input checked="" type="checkbox"/> فانتزی و خیالی <input type="checkbox"/> شاعرانه <input type="checkbox"/> واقع‌گرا و عادی <input type="checkbox"/> تفسیرآمیز، نقیصه

جدول ۹. تحلیل ویژگی‌های اسطوره‌ای یا افسانه‌ای انیمیشن «شهر اشباح»

ردیف	شرح کارکرد شخصیت و رخداد اصلی فیلم
۱	تخیلی و مربوط به روابط انسانی و زیستی بشری است.
۲	پایان خوش دارد.
۳	دارای نیروهای خاص اما این نیروهای ویژه بیشتر بخاطر آگاهی علمی یا ترندهایشان هست و ریشه در آسمان و نیروهای ماورایی ندارد.
۴	مرجع ایمانی یا اعتقادملی ندارد.
۵	در پی جذب مخاطب و تعارضات و کشمکش‌ها خانوادگی و دنیوی دارند.
۶	به دلیل نداشتن تقدس هرگز قادر به تبدیل شدن به اسطوره نیست.
۷	حوادث معجزه‌آسا و خارق‌العاده به نمایش گذاشته می‌شود که ریشه حقیقی ندارد.
۸	ریشه واقعی ندارد و می‌تواند با تحریف و تغییر ماهیت به افسانه تبدیل شود.
۹	حوادث، همچون امری دست یافتنی است که پس از انجام آن عادی جلوه می‌نماید.
۱۰	قهرمان در همین زمین پاداشش را می‌گیرد و در قصه‌اش مرگ معنی ندارد.
۱۱	در پی کشف جرایم و چگونگی دنیا می‌باشند.

جدول ۱۰. رویکرد تکنیکی در انیمیشن «شهر اشباح»

تقابل‌های دو قطبی	
بی چهره لائو	بی چهره چلی عکس
کابو کالی (رودخانه) کتیف	کابو کالی (رودخانه) شسته شده
آرایش غلیظ یویابا	سادگی و چهره مصومه چهره
پرخوری و میل به آشنای غذا والدین چهره	بی میلی و عدم از خوردن غذا چهره
بیداری و شلوفی ششای شهر اشباح	سکوت خاموشی و سکوت شهر اشباح
گشتی در رودخانه	قطار در رودخانه
سرمه‌ها و شلوفی در حمام	سکوت و آرایش در کلبه زینیا

شکست، همیشه در آغاز فیلم مشکلی وجود دارد: سفیدبرفی، سیندرلا و دامبو درگیر مشکلات مختلف هستند اما به آینده ایمانی راسخ دارند. آنها می‌دانند که می‌توانند بگذارند حال به آینده سروسامانی دهد و بدین ترتیب نیز با خودشناسی به خوشبختی دست یابند و اگر کسی هم درصدد آسیب‌رساندن به آنها باشد، دیر یا زود شکست خواهد خورد، ۳. واقع‌گرایی به خودی خود هرگز برای دیزنی جالب نبوده است. او هرگز به آن اندازه که دوست داشت واقعیتی موازی اختراع کند، علاقه‌مند به تفسیر واقعیت نبود، ۴. هنر برای دیزنی، بیش از هر چیز، هنر برقراری ارتباط بود: توانایی فهماندن چیزی به کسی؛ داستان‌گویی و بیان احساسات روشن در یک داستان؛ و یافتن راه و فرمی که از طریق آن، تصاویر، موسیقی و متن بتوانند عاطفی‌ترین رشته‌ها را بدون وانهادن قابلیت‌های هنری



تحلیل ویژگی‌های نمادین، نشانه‌ای، روایی و ساختاری انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

جدول ۱۳. ارزیابی نوع جادو طلسم در «انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله»

انواع طلسم و جادو	نمادها و اشاره‌ها	اشیا و جامدات	کائنات و نجوم	موجودات زنده
نوشتاری	-----	-----	-----	-----
کلامی	-----	وجود دارد	-----	-----
خوردنی	-----	وجود دارد	-----	-----
وابسته به حواس پنج‌گانه	وجود دارد	وجود دارد	وجود دارد	-----

جدول ۱۴. ارزیابی سحر و طلسم در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

نام طلسم	نام ساحر یا طلسم‌گذار	ابزار طلسم و جادو	انگیزه و نیاز/ارامتیک ساحر و طلسم‌گذار	هدف ساحر و طلسم‌گذار	نوع طلسم و بردن طلسم و جادو	نحوه از بین بردن طلسم و جادو
---	ملکه گریمه‌بلده	سبب سرخ سسی	مرگ سفیدبرفی	از بین بردن تنها رقیب زیبایی‌اش	خوردنی	بوسه عشق

جدول ۱۵. نقش شخصیت یا روایت افسانه‌ای یا اسطوره‌ای «انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله»

اسطوره به منزله روایتی ماورایی و آسمانی و تاثیرگذار	شخصیت ساحره و روایت بیشتر از آنکه نقشی ماورایی داشته باشد زمین و دنیوی است.
بارتال اسطوره یا افسانه در نظریه روانکاوی	داستان بدنبال رقابت بین مادر(ملکه بدجنس) و دختر(سفیدبرفی) است و به نوعی عقده ادیبی را تداعی می‌کند. که در علم روانشناسی فروید به این محبت پرداخته‌است.
تجلی تاریخی اسطوره یا افسانه	از آنجا که ملکه نشانه سیاهی و شر است و سفیدبرفی نشانه سفیدی و خیر است. مصادیق این خیر و شر در طول تاریخ تکرار شده‌است.
انعکاس آن اسطوره و افسانه در فرهنگ نخبگان	این انیمیشن از کتاب داستان سفیدبرفی و هفت کوتوله انعکاس یافته که سپس فیلم سینمایی آن نیز ساخته شده‌است.
انعکاس اسطوره یا افسانه در فرهنگ عامه	این داستان به دلیل استقبال توده مردم از آن، بصورت فیلم سینمایی، انیمیشن، آگهی‌های تجاری انعکاس یافته‌است. عکس(۳)
تجلی در زندگی روزمره	مهریاری و آسان بودن و دوری کردن از بدی و بر حسادت غلبه کردن پیامی است که این انیمیشن دارد که زندگی روزمره تحت تاثیر آن است.

جدول ۱۶. ارزیابی نمادهای شخصیت و رویداد در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

نمادهای شخصیت و ماجرا	پیوند نماد با شخصیت
ملکه گریمه‌بلده نماد زنی حسود و بدجنس است او توانایی دیدن رقیب خود ندارد و تلاش به کشتن آن می‌کند. که همه آنها نشان‌دهنده بدجنس بودن و سیاهی قلبی او دارد. و با سفیدبرفی نماد زنی مهربان و خوش قلب است که هر دو این کارکنرها نماد سیاهی و سفیدی و یا خیر و شر هستند.	شخصیت سفیدبرفی نماد فردی مهربان و دوستدار انسانیت، حیوانات با روحی بلندمرتبه است که کاملاً با شخصیت پیوند دارد و با شخصیت های هفت کوتوله که نمادی از انسانهای سخاوتمند و پرتلاش هستند.
داستان نمادی از باکی و زشتی است.	داستان بدنبال رقابت بین مادر(ملکه بدجنس) و دختر(سفیدبرفی) است و به نوعی عقده ادیبی را تداعی می‌کند. که در علم روانشناسی فروید به این محبت پرداخته‌است.
نمادهای خیر و شر و یا زشتی و سفیدی که در همه افسانه‌های کهن وجود دارد در تاروپود این انیمیشن نقش بسته است.	از آنجا که ملکه نشانه سیاهی و شر است و سفیدبرفی نشانه سفیدی و خیر است. مصادیق این خیر و شر در طول تاریخ تکرار شده‌است.
نمادهای خیر و شر است.	این انیمیشن از کتاب داستان سفیدبرفی و هفت کوتوله انعکاس یافته که سپس فیلم سینمایی آن نیز ساخته شده‌است.
نمادهای خیر و شر است.	این داستان به دلیل استقبال توده مردم از آن، بصورت فیلم سینمایی، انیمیشن، آگهی‌های تجاری انعکاس یافته‌است. عکس(۳)
نمادهای خیر و شر است.	مهریاری و آسان بودن و دوری کردن از بدی و بر حسادت غلبه کردن پیامی است که این انیمیشن دارد که زندگی روزمره تحت تاثیر آن است.

جدول ۱۷. رمزگان کلامی یا تصویری در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

رمزگان گسترده	رمزگان محدود
رمزگان متعلق به طبقات سطح بالا یا میانی جامعه	رمزگان مورد استفاده طبقه سطح پایین جامعه
رمزگانهای پیچیده	رمزگان‌های ساده
استفاده دقیق از صفات و واژه‌های مفهومی	استفاده از واژه‌های صریح و واضح
سطح بالایی از مفهوم سازی	سطحی پایین از مفهوم سازی
بیان منطقی	بیان احساسی
واژه‌های متنوع	واژه‌های محدود
خودآگاهی کاراکترها از رمزگان	ناآگاهی کاراکترها از رمزگان
رمزگان‌های عمومی گسترده در فرهنگهای مختلف	رمزگان‌های محدود در فرهنگ منطقه

به ارتعاش در آورند. طبق قوانین دیزنی، همه چیز باید آشکار، بیان و حل شود: جایی برای چیزهای نامکشوف، مبهم و نادانسته وجود ندارد. بازی‌ها و قوانین باید معلوم باشد، ۵. دیزنی جهان باورپذیری ساخته است که باید تا آخرین فریم به همین صورت پیش رود. خواسته دیزنی این است که وقتی چراغ‌ها روشن می‌شوند و به دنیای واقعی باز می‌گردیم، دلمان برای دنیایی که پشت سر گذاشتیم تنگ شود، ۶. این جهان ساده‌دلانه و انباشته از رویاهای کودکان است. برونو بتل‌هایم در فواید جادو: معنا و اهمیت داستان‌های پریان چنین می‌گوید: در آرزوی جان‌پندارانه کودک، سنگ زنده است، زیرا می‌تواند تکان بخورد و از تپه پائین بغلند. حتی کودک دوازده ساله هم باور دارد که رودخانه زنده است و آرزوی دارد، زیرا آب‌هایش جاری می‌شوند. او باور دارد که خورشید، سنگ و آب، روانی شبیه به روان انسان دارد و بنابراین مانند انسان‌ها احساس و عمل می‌کنند.

رویکرد تکنیکی انیمیشن آمریکایی

دیزنی با ساخت سفیدبرفی(۱۹۳۷) هدفی را به نتیجه رساند که به عنوان الگویی منحصر مورد توجه انیمیشن آمریکایی تا به اکنون شده است. «اولی جانستون و فرانک توماس، دوتن از کارتون‌سازهای دیزنی، در نخستین کتاب خود با عنوان «پویانمایی دیزنی وار: توهم زندگی» به شرح دوازده قاعده‌ای می‌پردازند که پویانمایی را متحول کرد. این قواعد فلسفه اصطلاحاً پذیرفتنی-ناممکن دیزنی را بنا نهاد(رافائلی، ۱۳۹۵: ۱۸۳).

فشرده‌گی و کشیدگی Squash and Stretch، پیش‌بینی Anticipate، فضاسازی موجز Staging، انیمیت مستقیم و حالت به حالت Straight Ahead Action and Pose to Pose، دنباله‌ها و حرکت لب‌به‌لب(اورلپ) Follow Through and Overlap- ping Action، سرعت و کاهش سرعت Slow In and Slow Out، قوس Arcs، پویانمایی‌های ثانویه Secondary Action، زمان‌بندی Timing، اغراق Exaggeration، طراحی Solid Drawing و جذب Appeal(توماس و جانسون، ۱۹۹۵: ۴۸-۷۲).

نتیجه‌گیری

نتایج حاصله براساس مرور ادبیات، چهارچوب نظری و تحلیل فیلم‌های مورد مطالعه‌ای که در برگیرنده پاسخ به سؤالات مطرح شده پژوهش حاضر است به شرح می‌باشد: ۱. دلایل رویکرد فیلمسازان دیزنی و ژاپنی از ابتدای تولد انیمیشن به مضمون طلسم و جادو چیست؟ مضمون طلسم که در بیشتر قصه‌ها و رمانس‌ها و اسطوره‌ها وجود دارد یکی از این ویژگی‌هاست که می‌تواند بن‌مایه اصلی داستان‌های خیالی باشد که در پیشبرد روایت تأثیر بسزایی دارد. در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله» وقتی سفیدبرفی سبب



جدول ۱۸. ارزیابی تأثیر رمزها در معناپردازی و شخصیت‌های انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

نحوه تأثیر رمزها در تولید معنا	
تماس جسمی	در این انیمیشن تماس جسمی وجود دارد به عنوان مثال وقتی کارکتر سفیدبرفی طلسم می‌شود تنها با بوسه عشق است که طلسم شکسته می‌شود و می‌تواند از خواب همیشگی بیدار شود.
میزان نزدیکی	کارکترها در این انیمیشن باهم روابط نزدیکی دارند حیوانات و پرندگان همگی سفیدبرفی را دوست دارند یا او آواز می‌خوانند. حتی پس از آشنایی سفیدبرفی با هفت کوتوله این رابطه نزدیکی حفظ می‌شود.
جهت‌گیری	---
وضع ظاهری	وضع ظاهری کارکترها با شخصیت آنها کاملاً مطابقت دارد. به عنوان مثال ملکه بدجنس با لباس سیاهی که به تن دارد و آرایش بسیار غلیظش برای مخاطب خردسال تداعی کننده فردی بدجنس و مغرور است و یا ظاهر هفت کوتوله که به دیوهای کوچک دوست‌داشتنی نزدیک است عکس (۵)
سر جنبانند	---
حالت چهره	حالت چهره در این انیمیشن نیز کاملاً مطابقت با شخصیتشان دارد مثلاً سفیدبرفی دختری با پوستی بسیار روشن و موهای سیاه سمبلی از یک دختر زیباست. عکس (۶) و یا آینه‌ای که با ملکه بدجنس صحبت می‌کند چهره‌ای بسیار ترسناک و دلهره‌آور دارد. عکس (۷)
ایما و اشاره / حرکات سر و دست	با توجه به اینکه انیمیشن سفیدبرفی، انیمیشنی تقریباً موزیکال است حرکات سر و دست بسیار زیاد است و کوتوله‌ها از ایما و اشاره بسیار استفاده می‌کنند.
حالت بدن	---
حرکت چشم و چشم دوختن	---
جنبه‌های شفاهی گفتار	موسیقی و ترانه در این انیمیشن دارای اهمیت بسیاری است به همین جهت بیشتر گفتار بصورت موزیکال و آوازخوانی است.

جدول ۲۱. بررسی نشانه‌شناسی انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

کارکرد نشانه‌ای	وجه مورد بررسی	کارکتر
نمادی از خیر می‌باشد	سفیدبرفی	انسانی یا حیوانی
نمادی از شر می‌باشد	ملکه بدجنس	
نمادی از انسان‌های سخاوتمند و خستگی ناپذیر	هفت کوتوله	
نمادی از بیماری نارسیمی و خودبینی	آینه جادویی	
نمادی از آشنومی و سیاهی	کلاغ	مفاهیم‌های مربوط عناصر دیداری
نمادی از خوش بومی و سپیدی	کیوتز	
نمادی از نجات دهنده و منجی	شاهزاده	
رنگ های گرم و سرد نمادی از عشق و نفرت	رنگ	
نمادی از زندگی رویایی آمریکایی دارد	نور	
نمادی از	بافت	
پرزیم و پر حرکت و متناثر از فرهنگ است.	حرکت دوربین	
پرزیم و پر حرکت و متناثر از فرهنگ است.	حرکت بازیگر	
نمادی از پوشش مردم غرب در گذشته	لباس بازیگر	
نمادی از زندگی مردم غرب در گذشته	لباس صحنه	
پر ریشم و نمادی از زندگی آمریکایی است	کنش صحنه	
اختلاف زوایای زیاد و ریشه فرهنگی دارد.	کاربندی	
نمادی از ترانه های فولکلوریک غرب	موسیقی	مفاهیم‌های مربوط به عناصر شنیداری
نمادی از زندگی برهیجان آمریکایی است	افکت	
کم رنگ و متناثر از شلوغی آمریکایی است	سکوت	
ویژگی نمادین ندارد	صدای محیط	
رک و صریح است.	لحن دیالوگ	

جدول ۲۲. رویکرد تکنیکی در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

ردیف	رویکرد تکنیکی
۱	فشرده‌گی و کشیدگی
۲	پیش‌بینی
۳	فماسازی موجز
۴	انیمیت مستقیم و حالت به حالت
۵	دنباله‌ها و حرکت لب به لب (اورلب)
۶	سرعت و کاهش سرعت
۷	قوس
۸	یواینمایی‌های ثانویه
۹	زمان‌بندی
۱۰	اغراق
۱۱	طراحی
۱۲	جدبه

جدول ۲۳. رویکرد روایی در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

انواع شخصیت در فیلمنامه	ویژگی‌های شخصیت
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> محوری و تک شخصیتی <input checked="" type="checkbox"/> چند شخصیتی <input type="checkbox"/> شخصیت تفردهنده <input checked="" type="checkbox"/> رقیب ها <input checked="" type="checkbox"/> حامی ها <input checked="" type="checkbox"/> مرشد و راهنما <input checked="" type="checkbox"/> شخصیت سخنگوی مضمون 	<p>شخصیت اصلی (سفیدبرفی) است. اما داستان برپایه چند شخصیت مهم از جمله ملکه بدجنس، هفت کوتوله و شاهزاده جوان است. که در طول فیلم تأثیر بسزایی دارند.</p> <p>ملکه بدجنس سفیدبرفی را رقیب خود می‌داند. سفیدبرفی تحت حمایت شاهزاده و هفت کوتوله است. هفت کوتوله در طول داستان، نقش مرشد و راهنمای سفیدبرفی دارند.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> وابسته بر کنش است <input checked="" type="checkbox"/> وابسته بر خصوصیات فردی <input checked="" type="checkbox"/> وابسته به خصوصیات گروهی 	<p>ویژگی شخصیت سفیدبرفی وابسته به خصوصیات فردی است.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> خودرنده <input checked="" type="checkbox"/> خودبازنده <input type="checkbox"/> خود خویش‌ساز 	<p>ملکه بدجنس با اینکه از طریق آینه جادویی می‌داند بهترین در این عالم نیست اما تلاش خود را می‌کند و در نهایت نیز بازنده داستان می‌شود.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> زاویه دید ذاتی کل <input type="checkbox"/> زاویه دید اول شخص <input type="checkbox"/> زاویه دید دوم شخص <input type="checkbox"/> زاویه دید سوم شخص <input type="checkbox"/> زاویه دید ترکیبی 	<p>راوی و زاویه دید</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> پیش داستان <input type="checkbox"/> داستان مکتب <input checked="" type="checkbox"/> فقط یک داستان اصلی 	<p>داستان</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> پیرنگ اصلی <input type="checkbox"/> ضد پیرنگ <input type="checkbox"/> خرده پیرنگ 	<p>پیرنگ</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> کلاسیک <input type="checkbox"/> مدرن <input type="checkbox"/> پست مدرن 	<p>ساختار</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ایستا <input checked="" type="checkbox"/> پویا <input type="checkbox"/> تندشونده <input type="checkbox"/> کندشونده 	<p>ریتم</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> بدبینانه، تلخ و سیاه <input type="checkbox"/> گم‌دی و شاد <input type="checkbox"/> فانتزی و خیالی <input checked="" type="checkbox"/> شاعرانه <input type="checkbox"/> واقع‌گرا و عادی <input type="checkbox"/> تفسیر آمیز، تفسیه 	<p>گونه</p>

جدول ۱۹. تحلیل ویژگی‌های اسطوره‌ای یا افسانه‌ای انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

ردیف	شرح کارکرد شخصیت و رخداد اصلی فیلم
۱	تخیلی و مربوط به روابط انسانی و زیستی بشری است.
۲	پایان خوش دارد.
۳	دارای نیروهای خاص اما این نیروهای ویژه بیشتر بخاطر آگاهی علمی یا ترفندهایشان هست و ریشه در آسمان و نیروهای ماورایی ندارد.
۴	مرجع ایمانی یا اعتقادی ندارد.
۵	در پی جذب مخاطب و تعارضات و کشمکش‌ها خانوادگی و دنیوی دارند.
۶	به دلیل نداشتن تقدس هرگز قادر به تبدیل شدن به اسطوره نیست.
۷	حوادث معجزه‌آسا و خارق‌العاده به نمایش گذاشته می‌شود که ریشه حقیقی ندارد.
۸	ریشه واقعی ندارد و می‌تواند با تحریف و تغییر ماهیت به افسانه تبدیل شود.
۹	حوادث، همچون امری دست یافتنی است که پس از انجام آن عادی جلوه می‌نماید.
۱۰	قهرمان در همین زمین پاداشش را می‌گیرد و در قصه‌اش مرگ معنی ندارد.
۱۱	در پی کشف چرایی و چگونگی دنیا می‌باشند.

جدول ۲۰. تقابل‌های دو قطبی در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله»

تقابل‌های دو قطبی	
سفیدبرفی	ملکه بدجنس (گره‌بپلنده)
هفت کوتوله	آینه طلسم شده
شاهزاده جوان	پیرزن جادوگر
فضای شاد و گرم کلبه	فضای سرد و تیره قصر ملکه
کیوتز و حیوانات اهلی	کلاغ سیاه



در ابتدای داستان، کاراکتر در یک فضای واقعی و بخصوص زندگی مدرن (نشان دادن ماشین) است و سپس مخاطب با همراه شدن با کاراکتر وارد فضای خیالی می‌شود و پس از گذراندن حوادث مجدداً از عالم فانتزی و خیالی وارد فضای واقعی می‌شود. آنچه مشهود است شیوه بیانی انیمه رمزگونه و ضمنی می‌باشد و انیمیشن آمریکا از بیان صریح و آشکار استفاده می‌نماید.

پی‌نوشت‌ها

1. Ontological proximity
2. Fable
3. Henrik Samuel Nyberg, a manual of Pahlavi, part II, Glossary, p. 266, Wiesbaden, 1974
4. Myth
5. Muthos
6. Mythology
7. Historire
8. Belief
9. Credo
10. Rage to riches myth
11. Myth of the frontier
12. Code
13. Cipher
14. Decoding
15. Seitarao kitayama
16. Savu keni kassen
17. Momatoro
18. Junichi kouchi (1886-1970)
19. Hamaho konai, new sword and the lazy sword
20. Oten shimokawa (1892-1973)
21. Imokawa muzuko Genkanban no maki
22. Flip book
23. Edo
24. Tsugata
25. Shimokawa Oten
26. Kōuchi Junich
27. Kitayama Seitarō
28. Ōfuji Noburō
29. Masaoka Kenzō
30. The Uses of Enchantment: The meaning and Importance of Fairy Tales

را می‌خورد دچار طلسم ملکه بدجنس شده و به خواب همیشگی فرو می‌رود. در واقع تم اصلی داستان طلسم است زیرا سبب عنصری است که باعث شده کاراکتر اصلی و دیگر شخصیت‌ها را دچار کشمکش و در انتها با از بین بردن طلسم به یک نتیجه و پایان بندی مناسب برسیم. در همه روایت‌های داستانی باید به گونه‌ای نقل شوند که خواننده را به داستان علاقه‌مند کند. وقتی طلسم وارد داستان می‌شود حوادث را به خارج از واقعیت نگه می‌دارد و مخاطب بناچار باید از طریق توانایی ذهنی خویش آرایشی مجدد به آن دهد. در انیمیشن «شهر اشباح» ذهن بیننده بسوی یک فراواقعیت دیگر می‌رسد که همه اینها به دلیل جنبه جادویی بودن و خاصیت طلسم است که این امکان را به داستان داده است. یافته‌ها نشان از آن دارد جذابیت‌ها، وابستگی‌های فرهنگی کهن، پیام‌رسانی پندآموز غیرمستقیم اما باورپذیر، این دو سبک متفاوت را راغب به استفاده از مضمون طلسم کرده است. ۲. چه تفاوت فرهنگی و هنری در پرداختن به مضمون طلسم در انیمه شرقی شهر اشباح با انیمیشن غربی سفید برقی وجود دارد؟ سنت‌ها و تفکرات فرهنگ ژاپن بیشتر از هر فرهنگ دیگر مرموزتر و پیچیده‌تر و فرایندارتر است. لازمه شناخت ایدئولوژی ملی ژاپن، آشنایی با تاریخ و فلسفه کیش ملی، یعنی شینتو (راه خدایان) است. در فرهنگ ژاپن ماجراجویی‌های اندیشه انسانی در نظام‌های گوناگون کیهان‌شناسی خیال‌پردازانه است. در انیمه «شهر اشباح» ما با یک تفکر کاملاً شرقی ژاپنی مواجهیم. شخصیت‌ها کاملاً پیچیده و مرموز و مبادی آداب و اصول اخلاقی هستند و مخاطب با خدایان مختلفی مواجه می‌شود و همه اجسام و اشیا روح زنده‌ایی دارند. این در حالی است که در انیمیشن «سفیدبرفی و هفت کوتوله» که برگرفته از افسانه‌های جن و پری است که دلنگرانی‌ها بطور صریح و روشن به بیان تصویری در می‌آیند. عشق به زندگی و ترس از مرگ، احساس ناامیدی و ترس از جدا افتادن از پدر و مادر نگرانی‌هایست که در کودک به وجود می‌آورند. افسانه‌های جن و پری به گونه‌ای خیالی سعی بر رشد آرام و سالم آدمی دارد. آنها از طریق کاراکترها و اتفاقات به قصه تجسم می‌بخشد تا برای کودک قابل فهم باشند. ۳. الگوهای روایی انیمه شهر اشباح و انیمیشن سفیدبرفی چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی با یکدیگر دارند؟ در هر دو فیلم، انیمه شهر اشباح و انیمیشن سفیدبرفی در روایت داستان با یک فضای کلی مواجه می‌شویم. کم‌کم داستان با کاراکتر و موقعیت جغرافیایی، اتفاقات و مشکلات و همراهان و مرشد و سپس با شکستن طلسم، فیلم خاتمه می‌یابد. اما تفاوت بسیار مهمی که این دو انیمیشن با هم دارند این است که در «انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله» مخاطب در تمام طول داستان در یک فضای خیالی و فانتزی قرار دارد که کاملاً مطابق با داستان‌های پریان است. اما برخلاف آن در انیمیشن «شهر اشباح»،



31. Animistic
32. Ollie Johnston
33. Frank Thomas
34. Disneyan Animation: The Illusion of Life

منابع فارسی

- آبرامسون، رونالد (۱۳۷۰)، ساختار معنا در سینما، مترجم: حمیدرضا احمدی لاری، مجله فارابی، شماره ۱۰.
- آقایی، مجید (۱۳۸۶)، وجوه هستی‌شناسانه آیین و تأثیر آن بر نمایش‌های شرقی. ناشر: فصلنامه رهپویه هنر: شماره ۴.
- آلان، رابین (۱۹۹۹)، تأثیر اروپاییان بر فیلم‌های اولیه سینمایی و آل دیزنی. سید ابراهیم حیدر شاه. بیداری رویاها. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- آندرو، جیمزدادلی (۱۳۹۷)، تئوری‌های اساسی فیلم، ترجمه مسعود مدنی، تهران: رهروان بویش.
- اباذری، یوسف علی. خورشید نام، عباس (۱۳۹۰)، زمستان. اسطوره اسطوره‌شناسی. مطالعات جامعه‌شناختی. شماره ۱۹۹.
- ابن خلدون، عبدالرحمن (۱۳۶۹)، مقدمه، ترجمه محمد پروین گناباد ی، تهران: وزارت فرهنگ و آموزش علمی و فرهنگی.
- استم، رابرت (۱۳۸۹)، مقدمه‌ای بر نظریه فیلم. گروه مترجمان زیر نظر احسان نوروزی، تهران: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی.
- اسد سنگانی، کریم (۱۳۷۷). اسطوره چیست، مجله ادبیات داستانی، شماره ۴۷.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۱). اسطوره، رویا، راز، مترجم: رویا منجم، نشر علم.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۱). اسطوره و رمز در اندیشه میرچا الیاده (مجموعه‌ی جهان اسطوره‌شناسی)، ترجمه: جلال ستاری، نشر مرکز.
- الیاده، میرچا (۱۳۹۲)، اسطوره و واقعیت، مترجم: مانی صالحی علامه، تهران: کتاب پارسه.
- بارت، رولان (۱۳۹۴)، اسطوره، امروز. مترجم: شیرین دخت دقیقیان. نشر مرکز. چاپ هفتم.
- بارت، رولان (۱۳۹۵)، امپراطوری نشانه‌ها. مترجم: ناصر فکوهی، نشر نی.
- بارت، رولان و دیگران (۱۳۹۶)، نمونه‌هایی از نقد پسامدرن سرگشتگی نشانه‌ها، مترجم: مانی حقیقی، ناشر: مرکز.
- بارت، رولان (۱۳۹۵)، بارت و سینما، مقالات و گفتگوهای بارت درباره‌ی سینما ترجمه مازیار اسلامی. تهران: گام نو. (نشر اثر اصلی ۱۹۸۲).
- بتلهایم، برنو (۱۳۸۹)، کاربردهای افسون. کاظم شیوا رضوی انتشارات دستان.
- بتلهایم؛ برنو (۱۳۹۵). افسون افسانه‌ها. مترجم: اختر شریعت‌زاده، ناشر: هرمس.
- برادی، لی‌ئو. کوئن، مارشال (۱۳۹۶)، نظریه و نقد فیلم، ترجمه بابک تیرایی، تهران: سینا.
- بنداتزی، جیان آلبرتو (۱۳۸۵)، یکصدسال سینمای انیمیشن، مترجم: سعید توکلیان، دانشگاه صدا و سیما
- بنداتزی، جیان آلبرتو (۱۳۹۶)، انیمیشن، مصالحه‌ای میان فناوری و یک طرز تفکر. فصلنامه تخصصی سینما انیمیشن. شماره اول.
- پین، مایکل (۱۳۹۴)، فرهنگ اندیشه‌ی انتقادی از روشنگری تا پسامدرنیته. ترجمه پیام یزدانجو. تهران: مرکز
- چندلر، دانیل (۱۳۹۷)، مبانی نشانه‌شناسی. مهدی پارسا. پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی. چاپ پنجم.
- خداپرستی، بهزاد (۱۳۸۸)، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران. انتشارات دانشکده صدا و سیما.
- رافائلی، لوکا (۱۳۹۵)، دیزنی، برادران وارنر و پویانمایی ژاپنی؛ نگرش سه دنیای متفاوت/مطالعات پویانمایی، ناشر: سمت.
- رُز، ژیلیان (۱۳۹۴)، روش و روش‌شناسی تحلیل تصویر، ترجمه سید جمال‌الدین اکبرزاده جهرمی، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات/ مرکز پژوهش و سنجش افکار صدا و سیما.
- زایوایت زد، رابرت ام (۱۳۹۲)، تعریف انیمیشن و جایگاه آن در سینما، مترجم: خاطره کرد کریمی، فصلنامه تخصصی سینما انیمیشن. شماره اول.
- دریابندری، نجف (۱۳۷۹)، افسانه‌ی اسطوره، نشر کارنامه.
- ذکرگو، امیرحسین (۱۳۸۱)، تأملاتی بنیادین در مطالعات تطبیقی هنر، مجله هنر، شماره ۵۴.
- سابوتسکی اوژن. جادو ذهن/ ساز و کارها/ و رشد تفکر جادویی، ترجمه: فرشید مرادیان، نگین ناصری تفتی. نشر ارجمند. مقدمه مصطفی ملکیان.
- ساسانی، فرهاد (۱۳۸۹)، معناکاوی: به سوی نشانه‌شناسی اجتماعی، تهران: نشر علم.
- سگال، رابرت آلن (۱۳۹۴)، اسطوره، مترجم: فریده فرد نورد. ناشر: دانش نامه.
- علمداری، مهدی (۱۳۸۸)، افسانه‌های عامیانه و انیمیشن/ مجموعه مقالات نخستین همایش ملی انیمیشن ایران، انتشارات دانشکده صدا و سیما.
- فروшон، یف (۱۳۹۴)، نشانه‌شناسی و زبان‌شناسی نشانه‌سازی، ارتباط و زبان، مترجم: راحله گندمکار، چاپ اول. انتشارات سیاه‌رود.
- فرای، نورتروپ (۱۳۹۰)، مجموعه مقالات اسطوره و رمز. مترجم: جلال ستاری، ناشر: سروش.
- فیسک، جان (۱۳۸۶)، درآمدی بر مطالعات ارتباطی، مترجم:



(Eds), Oxford: Oxford University Press, 2005.

Danno Mitsuharu, "Kokuminteki na Eiga no Seiritsu", in Jiburi no Mori e: Takahata Isao, Miyazaki Hayao wo Yomu, 2008, pp. 156-169.

Eco, Umberto. (1976). "Articulation of the Cinematic Code. Movies and Methods.

Ichianagi Hirota, "Kyōkaisha-tachi no Yukue" in Yonemura Miyuki (ed.), Jiburi no Mori e: Takahata Isao to Miyazaki Hayao wo Yomu, Shinwasha, 2008, pp. 170-201.

Napier, Susan, "From Spiritual Fathers to Tokyo Godfathers: Depictions of the Family in Japanese Animation" in Imagined Families, Lived Families: Culture and Kinship in Contemporary Japan, Akiko Hashimoto and John W. Traphagan (eds), Albany, NY: SUNY Press, 2008, pp. 33-50.

Swale, Alistair D. (2015). *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the 'Post-Cinematic' Imagination*, Palgrave Macmillan in the US is a division of St Martin's Press LLC, 175 Fifth Avenue, New York, NY 10010.

Raffaeli, Luka. (2000). *Disney, Warner Bros and Manga(paper)*, in: A Reader in Animation Studies, John Libbey And co. Ltd Sydney, Australia.

Wells. Paul, *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons and Culture*, New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2009.

مهدی غبرایی، ناشر: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها. کرس. گونتر. لیوون، تئوون (۱۳۹۵)، خوانش تصاویر دستور طراحی بصری، سجاد کبگانی، ویراستار فرزانه سجودی، نشر نو.

کمپیل، جوزف (۱۳۹۴)، قدرت اسطوره، مترجم: عباس مخبر، نشر مرکز. تهران.

کمپیل، جوزف (۱۳۹۵)، زندگی در سایه اساطیر. مترجم: هادی شاهی. انتشارات دوستان.

لافورگ، رنه. آلدی، رنه (۱۳۹۰)، مجموعه مقالات اسطوره و رمز، مترجم، جلال ستاری، ناشر: سروش.

مکاریک، ایرنا ریما (۱۳۹۳)، دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر، ترجمه مهران مهاجر و محمد نبوی. تهران: نشر آگه.

مکوئیلان، مارتین (۱۳۸۸)، گزیده مقالات روایت، ترجمه فتح محمدی، تهران: مینوی خرد.

نامورمطلق، بهمن (۱۳۹۲)، درآمدی بر اسطوره‌شناسی/ نظریه‌ها و کاربردها، ناشر: سخن.

نجومیان، امیرعلی (۱۳۹۴)، نشانه در آستانه [جستارهایی در نشانه‌شناسی]. فرهنگ نشر نو. چاپ اول.

ولز، پل (۱۳۹۵)، اعتباربخشی به فیلم انیمیشن، مترجم: سیمین فرخ احمدی و سید مسلم طباطبایی. فصلنامه تخصصی سینما انیمیشن. شماره چهار. بهار ۹۵.

منابع لاتین

Barthes, Ronald. (1977). *Image -Tex*. London: Fontana.

Chandler, Daniel. (1952). "Semiotics: The Basics", London, Routledge.

Collingwood, R. G., *An Essay on Philosophical Method*, James Connelly and Guiseppina D'Oro



Comparative Analysis of Sign-Semantics Involving ‘Talisman and Magic’ Themes in Two Animated Fantasy Films: ‘Spirited away’ and ‘Snow White and the Seven Dwarfs’

Payam Zeinalabedini¹, Mina Tabandeh²

¹ Ph.D Student of Art Research, University of Tehran, Lecturer in Soore University, Iran, Tehran

² MA in Animation, Soore University, Iran, Tehran

(Received: 10 Dec 2019, Accepted: 5 Jan 2020)

Legends, anecdotes and tales are a reflection of people's life which in turn represents their experiences. Behaviors, rituals, traditions and customs together with types of thinking styles, mores associated with kindred and kinship and many other deeds, both written and verbal, passed down from generation to generation constitute the cultural possessions of a nation. As two themes, talisman and magic which are found in anecdotes and tales with their central motif based on a magical thinking have their roots in traditions. Still these themes are clearly evident in modern society and leave a noticeable impact on the folk customs of urban and rural communities. Magical thinking has been a permanent fixture of human life, from unknowing early humans who learned through experience to modern humans who receive scientific teachings and live in an environment affected by thinking, wisdom and technology. For millennia, humans have believed that everything in the world around them is alive and, above all, aware of what's going on. To them, talisman and magic manifest themselves in certain objects, forms, sounds, terms, movements, beverages, edibles and inhalants which are effectively used to transfer, change or take control of natural forces and matters. Based on their customs, traditions and thinking, countries in four corners of the world have maintained a type of magical behaviors and passed them down to following generation. In our dreams, imaginations, films and books, we animate living creatures and even objects in a bid to nurture a magical belief, something which has left its footprint on our real life as well. Myths and tales on elves which have been created based on these [magical] beliefs, rites and rituals are still listen-worthy and believable although they are

old and impalpable. As an art-industry, animation with its salient features such as daydreaming, enchantment, and animation of lifeless objects has successfully drawn ideas from these anecdotes and created multiple products which are themed after talisman and magic. Snow White and the Seven Dwarfs, an American animated musical fantasy film directed by David Hand, and Spirited Away, a Japanese animation directed by Hayao Miyazaki, are two remarkable fantasy films which have chosen talisman and magic as their themes based on discrete cultural signs and indexes. According to semioticians, signs which are created in the form of words, images, sounds and objects affect the text and lend meaning to it. Through semiotics, the secrets and talisman of language and texts can be unraveled and concepts can be thoroughly fathomed out. The study of signs along with identification and analysis of man's cultural works helps raise human perception and awareness when it comes to various sciences such as anthropology, philosophy, sociology and art, in particular. Thus, the researcher has chosen Spirited Away and Snow White and the Seven Dwarfs in pursuit of a practical goal. The researcher has tapped a qualitative method for this study with an approach toward sign-semantics and has studied different resources including written archives, libraries as well as audiovisual materials and stills.

Keywords

Sign-Semantics, Magical Thinking, Animation, Manga, Snow White and the Seven Dwarfs, Spirited Away

*Corresponding author: Tel: (+98-912) 6351321 ; E-mail: parozei@yahoo.de