

بن‌مایه‌های تک اسطوره قهرمان در انیمیشن فیلشاه بر اساس الگوی جوزف کمبل

فاطمه یزدانی

دانش آموخته کارشناسی ارشد پژوهش هنر دانشگاه مازندران

Yazdanif97@gmail.com

دکتر فغانه محمودی

دانشیار پژوهش هنر دانشکده هنر و معماری دانشگاه مازندران

F.mahmoudi@umz.ac.ir

چکیده

فیلشاه، انیمیشنی ایرانی است که داستان اصحاب فیل و حمله سپاه ابرهه به مکه را با روایتی کم‌دی از قانون جنگل به زبان فانتزی بیان می‌کند. از کارکردهای انیمیشن می‌توان به بازآفرینی داستان‌های قهرمانی و عینیت بخشیدن به مفاهیم انتزاعی اشاره کرد. به همین سبب اسطوره‌سازی و کهن الگوی قهرمان در این روایات فانتزی بسیار دیده می‌شود. این مقاله با روش توصیفی-تحلیلی به بررسی انیمیشن فیلشاه پرداخته و این سوال را مطرح کرده که آیا انیمیشن فیلشاه متضمن بن‌مایه‌های اسطوره‌ای سفر قهرمان است؟ هم‌چنین الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل، به عنوان رویکرد نظری و مراحل سه‌گانه‌ی آن به عنوان متغیر در این پژوهش با هدف تحلیل مساله سفر قهرمان و بررسی و تبیین نمادهای اسطوره‌ای اجزای سازنده‌ی انیمیشن فیلشاه در چارچوب نقد ادبی به کار گرفته شده است. نتیجه بیانگر این است که انیمیشن فیلشاه از الگوی سفر قهرمان پیروی کرده و قهرمان داستان، شادفیل با هدف تلاش برای خویشتن‌یابی از دنیای عادی زندگی خود بیرون می‌آید و با گذر از سه مرحله اصلی عزیمت، آیین تشریف و بازگشت در نهایت با شخصیتی کاملاً تحول یافته و در قالب یک منجی و قهرمان به سرزمین خود بازمی‌گردد.

کلید واژه‌ها: اسطوره، کمبل، سفر قهرمان، انیمیشن، فیلشاه..

دهمین همایش ملی پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی - دی ۱۳۹۹

www.anjomanfarsi.ir

مقدمه

انیمیشن هنری است که قابلیت دگرگونی واقعیت به صورت شی‌ای تخیلی را دارد. بهره‌گیری از قابلیت‌های فراوان انیمیشن برای انتقال اندیشه‌ها و مفاهیم گران‌قدر نهفته در قصه‌ها و روایات کهن باعث ایجاد ارتباطی موثر و منطقی میان گذشته و حال خواهد شد. (بنی اسدی، ۱۳۹۷: ۲۰۴) از ویژگی‌های انیمیشن بهره‌گیری از دنیای واقعی در جهت خلق دنیایی ویرای دنیای واقعی برای بیان روایت و ماجراست. قهرمانان در این روایات به نبرد با نیروی شر می‌پردازند و سعی در برتری دادن نیروی مطبوع خود دارند. نویسندگان انیمیشن در بسیاری موارد از الگوی سفر اسطوره‌ای قهرمان، برای بیان مفهوم گذار و موفقیت استفاده می‌کنند و برای بیان بهتر این سفر، از گونه فانتزی بهره می‌برند. انیمیشن فیلشاه^۱ به یک انیمیشن ایرانی است که سعی داشته تا به دور از شعار و کلیشه به یک مقطع تاریخی با رگه‌های دینی بپردازد. داستان درباره بچه‌فیلی با نام «شادفیل» است که کسی او را جدی نمی‌گیرد. او به اسارت شکارچیان گرفتار می‌آید و به سرزمینی فرستاده می‌شود که حاکمش ابرهه است. این فیل طی اتفاقاتی به مقام می‌رسد و مامور می‌شود جلوی سپاهی که سمت مکه می‌رود، حرکت کند. از ویژگی‌های این انیمیشن ارائه یک قهرمان فانتزی با ویژگی‌های بومی است، روایت قهرمانی اسطوره‌ای که جمع‌گرایی را بازنمایی می‌کند و به تدریج رشد روحی و شخصیتی پیدا کرده و به خودباوری می‌رسد. استخراج کهن الگوی سفر قهرمان در انیمیشن فیلشاه علاوه بر ابزاری جهت بیان روایات کهن به مخاطبین، زوایای پنهان دیگری از این روایت را آشکار می‌کند.

^۱ The Elephant King

در سال ۱۹۴۹م. جوزف کمبل با مطالعه بر روی شخصیت قهرمان، داستان های ملل مختلف، به این نکته دست یافت که این اساطیر با وجود تفاوت های مختصری، شباهت ساختاری بسیاری در شکل روایت داستان ها با یک دیگر دارند؛ به عبارت دیگر، در هر داستان، کهن الگویی از سفر قهرمان وجود دارد که «نمونه ای انعطاف پذیر و قابل انطباق است و می تواند اشکال و زنجیره های بی نهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد؛ و بسته به نیازهای هر داستان می توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه جا کرد.» (ویتلا، ۱۳۹۰: ۹ به نقل از فولادی، ۱۳۹۷: ۸۹)

این مقاله نیز قصد دارد تا با روش توصیفی-تحلیلی با پرداختن به این مساله که آیا انیمیشن فیلسافه مضمّن بن مایه های اسطوره ای سفر قهرمان است؟ در چارچوب نقد ادبی ضمن تحلیل مساله سفر قهرمان، به بررسی و تبیین نمادهای اسطوره ای اجزای سازنده ی انیمیشن فیلسافه پردازد.

پیشینه تحقیق :

درباره الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل کتب و مقالات بسیاری نوشته شده است، که برخی از آن ها به این شرح می باشد: نامور مطلق، بهمین. (۱۳۹۲) در «کتاب درآمدی بر اسطوره شناسی» با کمک نظریه ها و کاربردها به معرفی و بحث در خصوص آرای متفکران این حوزه پرداخته است که در فصل چهارم کتاب، ذیل عنوان تک اسطوره به جوزف کمبل و الگوی سفر قهرمان پرداخته است. از جمله مقالات نوشته شده در این حوزه نیز می توان به مقاله «تبیین کهن الگوی سفر قهرمان بر اساس آرای یونگ و کمبل در هفت خوان رستم» (۱۳۹۲) نوشته طاهری و آقاجانی، «بررسی دو شخصیت اصلی منظومه ویس و رامین بر اساس الگوی سفر قهرمان» (۱۳۹۲) نوشته ی عبدی و صیادکوه، «بازشناسی الگوی وارونه ی سفر قهرمان نوعی کمبل در رشد فردی نوجوان در فانتزی کنسرو غول» (۱۳۹۶) نوشته میرابوطالبی، عباسی و ذبیح نیا عمران، «مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم آینو با رویکرد جوزف کمبل)» (۱۳۹۷) نوشته ی محمودی و اخوانی و «جایگاه حضرت یونس (ع) در مجموعه آثار محمود فرشچیان با رویکرد نظریه «تک اسطوره» جوزف کمبل» (۱۳۹۷) نوشته ی نبرد نام برد.

نظریه ها و نقدهای اسطوره ای:

اسطوره بخش بسیار مهمی از فرهنگ یک جامعه است. هر ملت برای اثبات خود نیاز به اسطوره دارد. در اسطوره آمال، فرهنگ و به طور کلی آیین ها و عقاید دینی یک ملت به نمایش گذاشته می شود. با مطالعه در زمینه ی اساطیر انسان می تواند به لایه هایی از گذشته ی زندگی هم نوعان خود دست بیابد که تاکنون هیچ علمی قادر به شناخت آن نبوده است، هم چنین با مطالعه ی اساطیر می توان به طرز تفکر و اعتقادات و سنن اقوام باستانی پی برد و با مقایسه ی آن با سنت هایی که هنوز هم در زمان ما متداول است، راز بقا و جاودانگی آنها را دریافت. (هیلنز، ۱۳۸۵: ۶-۵) از سودمندی های اسطوره، بهره گیری از آن در ادبیات و هنر است؛ از آن نظر که به انسان و عالم انسانی وابستگی تام و تمام دارد و در تمام ادوار تاریخ و حتی تا امروز با او بوده، و در همه عرصه های فرهنگی، هنری و معرفتی او نیز نفوذ خود را آشکار کرده است؛ به ویژه هنر که بیشترین مایه های خود را از اساطیر گرفته است. (باباخانی، ۱۳۸۹: ۸ به نقل از محمودی، ۱۳۹۷: ۴۶)

به طور کلی از سه منظر موضوع، رویکرد و دانش می توان به اسطوره پرداخت. از منظر نخست، صرفا موضوع مورد بحث در آن علم یا هنر، اسطوره است. منظر دوم، به نقد و رویکرد اسطوره ای تعلق دارد و بدین معنی است که هر علم و دانشی با رویکرد اسطوره ای مورد تحلیل و بررسی قرار می گیرد و الزاما موضوع آن عنصری اسطوره ای نیست. در این مقاله نیز این دو منظر پیگیری می شود. منظر سوم، به طور محض به دانش اسطوره یا اسطوره شناسی می پردازد؛ یعنی صرفا موضوع بررسی اسطوره نیست، هم چنین یک علم بیگانه از منظر اسطوره تحلیل نمی شود، بلکه موضوعات و مسائل خود اسطوره و اسطوره شناسی کاویده می شود. (نبرد، ۱۳۹۷: ۴۱)

جوزف کمبل^۱ و کهن الگو سفر قهرمان:

جوزف کمبل، انسان شناس، نویسنده و بزرگ‌ترین اسطوره شناس آمریکایی محسوب می‌گردد که بخش اعظم مطالعات او را اسطوره شناسی تطبیقی تشکیل می‌دهد. مهم‌ترین نظریه‌ای که باعث شهرت کمبل شد، نظریه تک اسطوره بود که در رساله اش با عنوان قهرمان در هزار چهره در سال ۱۹۴۹ ارائه نمود. او بر این باور بود که اساطیر از اشکال واحد کهن الگوها پیروی می‌کنند و با استحاله در فرهنگ‌های گوناگون به صورتی جدید ظاهر می‌شوند. نظریه تک اسطوره کمبل از نظریه‌های اسطوره‌شناختی است که در ادبیات و هنر و به ویژه سینما بسیار کامیاب بوده است. بن‌مایه این نظریه این است که همه اسطوره‌ها پیرو صورت‌های واحد کهن الگوها هستند. کمبل بر این باور بود که جملگی اساطیر ملل جهان، در ریشه و بن‌مایه‌هایشان، داستان یگانه‌ای را روایت می‌کنند؛ و همه اسطوره‌ها پیرو صورت‌های واحد کهن الگوها هستند. (همان، ۴۲) اصطلاح خاص «تک اسطوره» که کمبل با اقتباس از «شب زنده داری فینگان‌ها» اثر جیمز جویس به کار می‌برد، به انداز کافی بیان‌گر است. هزار قهرمان به مثابه یک تن. در واقع تمامی اسطوره‌های قهرمانی، داستان قهرمانی واحد است که از دیرباز تا کنون و از اکنون تا همیشه با نقاب‌هایی بی‌شمار به انجام اعمالی مشابه در بستر رویدادهایی کامیاب‌یکسان می‌پردازند. (بیگ زاده، ۱۳۹۶: ۵۹-۵۸)

کمبل در ادامه سیر تحول و سفر تک اسطوره قهرمان را به سه مرحله اصلی تقسیم می‌کند که عبارت‌اند از: جدایی (عزیمت)، تشریف و بازگشت؛ در اساطیر قهرمان شخصیتی است که که پس از رسیدن به بلوغ قبیله اش را در جست‌وجوی دنیای ناشناخته‌ها ترک می‌کند، او در این مسیر به مسائل و مشکلاتی بر می‌خورد که مانع از ادامه‌ی سفرش می‌شوند، اما با توجه به ویژگی‌های ذاتی و هوش سرشارش از پس این مشکلات برمی‌آید. در این راه از نیروهای ماوراءالطبیعه سود می‌جوید و سرانجام طلسم و یا نیروی نجات بخش را به دست می‌آورد. بازگشت او برای قبیله مبارک و خجسته است، چراکه تنها اوست که می‌تواند بدقابالی‌ها را پایان بخشد و روحی تازه در قبیله بدمد. (محمودی، ۱۳۹۷: ۵۲)

کمبل برای هر کدام از مراحل سه‌گانه، مراحل دیگری را به عنوان زیرمجموعه آن مطرح و بررسی کرده است: مرحله اول: عزیمت (دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امداد غیبی (ملاقات با مرشد)، عبور از نخستین آستان، شکم‌نهنگ)

مرحله دوم: آیین تشریف (جاده‌های آزمون، ملاقات با خدایانو (پشتیبان)، زن در نقش وسوسه‌گر، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان، برکت نهایی) مرحله سوم: بازگشت (امتناع از بازگشت، فرار جادویی، دست‌نجات از خارج، عبور از آستان بازگشت، ارباب دوجهان، آزاد و رها در زندگی) (نامورمطلق، ۱۳۹۲: ۲۰۶-۲۰۵ به نقل از همان: ۵۳)

می‌توان مجموعه‌ی رخدادهای سفر قهرمان را به صورت زیر بیان کرد:

- ۱- قهرمان در دنیای عادی معرفی می‌شود، جایی که دعوت به ماجرا را دریافت می‌کند.
- ۲- در آغاز بی‌میل است و پاسخ رد به دعوت می‌دهد، اما
- ۳- از طرف یک استاد تشویق می‌شود به
- ۴- عبور از نخستین آستانه و وارد دنیای ویژه می‌شود، جایی که
- ۵- با آزمون‌ها، متحدان و دشمنان روبرو می‌شود.
- ۶- بعد از راه‌یابی به ژرف‌ترین غار، از درون آستانه عبور می‌کند.
- ۷- جایی که آزمایش را پشت سر می‌گذارد.
- ۸- آن‌گاه پاداش خود را دریافت می‌کند.

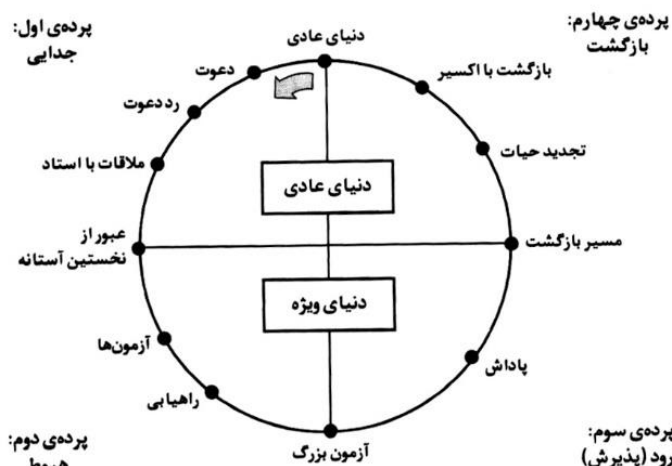
¹ Joseph Campbell

² departure

³ initiation

⁴ return

- ۹- در مسیر بازگشت به دنیای عادی مورد تعقیب قرار می‌گیرد.
- ۱۰- او از آستانه عبور می‌کند و نوعی تجدید حیات را از سر می‌گذراند و از رهگذر این تجربه دگرگون می‌شود.
- ۱۱- قهرمان در مرحله ی بازگشت به اکسیر، با خود عطیه یا گنج ارزشمندی را برای دنیای عادی می‌آورد. (معرک نژاد، ۱۳۹۶: ۲۶۶-۲۶۵)
- ۱۲-



تصویر ۱- کهن الگوی سفر قهرمان (معرک نژاد، ۱۳۹۶: ۲۶۲)

مراحل سفر قهرمان در انیمیشن فیلشاه:

مرحله اول) جدایی و عزیمت

این مرحله نشان دهنده مراحل رخدادهای پیش از آغاز سفر و مرحله‌ای است که قهرمان با پشت سر گذاشتن آن‌ها تصمیم می‌گیرد تا برای انجام وظایف مهمی گام در مراحل جدید و دشوارتری در زندگی خود بگذارد.

۱-۱ دنیای عادی

شروع هر داستانی با توصیف و شرح کلی از یک جهان و زندگی عادی افراد در آن شروع می‌شود. جهانی که پس زمینه و محیط رشد زندگی قهرمان داستان است، جایی که مخاطب را با قهرمان همراه می‌کند تا بتواند به مسیر شروع ماجرا گام بگذارد. داستان فیلشاه در جنگلی در آفریقا رقم می‌خورد، جایی که رئیس گله صاحب فرزندی شده و نام آن را شادفیل می‌گذارد؛ فرزندی که همه انتظار دارند جانشین رئیس گله باشد. شادفیل اما بسیار مهربان و خوش قلب بوده و چندان اهل رقابت و مبارزه طلبی نیست و بسیار نسبت به سایر حیوانات جنگل مهربان است.

۲-۱ دعوت به ماجرا

دعوت به ماجرا، دنیای عادی قهرمان را دستخوش تغییراتی می‌کند و تعادل زندگی او را برهم زده تا برای گام برداشتن در سفری مخاطره آمیز و قبول مسئولیت ناچای یک قبیله بودن گام بردارد.

در انیمیشن فیلشاه، پس از مشاهده صحنه تولد و زندگی حیوانات در کنار هم دیگر، مخاطب شاهد برگزاری مسابقه ای برای انتخاب قوی ترین فیل جوان جنگل بوده، برای این مسابقه مرحله‌ای در نظر گرفته شده تا برنده از میان فیل های نوجوانی که در این مسابقه ثبت نام کرده اند، با گذراندن موفق این مراحل به عنوان قوی ترین و بهترین نوجوان گله ی فیل ها انتخاب و جانشین رئیس گله ی فیل ها باشد. شاد فیل نیز برای شرکت در این مسابقه اعلام آمادگی می‌کند.

۳-۱ امتناع از پذیرش دعوت

در این مرحله قهرمان به دلیل ترس‌ها و دلواپسی‌هایی که به واسطه‌ی دعوت به ماجرا در وجودش شکل می‌گیرد از پذیرش سفر سر باز می‌زند. قهرمان تمایلی به تغییر ندارد و بهشت امن دنیای عادی را ترجیح می‌دهد. امتناع از پذیرش دعوت، مرحله‌ای اساسی است که خطرات پیش‌رو را در صورت قبول دعوت بیان می‌کند. بدون وجود خطر یا احتمال شکست، نمی‌توان مخاطب را ترغیب به همراه شدن در سفر قهرمان کرد.

در داستان فیلیشاه، شادفیل که در مسابقه شرکت کرده بود، به مانند تصور قبلی همه‌ی اهالی جنگل، نمی‌تواند از پس مراحل بریباید و هنگامی که متوجه می‌شود باز هم مسابقه را باخته، ناامیدانه دیگر به صحنه‌ی مسابقه بر نمی‌گردد و پس از اتمام مسابقه و پراکنده شدن افراد، بسیار اندوهگین از این که توانایی انجام هیچ کاری را ندارد، شب هنگام به زمین مسابقه و نزدیکی گنجینه‌ی عاج اجدادی باز می‌گردد. و به این فکر می‌کند که از پس انجام هیچ کاری بر نمی‌آید و با این که دوست دارد قهرمان باشد و همه‌ی تلاش خود را برای کمک به دیگران می‌کند، اما همیشه شکست می‌خورد.

۴-۱ ملاقات با مرشد

سفر قهرمان همواره با حمایت قدرت‌هایی پشتیبان همراه است که قهرمان را در اولین مرحله سفر مورد حمایت خود قرار می‌دهد. قدرت‌های پشتیبان یا نگهبانان، ناتوانی اولیه قهرمانان را جبران می‌کنند و او را قادر می‌سازند تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن از آن‌ها نمی‌تواند انجام دهد، به انجام برساند. (یونگ، ۱۳۸۴: ۱۶۴) نیروهایی که معمولاً بازتابی از کهن‌الگوی پیر فرزانه هستند.

در داستان فیلیشاه پدر شادفیل، پافیل این نقش را بر عهده دارد. هنگامی که شادفیل شب هنگام به تنهایی و با ناراحتی بسیار به صحنه مبارزه‌ای که امروز در آن مغلوب شده بود، باز می‌گردد، پافیل به نزد او می‌آید و در نقش یک منجی و راهنما به شادفیل که خود را ناتوان و به درد نخور می‌داند، می‌گوید که حتی یک فیل دست و پاچلفتی هم می‌تواند روزی یک کاری بکند، روزی که خودت را پیدا کنی می‌فهمی که چرا این‌طور آفریده شده‌ای. درست است که برای قهرمان بودن باید کارهای خوب کرد، اما همین که کار بدی نکنی هم یعنی تو یک قهرمانی.

۵-۱ عبور از آستانه

این مرحله، حساس‌ترین نقطه‌ی سفر قهرمان است که دنیای عادی قهرمان را با دنیای ناشناخته پیوند می‌دهد، تا قهرمان را خود خواسته وارد ماجرا و آزمون و خطا کند. (کمبل، ۱۳۹۷: ۹۶) در این مرحله قهرمان می‌پذیرد که باید در مسیر پر مخاطره‌ای برای نجات هم‌نوعان خودش گام بگذارد و آماده سفر می‌شود. (ایندیک، ۱۳۹۰: ۴۹)

در این داستان، هنگام صحبت‌های میان شادفیل و پدرش، پافیل متوجه شکارچینی می‌شود که قصد حمله‌ی به گله و جنگل آن‌ها را دارند، از این رو همه‌ی فیل‌های قوی گله را جمع می‌کند تا به محافظت و نگهبانی از جنگل بپردازند و نگذارند شکارچی‌ها نزدیک فیل‌ها شوند. شادفیل هم که دوست دارد به آن‌ها کمک کند به سمت صخره‌ی جنگلی برای نگهبانی فرستاده می‌شود. همه آن‌ها باید تا صبح بیدار بمانند تا در صورت نزدیکی شکارچی‌ها به بقیه خبر دهند، اما قافیل، برنده‌ی مسابقه‌ی بهترین فیل نوجوان هنگام نگهبانی به خوابی عمیق فرورفته و متوجه ورود شکارچی‌ها به جنگل نمی‌شود و صبح به اشتباه خبر رفتن شکارچی‌ها را به گله می‌دهد و آن‌ها را از پناهگاه خارج می‌کند، این باعث می‌شود تا شکارچی‌ها گله را در میانه راه ببینند و آن‌ها را محاصره کنند. اما شادفیل که تا صبح بیدار مانده بود و متوجه حضور شکارچی‌ها شده بود باید مسیر خیلی طولانی را بازمی‌گشت تا به نزد گله برود و آن‌ها را خبر کند، برای همین وقتی به نزد آن‌ها بر می‌گردد، در می‌یابد که تمام گله توسط شکارچی‌ها محاصره شده‌اند و پدرش هم به اسارت شکارچی‌ها در آمده و توسط آن‌ها زخمی شده است.

۱-۶ شکم نهنگ

هنگامی که قهرمان به طور کامل وارد ماجرا می شود، گویی به گونه ای نمادین در زهدان و بطن نهنگی به بزرگی تمام جهان ماجرا قرار گرفته است. قهرمان هر چه در جهان ماجرا بیش تر فرو می رود و دست به جست و جو می زند، بیش تر خود را کشف می کند و افق های تازه ای از ادراک خویش و جهان فراروی او گسترده می شود. (بوکر، ۲۰۱۱: ۱۰۶ به نقل از نقاش زاده، ۱۳۹۶: ۷۶) در این مرحله قهرمان به طور کامل درگیر سفر می شود، سفری که او را از بیخ و بن دگرگون خواهد کرد. (ایندیگ، ۱۳۹۰: ۵۰)

در ادامه ماجرای زندگی شادفیل، پدرش توسط شکارچیان کشته می شود. او و تعدادی دیگر از فیل های گله توسط شکارچیان دستگیر و به همراه شکارچیان سوار کشتی می شوند تا به سرزمینی بروند که حاکمش ابرهه است، که در آن جا از آن ها به عنوان نیروی کار برای ساختن باشکوه ترین عبادت گاه تاریخ برای پادشاه استفاده شود، مکانی که قرار است رقیبی برای عبادتگاه مقدس در مکه باشد.

مرحله دوم) آیین تشریف

در این مرحله، قهرمان به جاده آزمون ها قدم می گذارد و با چالش های جدیدی روبه رو می شود که برای مقابله با آن ها باید قواعد دنیای جدید را بیاموزد. او دشمنانی هم دارد، اما در طی این آزمون ها و برخورد با چالش ها و دشمنان تنها نیست؛ نیروهای غیبی که در مرحله قبل به یاری قهرمان شتافته بودند، در این جا نیز به صورت پنهانی و گاه با استفاده از مأموران مخفی به او یاری می رسانند و یا ممکن است قهرمان در این جا با نیروی مهربانی ملاقات کند که در عبور از گذرگاه های دشوار او را هدایت کند.

۱-۲ جاده های آزمون

این مرحله از سفر قهرمان شامل سلسله ای از مراحل است که در ظاهر برای نابودی قهرمان پدید آمده اند، اما در واقع برای آبدیده کردن قهرمان سر راه او قرار گرفته اند و قهرمان برای کسب شهرت و اعتبار لازم رهبری باید این مراحل را طی کند. (نقاش زاده، ۱۳۹۶: ۷۷)

در این مرحله از انیمیشن، کشتی به شهر می رسد و اسفل السافلین، نماینده ابرهه در کشتی، آن چه را که به عنوان ارمغان از سفر کسب کرده به شاه نشان می دهد و مورد تحسین قرار می گیرد. شادفیل و باقی فیل ها نیز به وظیفه خودشان یعنی کمک برای ساختن سد بزرگ و هم چنین زیارتگاه باشکوه آگاه می شوند. مریم، دختر اسقف بزرگ شهر، برنابا که جان شادفیل را که در کشتی بیمار شده بود، نجات داده، این جا نیز بسیار او و دوستانش را مورد حمایت قرار می دهد. روزها به همین صورت می گذرد و در یک روز شاه تصمیم می گیرد تا مسابقه ای در میدان شهر ترتیب دهد و حیواناتی که از جنگل آورده را در برابر ببرهای وحشی خود قرار دهد تا هم ساعاتی را برای سرگرمی به تماشای آن بگذرانند و هم این که خوراکی برای ببرهای وحشی خود فراهم کند. شادفیل هم جزء این حیوانات جنگل است و هنگامی که به همراه دوستانش در وسط میدان مسابقه قرار می گیرد، با این که توسط فراموش از راه فرار آگاه شده، اما به یاد حرف های پدرش و محبت های مریم می افتد و به نبرد با ببرها پرداخته و خود و دوستانش را نجات می دهد.

۲-۲ دشمن

این مرحله، قهرمان با دشمنانش روبرو می شود و دشمن تلاش می کند تا قربانی خود را فریب داده و با او بتواند به آن چه که محبوب خود است، برسد.

دشمن قهرمان این داستان، ابرهه، اسفل السافلین و سپاهیان در شهر سبا می باشند که می خواهند با سپاه عظیمی از حیوانات و انسان ها که قصد تشکیل آن را دارند، به شهر مکه حمله کنند و عبادتگاه آن جا را نابود سازند. پس از این که ابرهه به توانایی و قدرت شادفیل پی می برد، دستور می دهد تا او را مورد توجه بسیار قرار دهند و لقب فیلساه

را به او بدهند، این‌ها همه سبب می‌شود تا شادفیل گذشته خود را فراموش کند و مامور شود تا در جلوی سپاهی که به مکه لشکرکشی می‌کند، حرکت کند.

۲-۳ پشیمان

شخصیتی که قهرمان را در قسمت‌هایی از سفر و گاه تا پایان سفر مورد حمایت خود قرار می‌دهد. شخصیتی که معمولاً قهرمان پس از پانهادن به جاده‌ی آزمون‌ها با او آشنا می‌شود و از او یاری می‌گیرد، فرد راه‌بلدی که ساکن سرزمین ناشناخته‌هاست و بدون این دستیار، پیمودن مسیر دشوار و گاه محال می‌نماید. (طاهری و آقاجانی، ۱۳۹۲: ۱۲)

شخصیت مریم در انیمیشن فیلیشاه نقش حامی را برای شادفیل برعهده دارد، اوست که در ابتدای شروع سفر با شادفیل آشنا شده، در برابر بیماری جان او را نجات داده و همواره به او توصیه‌هایی برای انتخاب راه درست داشته و او را مورد محبت قرار داده است. هم‌چنین هنگامی که شادفیل دچار غرور شده و فریب ابرهه را خورده، تلاش می‌کند او را به یاد گله، خانواده و پدر و مادرش بیندازد تا او را از انجام این کار منصرف کند.

۲-۴ آشتی و یگانگی با پدر

در این مرحله از سفر، قهرمان با دنبال کردن راه پدر به وحدت با او می‌رسد و به مانند او می‌شود. در انیمیشن فیلیشاه، شادفیل پس از آن که کاملاً به خود مغرور شده بود، با دیدن کلاه خودی از عاج‌های پدرش که تحفه اسفل به ابرهه برای نبرد بوده، ترس بچه‌شتر کاروانی که به مکه می‌رفت از او و یادآوری صحبت‌های پدرش و مریم، متوجه می‌شود که فریب خورده است. اما حالا در زمان لازم هوشیار شده و بر علیه ابرهه به پا می‌خیزد و فیل‌ها را از سپاه دور می‌کند تا در زمان نازل شدن عذاب الهی و حمله‌ی پرنده‌های سرباز به سپاه ابرهه، آن‌ها آسیب نینند.

مرحله سوم) بازگشت

این مرحله، آخرین مرحله از سفر قهرمان است. قهرمان پس از یافتن طلسم به سرزمینش باز می‌گردد. اکنون قهرمان این توانایی را دارد تا کشورش را نجات دهد. (کی‌گوردن، ۱۳۷۰: ۲۸ به نقل از فولادی، ۱۳۹۷: ۹۷)

۳-۱ جایزه

در این مرحله قهرمان پس از پشت سر گذاشتن خطری بزرگ، نتایج‌رهایی از چنگال مرگ را تجربه می‌کند. « به قهرمان امکان تجدید قوا می‌دهد. علاوه بر این به مخاطب نیز این فرصت را می‌دهد تا قبل از اینکه سفر را با قهرمان از سر گیرد، تا نقطه اوج و حل و فصل کشمکش پیش رود. » (ویتیلا، ۱۳۹۰: ۱۳ به نقل از همان: ۹۸)

در این مرحله از انیمیشن، سپاه ابرهه توسط پرنده‌گان نابود می‌شود، عبادتگاه بزرگ مکه هیچ آسیبی نمی‌بیند، مریم مادر خود را پیدا کرده و به نزد او می‌رود. شادفیل هم به اشتباه خود پی می‌برد و هم‌چنین حالا او نزد سایر افراد قبیله اش یک قهرمان است و بسیار به پدرش شباهت دارد.

۳-۲ بازگشت با اکسیر

این مرحله کلید نهایی سفر قهرمان است. قهرمان تحول یافته به نقطه اول خود بازمی‌گردد، در حالی که دستاوردی با خود آورده است. این دستاورد نتیجه‌ی استقامت و پایداری قهرمان در عبور از موانع جاده‌های آزمون می‌باشد.

سرانجام همه فیل‌های اسیر شده به سرزمین خود بازگشته و شادفیل دوباره مادر خود را می‌بیند و به نزد او می‌رود و حالا که نشان داده مانند پدرش، پافیل، فیل لایقی است رئیس گله‌ی فیل‌ها شده و فیلیشاه می‌شود.

جدول ۱- سیر مراحل کهن الگوی سفر قهرمان در انیمیشن فیلساه

مرحله سفر	انیمیشن شادفیل
مرحله اول: عزیمت	۱- دنیای عادی زندگی حیوانات در جنگلی در آفریقا و به دنیا آمدن بچه فیلی به نام شادفیل
	۲- دعوت به ماجرا برگزاری مسابقه ای برای انتخاب قوی ترین فیل جوان جنگل که جانشین رئیس گله باشد و شرکت شادفیل در این مسابقه
	۳- امتناع از پذیرش دعوت شکست شادفیل در مسابقه و ناامیدی او
	۴- ملاقات با مرشد صحبت های پدرش با او برای کمک به شناختن بهتر خودش
	۵- عبور از آستانه حمله شکارچیان به جنگل و محاصره فیل ها
مرحله دوم: آیین تشریف	۶- شکم نهنگ اسارت شادفیل و بردن او به شهر سبا توسط شکارچیان برای کار در ساختن عبادت گاه
	۷- جاده های آزمون تلاش برای یافتن خود واقعی و پیروزی برابر ببرهای وحشی شاه و دفاع از همه حیوانات
	۸- دشمن ابرهه، پادشاه شهر سبا و اسفل السافلین دستیار او و فریب دادن شادفیل برای انتخاب او به عنوان فیلساه در حمله به مکه
	۹- پشتیبان حمایت مریم، نوه اسقف بزرگ شهر از شادفیل
	۱۰- آشتی و یگانگی با پدر هوشیاری شادفیل در زمان لازم و برخاستن علیه سپاه ابرهه
مرحله سوم) بازگشت	۱۱- جایزه شکست سپاه ابرهه، نجات دادن جان همه ی فیل ها توسط شادفیل و آسیب ندیدن مکه و پیدا شدن مادر مریم
	۱۲- بازگشت با اکسیر شادفیل با الهام از پدرش به قهرمانی تبدیل شده و پس از بازگشت دوباره به جنگل رئیس گله ی فیل ها می شود.

نتیجه گیری: همایش ملی پژوهشهای زبان و ادبیات فارسی - دی ۱۳۹۹

بسیاری از آثار هنری و انیمیشن هایی که امروزه خلق می شوند، ریشه در روایات کهن دارند و از ساختار اسطوره ای پیروی کرده و کهن الگوها و آیین های اساطیری را به نمایش می گذارند. انیمیشن فیلساه نیز از یک ساختار اسطوره ای برخوردار است و کهن الگوی قهرمان و سفر قهرمان به خوبی در طول روایت این انیمیشن مشهود است. نمایشی که پیوند قصه ای سوررئال به روایتی دینی در قالب ساختاری منسجم بوده، داستان تلاش قهرمانی است برای رسیدن به شناخت عمیق خود و درک درست از هستی.

داستان سفر قهرمان، بیان گر ماجرای مهم در سیر زندگی و تلاش برای رسیدن به مقصدی نهایی است. این الگو، نوعی فرآیند تکامل و تعالی معنوی را در اشخاص بیان می کند. قهرمان در این سفر می آموزد که چگونه باید مسیر قهرمانی را طی کرد. کمبل بر این باور است که سفرهای زندگی همه قهرمانان اسطوره ای از مراحل مشابه و یکسانی تشکیل شده و دارای ساختار روایتی یکسانی می باشد.

در تطبیق این الگو با انیمیشن فیلساه می توان گفت: بخش های اصلی سه گانه سفر قهرمان یعنی عزیمت، آیین تشریف و بازگشت مولفه های بنیادین و طرح اصلی سازنده فیلساه بوده و کاملا با ساختار آن تطبیق دارد. از نظر بررسی مراحل فرعی نیز این انیمیشن به نحوی نمادین نشان دهنده کاربرد مراحل سفر قهرمان به صورت بسیار نزدیک به الگوی کمبل بوده و الگوی اسطوره ای ساختاری موثر در بیان روایت این انیمیشن داشته است. شادفیل، قهرمان این داستان، به زندگی عادی خود با گله اش در جنگل مشغول است و فیلی مهربان و خوش قلب است که دوست دارد قهرمان باشد، اما در رقابت ناکام مانده و چندان جدی گرفته نمی شود، حمله شکارچیان، آستانه ای برای ورود او به

بطن داستان است. رقابت‌ها و تلاش‌ها و برای حمایت از دوستانش و وجود دشمنانی که او را فریب داده و سپس هوشیاری او و روی برگرداندن از دشمنان به وقت لازم او را تبدیل به یک قهرمان و نجات‌دهنده برای همه می‌کند و زندگی جدیدی را برای شادفیل رقم می‌زند. فیل جوانی که در ابتدا کسی او را جدی نمی‌گرفت ولی طی اتفاقاتی و گذراندن مراحل، در پایان به عنوان قهرمان به سرزمین خود بازگشته و رهبر گله‌ی خود می‌شود. از این رو ساختار اسطوره‌ای سفر قهرمان الگویی موثر و کارآمد در روایت این انیمیشن بوده است.

منابع

الف) کتاب‌ها:

- کمبل، جوزف، *قهرمان هزار چهره*، ترجمه‌ی شادی خسرو پناه، چاپ هفتم، مشهد، گل آفتاب، ۱۳۹۷.
- معرک نژاد، رسول، *اسطوره و هنر تحلیل آثار هنری بر اساس دانش اسطوره‌شناسی*، چاپ دوم، تهران، میردشتی، ۱۳۹۶.
- هینلز، جان راسل، *شناخت اساطیر ایران*، ترجمه‌ی ژاله آموزگار و احمد تفضلی، چاپ دهم، بابل، چشمه، ۱۳۸۵.
- یونگ، کارل گوستاو، *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه‌ی محمود سلطانی، چاپ پنجم، تهران، جامی، ۱۳۸۴.

ب) مقالات:

- ایندیک، ویلیام، «مدل‌های ساختاری فیلمنامه»، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، فصلنامه‌ی سینمایی فارابی، دوره‌ی هفدهم، شماره‌ی ۴، ۱۳۹۰، ۵۸-۴۳.
- بنی اسدی، زینب و صرفی، محمد رضا و آقا عباسی، یدالله و صفورا، محمدعلی، «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی (بررسی موردی انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید)»، فصلنامه‌ی مطالعات فرهنگ-ارتباطات، سال نوزدهم، شماره ۴۴، ۱۳۹۷.
- بیگ‌زاده، خلیل و زندی‌طلب، احسان، «تحلیل سفر روحانی ویراف در ارداویراف‌نامه بر اساس الگوی کمبل»، مجله‌ی علمی-پژوهشی جستارهای نوین ادبی (ادبیات و علوم انسانی سابق)، سال پنجاهم، شماره ۱۹۶، ۱۳۹۶، ۷۶-۵۶.
- رضائی‌نبرد، امیر، «جایگاه حضرت یونس (ع) در مجموعه آثار محمود فرشچیان با رویکرد نظریه «تک اسطوره» جوزف کمبل»، فصلنامه‌ی هنرهای صناعی اسلامی، سال سوم، شماره‌ی ۱، ۱۳۹۷، ۵۰-۳۹.
- طاهری، محمد و آقاجانی، حمید، «تبیین کهن الگوی سفر قهرمان، بر اساس آرای یونگ و کمبل»، فصلنامه‌ی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، سال نهم، شماره ۳۲، ۱۳۹۲، ۱۹۷-۱۶۹.
- فولادی، محمد و رحمانی، مریم، «بررسی و نقد داستان بیژن و منیژه بر اساس کهن الگوی سفر قهرمان جوزف کمبل»، دو فصلنامه‌ی علوم ادبی، سال هشتم، شماره‌ی ۱۳، ۱۳۹۶، ۱۰۷-۸۷.
- محمودی، فتانه و اخوانی، سعید، «مطالعه تطبیقی در اساطیر ایران و شرق دور (اسطوره‌سیاوش ایران و کوتان اوتونای قوم آینو با رویکرد جوزف کمبل)»، فصلنامه‌ی ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، سال چهاردهم، شماره ۵۳، ۱۳۹۷، ۸۲-۴۱.
- نقاش‌زاده، مسعود و مختاباد، مصطفی، «تحلیل ساختار فیلم‌های حماسی بر اساس سفر الگوی قهرمان»، فصلنامه‌ی پژوهش‌های ارتباطی، سال بیست و دوم، شماره ۲، ۱۳۹۴، ۸۵-۶۵.