

واکاوی تخیل از منظر ژیلبر دوران در انیمیشن «گرگ‌پیمایان»

سیده زهرا موسوی^۱، علی خاکسار^۲

۱. دانشجوی دکتری تخصصی پژوهش هنر، گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

۲. استادیار گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۲/۲۰، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۰۵/۲۹)

چکیده

انیمیشن «گرگ‌پیمایان»، بازتابی از فضای تخیلی و اسطوره‌ای ایرلند است. مسأله پژوهش حاضر آن است که خیال‌پردازی‌های به‌کار رفته در این انیمیشن از چه مضامینی تشکیل شده است. بدین منظور، از رویکرد تحلیلی ژیلبر دوران استفاده گردیده است که این ساختار تحلیلی، مضمون‌محور و اسطوره‌محور برای تحلیل عناصر تخیلی است. پژوهش حاضر از نظر ماهیت، کیفی و از نظر هدف، کاربردی است. هم‌چنین پژوهش، به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده است. شیوه گردآوری اطلاعات به صورت کتابخانه‌ای بوده است. هدف این پژوهش، آرایه راهنمایی‌های مفهومی در تولید انیمیشن‌های خیال‌انگیز مبتنی بر فرهنگ بومی است. یافته‌ها نشان می‌دهد که شخصیت گرگ‌پیما، نمادی از تضادها و هم‌نشینی‌ها (انسان/گرگ، خواب/بیداری) است و در ساختار دراماتیک نظام شبانه قرار می‌گیرد. هم‌چنین، اندیشه تام مور، کارگردان اثر، بازتولیدی از مسیحیت سلتی، به تعبیری ترکیب خدایپرستی با چندخدایی ایرلندی، در ساختار نظام شبانه محسوب می‌شود. از سویی، اسطوره پنهان این انیمیشن حضرت عیسی، علیه‌السلام، است و فرم‌های دایره و مربع در انیمیشن «گرگ‌پیمایان» نقشی عمیق در بیان مضمون فیلم دارند؛ به طوری که می‌توان تقابل‌های نظام شبانه در برابر نظام روزانه، جادوی سلتی در برابر الوهیت مسیحی، طبیعت در برابر انسان، زن در برابر مرد و آزادی‌خواهی در برابر فرمان‌پذیری را در تقابل دو شکل دایره و مربع دانست.

واژه‌های کلیدی

ژیلبر دوران، اسطوره، انیمیشن «گرگ‌پیمایان»، کارتون سالن.

مقدمه

انیمیشن «گرگ پیمایان»^۱ (مور^۲ و استوارت^۳، ۲۰۲۰) تولید شرکت کارتون سالن^۴ است که ۶۶ بار نامزد دریافت جایزه در جشنواره‌های معتبر جهانی شده و ۳۴ جایزه در جشنواره‌های بین‌المللی را از آن خود کرده‌است. شاید مهم‌ترین این جوایز، دریافت جایزه بهترین کارگردانی و بهترین طراحی شخصیت در جشنواره آنسی^۵ فرانسه در زمستان ۲۰۲۱ است (URL 1). بازسازی گذشته از طریق انیمیشن، که دارای بیانی خیال‌انگیز است، در بسیاری از آثار شرکت‌های ژاپنی و هالیوودی مشاهده می‌شود. شرکت کارتون سالن از آن جهت مورد توجه این مقاله است که اولاً شرکتی نوپا است و با بودجه‌ای محدود فعالیت می‌کند و به استودیوهای داخلی با منابع مالی محدود شباهت دارد و آثار خود را بر اساس بودجه خود با استفاده از تکنیک دوبعدی رایانه‌ای تولید می‌کند که برخلاف تولید انیمیشن با تکنیک سه‌بعدی رایانه‌ای در سینمای تجاری است. ثانیاً، این شرکت موفق شده‌است تصویری از گذشته ایرلند را با استقبال و محبوبیت بین‌المللی از طریق انیمیشن به تصویر بکشد. کارتون سالن در آثار خود سعی کرده‌است که داستان‌های عامیانه و اساطیر ایرلند را بازنمایی کند که این تم اسطوره‌ای در انیمیشن‌های «راز کلزها»^۶ (مور، ۲۰۰۹)، «آوای دریا»^۷ (مور، ۲۰۱۴)، «گرگ پیمایان» و «ازدهای پدر من»^۸ (توامی^۹، ۲۰۲۲) دیده می‌شود.^{۱۰} از میان آثار معرفی شده، «گرگ پیمایان» که در پژوهش‌های اخیر کمتر به آن پرداخت شده، به‌عنوان مورد مطالعاتی انتخاب گردیده‌است.

از نظر علی عباسی، ژیلبر دوران^{۱۱}، متاثر از باشلار^{۱۲}، گُربن^{۱۳} و یونگ^{۱۴} ساختاری برای مطالعه تخیل در آثار ادبی و هنری ارایه می‌کند که اساس آن بر مبنای تاثیر تخیل بر چیرگی انسان بر ترس از مرگ است. تخیل، هم‌چون امیدی در برابر گذر زمان که همان تجلی مرگ است، عمل می‌کند (عباسی، ۱۳۹۰: ۶). دوران تعریفی متفاوت از نماد^{۱۵} ارایه می‌کند (شلبورگ، ۲۰۰۰: ۷۶) و واکنش انسانی در برابر زمان را در

دو نظام روزانه^{۱۶} و نظام شبانه^{۱۷} که به ترتیب در تقابل با گذر زمان و در راستای گذر زمان است، تعریف می‌کند (همان، ۸۰). رویکرد دوران تمرکز خود را بر تحلیل مضامین اثر هنری با توجه به کهن‌الگوها^{۱۸}، نمادها و محرکه‌های^{۱۹} موجود در اثر می‌گذارد (عباسی، ۷۱). اهمیت و ضرورت پژوهش حاضر آن است که بررسی مضمونی خیال‌پردازی‌های به‌کار رفته در انیمیشن «گرگ پیمایان» می‌تواند در تولید انیمیشن‌های مشابه داخلی کمکی مفهومی نماید. با توجه به این‌که انیمیشن مذکور در احیای گذشته و اسطوره‌های ایرلندی موفق بوده و توسط یک شرکت مستقل و کوچک تولید شده‌است، می‌تواند به‌عنوان یک الگوی موفق مشابه در داخل کشور مورد استفاده قرار گیرد. این تحقیق به دنبال پاسخ به این مساله است که خیال‌پردازی‌های به‌کاررفته در انیمیشن «گرگ پیمایان» از چه مضامینی تشکیل شده و بیان تخیلی و اسطوره‌ای در انیمیشن مذکور چگونه صورت گرفته‌است و در نهایت از نهاد آن چه مفاهیمی بازتولید می‌گردد. از سوی دیگر، برای احیای موفق اسطوره‌ها و انیمیشنی خیال‌انگیز عوامل متعددی تاثیرگذارند. برای نمونه می‌توان از اسطوره‌های مغفول مانده بومی و فرهنگ محلی استفاده کرد. هم‌چنین در بیان تصویری، از جزئیات تاریخی و محیط زیستی بهره جست و در طراحی کاراکترها و فضاهای انیمیشن، نوآورانه و خلاقانه عمل کرد. علاوه بر تمامی این موارد، انیمیشن باید مورد نیاز بازار و هم‌آهنگ با سلیقه مخاطب داخلی باشد و هم‌چنین با در نظر گرفتن ساختار اقتصادی کشور تولید گردد. با وجود تمامی این عوامل، تحلیل مضمونی و مطالعه ساختار روایت در انیمیشن‌های تخیلی و اسطوره‌محور موفق، حاوی نکات ارزش‌مندی است که برای رسیدن به تولید انیمیشنی با موضوع خیال‌انگیز و اسطوره‌ای و پرترفدار راه‌گشاست.

پیشینه پژوهش

مروا الخياط^{۲۰} در مقاله «اسطوره‌های سلتی در دو انیمیشن از استودیوی کارتون سالن، انیمیشن راز کلزها

شکل‌گیری تعریف اسطوره و روش‌شناسی دوران در یک فضای ترکیبی با نقدهای ادبی و هنری قدیم و جدید می‌پردازند. در نهایت، هم‌گرایی موارد ذکر شده در یک سه‌وجهی دانش نقد، مورد توجه قرار می‌گیرد. یکی از ادامه‌دهندگان نظریات دوران، کریستین شلبورگ^{۳۳} است. وی رسالهٔ دکتری خود را با عنوان «بوطیقای تخیل، ساختار متن و ساختار تخیل در سفرهای شگفت‌انگیز ژول ورن»^{۳۴} در دانشگاه بورگوندی^{۳۵} در رشتهٔ ادبیات در سال ۱۹۹۴ دفاع کرد. شلبورگ در تکمیل آرای دوران، نظریهٔ خود با عنوان «بوطیقای سوژه»^{۳۶} را مطرح می‌کند. از نظر وی در ساختار ارایه شده توسط دوران، جنبه‌های فردی و ناخودآگاه نویسندهٔ اثر کنار گذاشته می‌شود. وی با استفاده از نظریات لاکان^{۳۷}، نظریهٔ تحلیلی خود را ارایه می‌دهد و آن را تکمیلی بر آرای دوران می‌داند. هم‌چنین، دوران، رسالهٔ دکتری خود را در رشتهٔ فلسفه در دانشگاه گرنوبل^{۳۸} با هدایت گاستون باشلار گرفت، که بعدها این رساله تبدیل به کتابی با عنوان ساختارهای انسان‌شناسی تخیل، مقدمه‌ای بر کهن‌الگوشناسی عمومی^{۳۹} (۱۹۶۰) شد.

در میان رساله‌ها و پایان‌نامه‌های داخلی، تحقیقاتی که از رویکرد تحلیلی دوران بهره برده‌اند یا پژوهش‌هایی که به انیمیشن‌های شرکت کارتون سالن پرداخته‌اند، مورد توجه هستند؛ فروزان اکبرنیا در پایان‌نامهٔ خود با عنوان «بررسی نقش ترس از زمان در ساختار تخیل آثار ساتوشی گُن»^{۴۰} بر اساس روش اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران» (۱۴۰۱) با راهنمایی فاطمه حسینی شکیب در دانشکده سینما و تئاتر دانشگاه هنر، با تطبیق ساختار تخیل دوران و تصاویر ارایه شده در آثار گُن در قالب مفاهیم هویتی، روان‌شناختی و اجتماعی، تصاویر مرتبط با مرگ و ترس از زمان را مورد مطالعه قرار می‌دهد. هم‌چنین سید محمود جلالیه در پایان‌نامهٔ خود با عنوان «بازنمایی اسطوره مدرن بر اساس روایت‌ها و نمادهای کهن ایرلند در آثار انیمیشن سینمایی تام مور» (۱۳۹۷) با راهنمایی فاطمه حسینی شکیب در دانشکده سینما و تئاتر

(۲۰۰۹) و انیمیشن آوای دریا (۲۰۱۴)^{۴۱} (۲۰۲۰) که در مجلهٔ بین‌المللی تطبیقی مطالعات انگلیسی با نام چرخش‌های زبانی^{۴۲} به چاپ رسیده است، دو انیمیشن «راز کلزها» و «آوای دریا» را مطالعه می‌کند و از این‌که این انیمیشن‌ها از چه فرم‌های بصری سلتی و افسانه‌ها و داستان‌های عامیانهٔ ایرلندی اقتباس کرده‌اند، صحبت می‌کند. علاوه بر آن، لیام برک^{۴۳} در مقاله «آواز قو: مرثیهٔ گذشتهٔ سنتی ایرلند در انیمیشن آوای دریا»^{۴۴} (۲۰۱۶)، که در دانشگاه فنی سویینبرن ملبورن استرالیا^{۴۵} به چاپ رسیده است به نقش تام مور کارگردان انیمیشن «آوای دریا» برای احیای سنت‌های گذشتهٔ ایرلند از طریق انیمیشن اشاره دارد. هم‌چنین، ماریا اُبرایان^{۴۶} در مقاله «راز کلزها (۲۰۰۹)، فیلمی برای ایرلند خودستای فراسلتیک؟»^{۴۷} (۲۰۱۱) که در مجلهٔ مطالعات انیمیشن^{۴۸} جلد ششم به چاپ رسیده است، به مطالعهٔ رازکلزها می‌پردازد و روایت مور از اسطوره‌های ایرلندی را روایتی ترکیبی و تغییر یافته از داستان‌های مسیحی ایرلندی و اسطوره‌های ایرلندی کافرکیشانه^{۴۹} می‌داند و این ترکیب را عاملی برای برقراری ارتباط با مخاطبان جهانی می‌داند؛ زیرا که اسطوره‌های اولیه به صورت موازی در تمامی قومیت‌ها موجود هستند. وی بیان می‌کند که تام مور به دنبال بازنمایی جدیدی از مسیحیت سلتی است تا در آن، هم‌زمان طعمی از ایرلندی بودن و مسیحی بودن را به مخاطبان منتقل نماید. راس چمبرز^{۵۰} در مقاله «روایت و تخیل: مروری بر نظریهٔ ژیلبر دوران با نام (ساختار مردم‌شناسی تخیل)»^{۵۱} (۲۰۰۱) چاپ شده در دانشگاه اوهایو^{۵۲}، نظریهٔ دوران را مرور می‌کند و آن را منبع مناسبی برای روایت‌شناسان و محققان روایت‌شناسی معرفی می‌کند.

در داخل کشور، مقاله‌های متنوعی از رویکرد دوران در تحلیل آثار هنری و ادبی بهره جسته‌اند، که به مهم‌ترین آن‌ها اشاره می‌گردد. فهیما، گودرزی و نامورمطلق در مقاله «اسطورهٔ پنهان در نقد هنر و ادبیات با روش‌شناسی ژیلبر دوران» (۱۴۰۲) چاپ شده در نشریهٔ رهپویهٔ هنرهای تجسمی، به چگونگی

مقاله‌های مربوط به آثار استودیو کارتون سالن است. بنابراین، این پژوهش به‌عنوان مکملی برای تحلیل‌های پیشین آثار این استودیو عمل می‌کند.

روش پژوهش

پژوهش از نظر ماهیت، کیفی و از نظر هدف، کاربردی است و در این راستا پژوهش مشخصاً به شیوه توصیفی-تحلیلی انجام شده است. از سویی، رویکرد پژوهش با توجه به آرای ژیلبر دوران، و مرتبط با تخیل‌شناسی و اسطوره‌شناسی است. همچنین اطلاعات به شیوه کتابخانه‌ای به‌دست آمده است و روش تحلیل اطلاعات با توجه به ساختار نظام تخیل مبتنی بر نظریات ژیلبر دوران انجام شد (نمودار ۱).

روش نظری پژوهش

دوران، بین تصاویر و صحنه‌های اسطوره‌ای یونان باستان و روایت‌های نوین فرهنگی تمایزی قایل نیست و از نظر او، برای درک و خوانش اثر ادبی لازم است اسطوره آن اثر را یافت و لذا ریشه شکل‌گیری اثر را در انگیزه‌های شخصی نویسنده نمی‌داند، بلکه علت پیدایش اثر هنری را چیزی فراتر از دنیای نویسنده پنداشته و سبب ایجاد اثر ادبی را اسطوره‌ها می‌داند که می‌توانند در متن پنهان باشند و لزوماً به‌صورت اسم خاص حضور نداشته باشند (عباسی، ۶۰-۶۴). وی تاثیر اسطوره‌های پنهان در متن را بیش از اسطوره‌های آشکار می‌داند (همان، ۶۵). از این‌رو، کوچک‌ترین واحد ظهور یک اسطوره در متن به‌صورت ویژگی‌های تعیین‌کننده آن اسطوره می‌تم^۵ نامیده می‌شود. می‌تم‌ها در کنار هم و با تکرار، با قدرت دلالت بیش‌تری می‌توانند به یک الگوی اسطوره‌ای خاص اشاره کنند (همان، ۶۴).

از نظر دوران، اسطوره نظامی پویا از کهن‌الگوها، نمادها و محرکه‌ها هستند (Durand, 1992: 62). برای درک اسطوره از نظر دوران نیاز است مفاهیم کهن‌الگو، نماد و محرکه تبیین شود. دوران مبتنی بر نظرات یونگ کهن‌الگوها را مجموعه‌ای از الگوهای

دانشگاه هنر، به این می‌پردازد که بازنمایی اسطوره در یک فیلم سینمایی چه مفهومی از اسطوره را در برمی‌گیرد و پاسخ آن را در نظریه فلسفه صورت‌های سمبلیک^{۴۱} ارنست کاسیرر^{۴۲} دنبال می‌کند تا به درک درستی از بازنمایی اسطوره مدرن در آثار تام مور برسد.

کتاب «خیال‌پردازی‌های ادبی: از کهن‌الگوها تا بوطیقای سوژه»^{۴۳} (۲۰۰۰) که شلبورگ آن را نوشته، توسط علی عباسی و فرزانه کریمیان طی چهار سال به فارسی برگردانده شده است. در این کتاب نظریات مرتبط با تخیل از قرون وسطی تا به امروز بررسی می‌گردد و در نهایت، شلبورگ با توجه به نظریه خود هم بر فرآیند ذهنی نویسنده اثر که موجب خلق کتاب شده، تاکید دارد و هم بر ابژه و فضای ذهنی که خود کتاب و ساختارش ایجاد می‌کند. همچنین، کتاب «ساختارهای انسان‌شناسی تخیل، مقدمه‌ای بر کهن‌الگوشناسی عمومی» (۱۹۹۲) چاپ یازدهم که توسط دوران نگاشته شده بود با تلاش مارگارت سانکی^{۴۴} و جودیت هانتن^{۴۵} در سال ۱۹۹۹ به انگلیسی ترجمه شده است. این کتاب خود شامل سه دفتر است، که در یک مجموعه ارایه گردیده است: دفتر اول شامل نظام روزانه تخیل^{۴۶}، دفتر دوم با عنوان نظام شبانه تخیل^{۴۷} و دفتر سوم با عنوان به‌سوی یک نظریه فوق‌العاده خیال‌انگیز^{۴۸} است. از سوی دیگر، در داخل کشور، کتابی با عنوان «تخیل نمادین»^{۴۹} (۱۹۶۸) اثر ژیلبر دوران، توسط روح‌الله نعمت‌الهی در سال ۱۳۹۸ ترجمه شده است. در نهایت، علی عباسی در کتاب خود با عنوان «ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران» (۱۳۹۰) این مطالعه با بهره‌گیری از روش تحلیلی دوران، به بررسی یک انیمیشن خیال‌انگیز و مبتنی بر اسطوره‌ها، تولید شده توسط استودیو کارتون سالن می‌پردازد. این مقاله از جمله آثار نادری در داخل ایران است که در تحلیل انیمیشن، از نظریات دوران استفاده کرده است. علاوه بر این، انیمیشن مورد بررسی در این پژوهش، یعنی «گرگ پیمایان»، در مطالعات قبلی مورد توجه قرار نگرفته است. دلیل این امر، تازگی تولید انیمیشن نسبت به زمان نگارش

دال به‌عنوان نمایندهٔ مادی، و مدلول به‌عنوان نمایندهٔ غیرمادی، هر دو نقش مهمی در انتقال معنا و مفهوم ایفا می‌کنند. این دو جزء، با وجود تفاوت‌های بنیادین در ماهیت، به‌صورت هم‌زمان و در کنار یکدیگر عمل می‌کنند تا یک نماد کامل را شکل دهند که قادر است پیام‌های پیچیده و چندلایه‌ای را منتقل کند. در این ساختار، دال و مدلول به‌گونه‌ای با هم تعامل دارند که می‌توانند فراتر از مرزهای زبانی و فرهنگی، معانی عمیق‌تر و جهان‌شمول‌تری را به اشتراک بگذارند.

عکس‌العمل‌های غالب^{۵۱}

مبنای طبقه‌بندی تخیل از منظر دوران به جز واکنش‌های مرتبط با ترس از گذر زمان و کهن‌الگوهای موجود در متن، که میراثی یونگی است، در روان‌شناسی کودک تعیین می‌شود. شلبورگ بیان می‌کند که از نظر دوران انتخاب قلمروی نوزادان به دلیل این که می‌توانند خود را بر هر فرهنگی منطبق کنند، مهم می‌نماید (شلبورگ، ۲۰۰۰: ۷۸). دوران با استفاده از علم عکس‌العمل‌شناسی^{۵۲} سه عکس‌العمل غالب را در نوزادان تشخیص و از آن‌ها در تشریح دقیق‌تر نظام‌های روزانه و شبانه استفاده می‌کند. این سه عکس‌العمل غالب شامل عکس‌العمل وضعیتی^{۵۳}، عکس‌العمل تغذیه‌ای^{۵۴} و عکس‌العمل جنسی^{۵۵} یا مقاربتی هستند. عکس‌العمل وضعیتی زمانی اتفاق می‌افتد که کودک برمی‌خیزد و به‌صورت عمودی قرار می‌گیرد و دستش را دراز می‌کند تا شناخت بیش‌تری نسبت به محیط پیرامونی پیدا کند. عکس‌العمل‌های تغذیه‌ای مرتبط با لحظهٔ بلعیدن غذا و پایین رفتن در گلو تا هضم شدن است. عکس‌العمل مقاربتی یا جنسی با چرخه و ریتم همراه است. در یک بازه تکرارشونده حرکت‌های ریتم‌دار صورت می‌پذیرد. دو عکس‌العمل مقاربتی و تغذیه‌ای با هم مرتبط هستند. برای مثال عمل مکیدن شیر مادر، عکس‌العملی تغذیه‌ای به حساب می‌آید و از طرفی مکیدن در زیر مجموعه واکنش‌های مقاربتی هم در نظر گرفته می‌شود (Durand, 48-52). دوران عکس‌العمل وضعیتی را در نظام روزانه و دو عکس‌العمل مرتبط تغذیه‌ای و

تکرارشونده در ناخودآگاه جمعی انسان‌ها می‌داند. برای مثال کهن‌الگوی بال. دوران به‌جای توجه به اسامی کهن‌الگوها به فعلی که این اسامی به آن اشاره دارد، تاکید می‌کند. برای مثال بال نشان از عروج است. نظر او این مصدرهای موجود که کهن‌الگوها به آن ارجاع می‌دهند، محرکه‌ها هستند و می‌توانند به اسامی مختلفی اشاره کنند؛ بر این اساس، یک نردبان هم می‌تواند نشان از عروج باشد. همچنین اسامی خاص معادل نماد و تکرار نمادها منجر به ایجاد یک کهن‌الگو می‌شود. تمایز کهن‌الگو و نماد در آن است که در کهن‌الگو به یک معنا ارجاع داده می‌شود ولی از نماد چندین معنا دریافت می‌گردد (ibid, 60-61). تکرار مفاهیم در گذر زمان موجب اعتباربخشی به واژه و منحصر به فرد شدن آن می‌شود. اگر قرار باشد مفهومی مانند یک سفینه به یک کهن‌الگو تبدیل شود باید خود را آن قدر تکرار کند تا با یادآوری کلمهٔ سفینه تنها کنش بالارفتن و صعود تداعی گردد. در این صورت، آن کلمه پتانسیل تبدیل شدن به یک کهن‌الگو را دارد. برخلاف حوزهٔ نشانه‌شناسی، نماد در ساختار دوران متمایز تعریف می‌شود. از نظر دوران، نماد شامل دو وجه است که یک وجه آن مادی و وجه دیگر آن غیرمادی است. به‌صورت مشخص، دال آن خارج از قرارداد، مادی و مدلول آن، امر نامحسوس و غیرمادی است. در نظریهٔ دوران، نماد به‌عنوان یک عنصر ارتباطی مورد بررسی قرار می‌گیرد که از دو جزء اساسی تشکیل شده است: یکی جزء مادی که به‌صورت ملموس و قابل لمس است و دیگری جزء غیرمادی که به‌صورت مفاهیم و معانی نامحسوس بروز می‌یابد (دوران، ۱۹۶۸: ۱۱-۱۷). در این تعریف، دال به‌عنوان بخش مادی نماد، فراتر از هر گونه قرارداد اجتماعی یا فرهنگی، به‌صورت یک شیء یا علامت قابل رویت و لمس است. این در حالی است که مدلول، که بخش غیرمادی نماد را تشکیل می‌دهد، به‌عنوان مفهوم یا ایده‌ای که توسط دال ارایه می‌شود، مطرح است و در قلمروی تجربه‌های ذهنی و ادراکات نامحسوس قرار دارد. به‌عبارت دیگر، نماد در نظریهٔ دوران، یک پدیدهٔ دوبخشی است که در آن،

مقاربتی را در نظام شبانه قرار می‌دهد (ibid, 58).

ساختارهای نظام روزانه و نظام شبانه

به نقل از شلبورگ، دوران مبنای نظام روزانه را ضدیت می‌داند. این نظام ضد تاریکی، ضد حیوانیت، ضد سقوط و در نهایت ضد زمان است. نظام روزانه به وسیله عمودیت که متأثر از عکس‌العمل وضعیتی است، تعالی و اوج گرفتن را در مقابل فرم سقوط قرار می‌دهد. در نظام شبانه، ریخت‌های ترسناک نظام روزانه وارونه و تلطیف می‌شوند. اگر نظام روزانه نظام جوشش، پویایی و تقابل باشد، نظام شبانه میل به آرامش، استراحت و ایستایی دارد (شلبورگ، ۸۰). بازنمایی عکس‌العمل‌های غالب در نظام روزانه و شبانه منجر به شکل‌گیری ساختار دوازده‌گانه تخیل می‌گردد که اساس آن بر مبنای هم‌شکلی تصاویر است. مجموعه‌ای از تصاویر خوشه‌ای هم‌شکل، دلالت بر کنشی خاص و در نتیجه شکل‌گیری ساختار خاص دارد. شلبورگ بیان می‌کند که دوران، صورت‌هایی که در آرزوی پیروزی بر زمان و در تقابل با زمان هستند را با نمادهای جداکننده^{۵۶}، صعود^{۵۷} و تماشایی^{۵۸} معرفی می‌کند و در مقابل صورت‌های زمان را با استفاده از نمادهای ریخت حیوانی^{۵۹}، نمادهای ریخت تاریکی^{۶۰} و نمادهای ریخت سقوطی^{۶۱} توضیح می‌دهد. منظور از ریخت‌های حیوانی تصاویری است که ویژگی‌های حیوانی مانند پرجنب‌وجوش بودن و خشن بودن را نشان دهند و بتوانند کاراکترهایی را نمایان کنند که امکان جویدن، دریدن، له کردن و دهشتناک بودن را بروز دهند. نمادهای ریخت تاریکی، شامل تصاویر شب و نمادهای ماه و زنانگی هستند. این گروه تصاویر، عادت‌های ماهیانه زنان را که دوره آن با چرخه ماه یکی است، توسعه می‌دهند. تصاویر خون، ناپاکی، آب سیاه و تصاویر کورشدگی در نمادهای ریخت تاریکی قرار می‌گیرند. نمادهای ریخت سقوط، شامل تصاویر سقوط کردن، سرگیجه، سنگینی و له‌شدگی هستند که به مفهوم هبوط انسانی از بهشت رانده شده‌است. در برابر نمادهای ریخت حیوانی، نمادهای جداکننده شامل انواع سلاح‌ها، نشانه‌های پیروزی،

پیکان، شمشیر، عصای سلطنتی و غیره هستند. در برابر نمادهای ریخت سقوط، نمادهای صعودکننده شامل تصاویر با مفهوم تعالی یافتن، آسمانی شدن، در اوج قرارگرفتن، بال‌پرنده، فرشته، مرد بسیار بزرگ و مانند آن هستند و در نهایت، در مقابل نمادهای ریخت تاریکی، نمادهای تماشایی شامل تصاویری از یک انسان نگاه‌کننده، شاهد و شهودکننده، نمادهای نور و اندام‌های نورانی، خورشید، چشم، فعل الهی یا حضرت مسیح هستند (همان، ۸۱-۸۳).

شلبورگ ادامه می‌دهد که دوران، ساختار قهرمانی یا روان‌پریشی^{۶۲} را که خود شامل چهار زیر گروه و متعلق به نظام روزانه هستند شامل موارد زیر می‌داند:

۱- اولین ساختار قهرمانی شامل دور شدن اغراق‌آمیز از واقعیت و قطع ارتباط با آن است. فرد از جهان دوری می‌گزیند و هم‌چون پادشاهی با قدرت مطلقه از بالا به پایین دنیا را می‌نگرد. در نتیجه ارتباط با واقعیت را از دست می‌دهد. انسانی با این ویژگی می‌تواند به شیطان تبدیل شود و لذت‌هایی را برای تعالی خود از دیگران غصب کند.

۲- دومین ساختار قهرمانی یا ریخت‌پریشی، نگاهی منقطع و بریده بریده را به جهان ارایه می‌کند که در آن واقعیت‌ها از هم جدا شده‌اند و محیط بریده بریده نمایان است و می‌تواند صورتی مکانیکی بگیرد.

۳- سومین ساختار قهرمانی شامل هندسه اغراق شده‌است که میل زیادی به بزرگ‌نمایی برخی اشیاء و میل به قرینه‌سازی در آن وجود دارد.

۴- آخرین ساختار شامل یک تفکر تضاددار است. در اینجا مساله بیش‌تر بر روی تقابل فکرها و نزاع تفکر است تا تقابل تصاویر (همان، ۸۳-۸۶).

در نظام شبانه دو ساختار اسرارآمیز یا وارونه‌ای^{۶۳} و ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک وجود دارد. در ساختار اسرارآمیز همان ریخت‌های منفی نظام روزانه وجود دارند ولی فضا تلطیف شده‌است. سقوط به فرود آمدن، ظلمت به شب آرام و ریخت‌های حیوانی از خشونت‌شان کاسته شده‌است. هم‌چنین کنش

۴- چهارمین گروه این ساختار شامل مینیاتوری کردن یا گالیوری کردن فضا و شخصیت‌هاست (همان، ۸۷-۹۲).

به نقل از شلبورگ، آخرین گروه ساختارهای شبانه شامل ساختارهای ترکیبی یا دراماتیک هستند که می‌توانند ترکیب ساختارهای قهرمانی یا ریخت‌پریشی را با ساختارهای اسرارآمیز نشان دهند. در این ساختار، عقب‌نشینی و فرار، جای خود را به پیوند می‌دهد. تکه‌تکه شدن با به هم متصل شدن، جایگزین می‌شود. شدت رنگ‌ها جای هندسه اغراق شده را می‌گیرد. تصاویر بسیار کوچک جای تصاویر بسیار بزرگ را می‌گیرند. این روایت فرود آمدن از تعالی به جوهره و بطن را نشان می‌دهد. نمادهای چرخه‌ای و تکرارشونده، اسطوره‌های ماه-کشاورزی، اسطوره‌های مرتبط با قربانی کردن و زایش دوباره، آیین‌هایی که با یک بی‌نظمی همراه هستند تا نظم جدید آغاز شود در زمره این ساختار هستند. نمادهای مربوط به ماه که شامل مجموعه‌ای از حیوانات هستند؛ مانند اژدها، مار، خرگوش، بره، کبوتران، سگ‌ها و غیره که دارای ویژگی دوباره زاده شدن دوره‌ای و فناپذیری، باروری و منع قربانی کردنشان، قابل رویت است هم از جمله گروه‌های نمادین آخرین ساختار هستند. تمامی نمادهای پیشرفت مانند پسر نجات‌بخش، درخت و صلیب در زمره نمادهای ساختار دراماتیک هستند. ساختار دراماتیک نیز شامل چهار گروه اصلی می‌شود:

- ۱- اولین ساختار شامل چینش مناسب از تفاوت‌ها و تناقض‌هاست که همراه با ریتم موسیقایی باشد.
- ۲- دومین ساختار ترکیبی تلاش دارد دو عنصر را که در ضدیت با هم هستند در یک نظام ارزشی برابر هم‌نشین کند تا تناقض دو عنصر یا دو دسته متضاد مشخص گردد. برای مثال عبارت گناه فرشته. یک هم‌نشینی برابر و متناقض را همراه دارد.
- ۳- سومین ساختار ترکیبی از گسترش ساختار درام تا تاریخ بشریت سرچشمه می‌گیرد. این ساختار بر درک چرخه‌ای از تاریخ تاکید دارد.

جویدن و دریدن به بلعیدن تبدیل می‌شود. شلبورگ به نقل از دوران بیان می‌کند که در ساختار اسرارآمیز یا وارونه‌ای دو گروه نمادهای وارونگی^{۶۴} و نمادهای خلوت‌گاه^{۶۵} وجود دارند. اولین گروه، نمادهای وارونگی، بر فرو رفتن یا پایین رفتن در اعماق زمین یا آب اشاره دارند؛ مانند فرو رفتن غذا در مجاری روده‌ها. مثلاً نهنگ برای یونس نبی ترس از زمان را وارونه می‌کند. او در بدن نهنگ گذر زمان را حس نمی‌کند. دومین گروه نمادها، تصاویر گالیوری و سومین گروه نمادها شامل نمایش مثبت از شب هستند. برای مثال در شب آهنگین یا شب ربانی، نوعی زنانگی وجود دارد که با نمادهای ناپاکی زن و زن کشنده در تضاد است. آخرین گروه تصاویر وارونگی، متمرکز بر آیین‌های بزرگ‌مادر هستند که مادر آب و زمین و در کل خدایانها می‌توانند در این گروه باشند. نمادهای خلوت‌گاه شامل سه گروه نمادین هستند. گروه اول شامل بازنمایی قبر و تبدیل مرگ به یک خواب آرام است. برای نمونه تصویر زیبای خفته در این دسته قرار می‌گیرد. گروه دوم شامل ظروف یا فضاهای دربرگیرنده هستند. برای نمونه، فضای بسته و مقدس، کشتی، فنجان، جام، گلدان و مانند آن. سومین گروه از نمادهای خلوت‌گاه شامل نمادهای تغذیه‌ای و جوهری هستند؛ مانند مایعات، شیر و عسل، شراب الهی و غیره. در این دسته از نمادها میل یکی شدن با جهان نیز وجود دارد. ساختارهای وارونه‌ای در چهار گروه کلی قرار می‌گیرند که شامل موارد زیر هستند:

- ۱- اولین گروه شامل تکرار در یک کنش ثابت است. مثلاً پیوسته وارد عمق شدن در یک فضای بسته.
- ۲- دومین گروه، نماینده وابستگی فرد به جهان است. در این ساختار میل به برقراری ارتباط با صورت‌هایی است که از نظر منطقی از هم جدا هستند. این ساختار به‌وسیله ریسمان، چیزهای لزج و چسبنده، چسب، ادغام و پیوند زدن مشخص می‌شود.
- ۳- سومین گروه شامل یک واقعیت حسی است که اولویت را به رنگ‌ها برخلاف فرم اشکال می‌دهد که نشان‌دهنده حس کردن اشیا از فاصله بسیار نزدیک است.

نمودار ۱. ساختار تخیل دوران (نگارندگان).



علاقه‌مند به پیوستن به پدرش در شکار است، او را دنبال می‌کند و در این مسیر با گرگ‌ها روبه‌رو می‌شود. در یک حادثه ناگوار، پرنده وفادارش، مرلین^{۶۹}، زخمی می‌شود، اما می‌با قدرت‌های درمانی خود به کمک او می‌آید. با گذشت زمان، رایبین و می دوستی نزدیکی با یکدیگر پیدا می‌کنند. رایبین متوجه می‌شود که مادر می در خواب عمیقی فرو رفته و توسط لرد به اسارت گرفته شده‌است.

در حالی که تنش‌ها در شهر بالا می‌گیرد، لرد تصمیم می‌گیرد با نمایش قدرت خود، مادر می را به‌عنوان گرگی که تسخیر کرده‌است، به نمایش بگذارد. می که از دستگیری مادرش آگاه شده، با خشم وارد عمل می‌شود و قصد دارد برای نجات مادرش و انتقام، به شهر حمله کند. رایبین که به تدریج به یک گرگ‌پیما تبدیل شده، در کنار می قرار می‌گیرد و با پدرش و سایر شهروندان درگیر می‌شود. در نهایت، با آزادی مادر می و مقاومت در برابر لرد، رایبین و خانواده‌اش به جمع گرگ‌ها می‌پیوندند. پدر رایبین، که اکنون خود نیز در حال تبدیل شدن به گرگ‌پیما است، در دفاع از دخترش در برابر لرد ایستادگی می‌کند. در پایان، با سقوط لرد

۴- چهارمین ساختار ترکیبی بر روی پایانی از تاریخ تأکید دارد؛ ساختارهایی که پیشرفت در آینده را نشان می‌دهند، و در این گروه قرار می‌گیرند. مضامینی مانند این که جهان به‌صورت امیدبخش با حضور منجی مسیح‌گونه به پایان خود نزدیک می‌شود هم می‌توانند در این دسته هستند. در این ساختار به‌وسیله تخیل، آینده تحت کنترل قرار می‌گیرد (همان، ۹۹-۹۳).

داستان انیمیشن «گرگ‌پیمایان»

لینک نسخه داناود شده این انیمیشن برای یک‌سان بودن زمان ارجاعات در URL 2 ارایه شده‌است. در انیمیشن ماجراجویانه «گرگ‌پیمایان»، رایبین^{۶۶}، دختر جوانی از انگلستان، به همراه پدر شکارچی‌اش به سرزمین‌های سرسبز ایرلند مهاجرت می‌کنند. پدرش تحت فرمان لرد^{۶۷}، حاکم مقتدر شهر، قرار می‌گیرد تا گرگ‌هایی را که در نزدیکی جنگل‌ها زندگی می‌کنند، شکار کند. در این جنگل‌ها، موجودات اسطوره‌ای به نام «گرگ‌پیمایان» وجود دارند که در خواب به گرگ تبدیل می‌شوند و در بیداری به شکل انسان بازمی‌گردند. می^{۶۸} و مادرش، دو تن از بازماندگان این نژاد کهن، در دل طبیعت زندگی می‌کنند. رایبین که

جدول ۱. کنش شخصیت‌ها براساس زمان، در این جدول کنش شخصیت‌ها و توصیف‌های فضا بیان شده و براساس این توضیحات، نظام روزانه و شبانه در مدت زمان مشخص شده، تعیین گردیده‌است (نگارندگان) [ادامه جدول در صفحه بعد].

آغاز نظام روزانه	بعدتر می‌فهمیم در این تقابل مادر می‌دستگیر شده‌است.	تقابل مردم و جنگل و گرگ‌ها.	۲:۵۹-۳:۱۳
		تیتراژ	۳:۱۳-۳:۴۹
شبانه ساختار ترکیبی	خانه اشاره به خلوت‌گاه- شبانه ابزارها، نمادهای جداکننده- روزانه مرلین نماد کهن‌الگوی بال- شبانه	صحنه معرفی رایبن و پدرش.	۳:۴۹-۵:۳۵
روزانه	شهر کوچک شده و مردم به صورت مورچه‌هایی در تکاپو هستند بزرگ‌نمایی سرپازان. بزرگ‌نمایی سایه‌های بچه‌ها.	رایبن پدرش را تعقیب می‌کند.	۵:۵۱-۱۰:۴۹
شبانه	حرکت تکرارشونده داخل شدن در فضایی لوله‌مانند و دایره‌ای شکل. تداعی فرورفتن و بلعیدن.	پدر رایبن درون جنگل می‌شود و رایبن او را دنبال می‌کند.	۱۰:۴۹-۱۰:۵۲
شبانه دراماتیک یا ترکیبی	ترکیب فضای روزانه و شبانه خلوت‌گاه.	تعقیب مرلین، رایبن و پدر رایبن.	۱۰:۵۲-۱۲:۱۸
روزانه	ایجاد پویایی. تقابل گرگ‌ها و انسان‌ها. لُرد با بزرگ‌نمایی به صورت قدرت‌مطلقه درآمده‌است.	تقابل رایبن با گرگ‌ها برای کمک به چوپان اشاره به Saint Patrik that made a deal with pagans (15:06).	۱۲:۱۸-۱۹:۰۰
شبانه دراماتیک	تکرار درون رفتن. ساختار دایره‌ای در فضا. حیواناتی شبیه سگ‌سانان. وجود زن، مادر طبیعت. وجود رایبن با سلاح شکار. مرلین کهن‌الگوی بال.	آشنایی می و رایبن و آغاز تبدیل شدن رایبن به گرگ‌پیما.	۱۹:۰۰-۳۵:۰۰
شبانه دراماتیک	خانه، کوچک شدن و مینیاتوری شدن، نظام شبانه.	تبدیل شدن رایبن به گرگ‌پیما در خواب.	۳۵:۰۰-۳۹:۰۰
نظام شبانه دراماتیک	شهر مینیاتوری شده. ظروف متداخل. سر ماهی را زدن. آشپزخانه. درون قصر و اتاق شخصی لُرد رفتن معادل داخل شدن.	رایبن متوجه می‌شود مادر می توسط لُرد در شکل گرگ اسیر شده‌است. می متوجه می‌شود رایبن به گرگ‌پیما تبدیل شده‌است. می به رایبن یاد می‌دهد چگونه از قابلیت‌های جدیدش استفاده کند. (Work is a prayer (40:50). این عبارت که کار، عبادت است در دقیقه (۴۳:۱۳) هم گفته می‌شود.	۳۹:۰۰-۴۷:۰۰
شبانه دراماتیک	تصویر رنگی می‌شود و شکل‌های درختان و محیط حذف می‌شود. این فضا شبیه ساختاری است که رنگ بر شکل اولویت دارد. این ساختار در نظام شبانه دراماتیک دیده می‌شود.	همراهی می و رایبن با هم در فضای جنگل همراه با ترانه در فرم گرگ‌پیما. رایبن متوجه اسیر شدن مادر می توسط لُرد می‌شود و مادر می را ملاقات می‌کند. شهر.	۴۷:۰۰-۱:۰۰:۰۰:۰۰:۰۰
روزانه	فعالیت و جنب‌وجوش همه مانند مورچه‌ها، پرواز پرند. نظام روزانه به‌وسیله مربع و نظام شبانه به‌وسیله دایره تداعی می‌شود.	مشغولیت پدر رایبن و رایبن. درخواست مرلین از می برای ترک جنگل.	۱:۰۱:۰۰-۱:۰۳:۲۵
نظام شبانه	غذا و خانه	صحبت می با رایبن در رخت‌شورخانه.	۱:۰۳:۲۵-۱:۰۵:۰۰
نظام روزانه	بزرگ‌نمایی انسان‌ها در مقابل می که کوچک است. وجود آتش، انواع سلاح‌ها نقاشی نصب‌شده در دیوار قرارگرفتن لُرد بر روی قفس گرگ قرارگرفتن می در قفس بچه‌ها در همه این‌ها، ریخت حیوانی در مقابل انسان موقعیت پایین‌تری دارد.	می متوجه می‌شود مادرش اسیر لُرد است و شهر را تهدید به حمله توسط گرگ‌ها می‌کند.	۱:۰۵:۰۰-۱:۱۲:۰۰
نظام شبانه دراماتیک	جنگل، درختان و گرگ‌ها نظام شبانه آشتی رایبن و می، هم‌آهنگی تضادها فرم دایره‌ای حمله‌کردن گرگ‌ها، چاقوی در دست پدر رایبن در مقابل ریخت حیوانی گرگ‌ها، نماد روزانه است. مادر در پناه‌گاه نماد خلوت‌گاه.	جمع‌آوری گرگ‌ها در جنگل توسط می. فرار مادر می و رایبن از شهر. ملاقات مادر می و می. زخمی شدن مادر می توسط پدر رایبن. تبدیل شدن رایبن به گرگ‌پیما در مقابل چشمان پدر.	۱:۱۲:۰۰-۱:۱۹:۰۰

ادامه جدول ۱ از صفحه قبل. کنش شخصیت‌ها براساس زمان. در این جدول کنش شخصیت‌ها و توصیف‌های فضا بیان شده و براساس این توضیحات، نظام روزانه و شبانه در مدت زمان مشخص شده، تعیین گردیده‌است (نگارندگان).

آتش زدن جنگل - تقابل انسان و طبیعت (نظام روزانه) صحنه آشتی پدر و رایین (شبانه) صحنه تقابل پدر و لرد (روزانه) صحنه تقابل رایین و توپ جنگی (روزانه) صحنه شفا دادن مادر توسط می (شبانه)	آتش نماد نظام روزانه. فرم‌های درخشان در زمان شفا دادن مادر می نماد تماشایی نظام روزانه. شکارچی گرگ، گرگی را نجات می‌دهد. پدر در حال تبدیل شدن به گرگ پیما است. این آشتی و وارونگی در نظام شبانه قرار دارد (۱:۲۵:۰۰). شمشیر در مقابل گرگ (نظام روزانه). ریخت حیوانی گرگ در اوج و انسانی که قدرت مطلقه بود در حال سقوط است. ۱:۲۷:۰۰ - ۱:۳۰:۰۰ ۱ روزانه.	لرد و سربازانش در حال آتش زدن جنگل هستند. می در پناهگاه مادرش را درمان می‌کند. پدر رایین بر اثر گازگرفتن مادر می، به گرگ تبدیل می‌شود. لرد و پدر رایین در شکل گرگ با هم می‌جنگند و لرد می‌میرد.	۱:۱۹:۰۰-۱:۲۷:۰۰
نظام شبانه دراماتیک یا ترکیبی	مرلین نماد بال روزانه. آشتی و همراهی پدر رایین و رایین (آشتی تضادها) نظام شبانه. به هم پیوستن رایین و پدرش به همراه مادر می و می و دیگر گرگ‌ها در فرم دایره (نظام شبانه).	پدر رایین، رایین را همراهی می‌کند. مادر می با کمک گرگ‌ها شفا می‌یابد. مادر می، رایین و پدرش را در گله می‌پذیرد.	۱:۳۰:۰۰-۱:۳۵:۰۰
نه شبانه نه روزانه	درختان سبز و کوچک شده. درخشانی. پرواز پرنده. تکاپوی حیوانات. همراهی دو قطب متضاد داستان و پیوندشان با هم. روز. گرگ‌ها و کالسکه کوچک شده‌اند. گرگ‌ها روی کوه در اوج می‌ایستند.	مادر می و پدر رایین درون کالسکه به همراه دیگر گرگ‌ها با شادی حرکت می‌کنند. می و رایین در کالسکه خوابند و در حالت گرگی در دشت می‌دوند.	۱:۳۵:۰۰-۱:۳۶:۰۰

سقوط قرار دارند. در ساختار دوران، اکثر آریخت‌های حیوانی در سقوط و هبوط و ریخت‌های انسانی در اوج هستند؛ ولی در این انیمیشن، این ساختار دیده نمی‌شود. قدرت مطلقه داستان که همان لرد است در ابتدا در بالای تصویر و با بزرگ‌نمایی دیده می‌شود (تصویر ۴) ولی در صحنه آخر، در مقابل ریخت گرگی پدر رایین سقوط می‌کند و پدر رایین در حالت گرگی، بر روی صخره و در اوج است (۱:۳۰:۰۰-۱:۳۰:۵۴). هم‌چنین، کهن‌الگویی که برای اوج گرفتن در نظام روزانه استفاده می‌شود، کهن‌الگوی بال است که در این جا پرنده خانگی رایین با نام مرلین که شبیه شاهین است، نمود کهن‌الگوی بال است (تصویر ۱). در شهر تنها کسی که پرنده دارد رایین است، او اولین شخصی است که از دستورات لرد سر باز می‌زند و با تبدیل شدن به گرگ پیما رهایی و رستگاری می‌یابد.

از سوی دیگر، نمادهای تماشایی در مقابل نمادهای ظلمت به صورت تقابل آتش و تیرگی جنگل و خورشید در پس‌زمینه لرد در مقابل تیرگی جنگل وجود دارد ولی با پیشرفت داستان، نمادهای تماشایی در گرگ‌ها و

و بازیابی سلامتی مادر می، آن‌ها به عنوان بخشی از گله پذیرفته می‌شوند و در کنار هم در طبیعت آزادانه به سر می‌برند. برای توصیف دقیق‌تر، در یک جدول تمام کنش شخصیت‌ها و توصیف‌های فضا در واحد زمان نوشته شده و مشخص گردیده‌است فیلم در چه مدت زمانی در نظام روزانه یا شبانه قرار دارد (جدول ۱).

نظام روزانه در انیمیشن «گرگ پیمايان»

تصاویری که شامل تقابل و تضاد انسان‌ها و گرگ‌ها هستند، نظام روزانه را تداعی می‌کنند. انواع سلاح‌ها از جمله شمشیرها، توپ جنگی، تفنگ‌ها، تیر و کمان پدر رایین و سلاح رایین جزء نمادهای جداکننده هستند (تصویر ۱). در مقابل، گرگ‌ها به صورت ریخت حیوانی به مقابله با انسان‌ها می‌پردازند. صعود و اوج گرفتن در برابر ریخت سقوط، در محل قرارگیری انسان‌ها و گرگ‌ها دیده می‌شود. در این انیمیشن، ریخت‌های حیوانی در تقابل با ریخت‌های انسانی، ابتدا در حالت سقوط و پایین صفحه قرار دارند (تصویر ۲) ولی در پایان در حالت اوج هستند (تصویر ۳) و برعکس آن، ریخت‌های انسانی در ابتدا در اوج و در نهایت در حالت



تصویر ۲. نمایش ریخت حیوانی در پایین صفحه و سقوط و ریخت انسانی در اوج و عروج، نقاشی آویخته شده در میدان شهر (اسکرین شات در زمان ۰۶:۳۲:۰۱).



تصویر ۱. مرلین، پرنده رابین که نمایش دهنده کهن الگوی بال است. نیروکمان رابین جزء نمادهای جداکننده است (اسکرین شات، در زمان ۱۷:۲۰:۰۰).



تصویر ۴. لرد سوار بر اسب با بزرگ‌نمایی به صورتی که قدرت مطلق سرزمین خویش است. پشت سرش نوری قرار دارد ولی با رنگ لباسش که تیره است، در تضاد است. شاید مقدس و آسمانی بودنش در حاله‌ای از ابهام است (اسکرین شات، در زمان ۱۰:۱۶:۰۰).



تصویر ۳. ریخت حیوانی که همان گرگ‌ها و گرگ‌پیمایان هستند در روی کوه که نشان از اوج دارد (اسکرین شات، در زمان ۱۶:۳۶:۰۱).

رهایی و آزادی هستند و تن به این اسارت نمی‌دهند. به‌علاوه، هم‌زمانی ظهور گرگ‌ها در شهر با بالا رفتن اعتراضات مردمی در برابر لرد همراه است. گرگ‌ها نمادی از آزادی‌خواهی مردم در برابر چارچوب‌خواهی لرد هستند. از سوی دیگر، محل زندگی گرگ‌ها در جنگلی است که فرم‌های دایره‌ای و حلزونی دارد و می‌و مادرش هم بیش‌تر از فرم‌های دایره‌ای تشکیل شده‌اند (تصویر ۷). اگر نظام روزانه که جایگاه اصلی آن در شهر است مربع باشد، نظام شبانه در جنگل و محل زیست گرگ‌ها با دایره نشان داده می‌شود. تفکر تضاددار مربوط به نظام روزانه در تضاد شکارچی گرگ، لرد و انسان‌ها در مقابل گرگ‌پیمایان، گرگ‌ها و درختان دیده می‌شود. هندسه قرینه شده در شکل کلی شهر و قصر نمایان است (تصویر ۸). هم‌چنین، بزرگ‌نمایی کاراکتر در بزرگ‌نمایی لرد وجود دارد. لرد به قدری در قدرت خود فرورفته که اتصال با واقعیت پیرامونی را از دست داده‌است.

نظام شبانه در انیمیشن «گرگ‌پیمایان»
وقتی رابین و پدرش به ورودی جنگل می‌رسند، درون

گرگ‌پیمایان بیشتر دیده می‌شود. برای مثال، زمانی که رابین در حالت گرگی به بدن انسانی خود بازمی‌گردد، حاله‌های نوری با الگوهای حلزونی شکل و دایره‌ای و بزرگ‌نمایی گرگ دیده می‌شود (۰۰:۵۷:۰۰). زمانی که مادر می‌و می‌به هم می‌رسند، حالت گرگی آن‌ها به‌صورت بزرگ همراه با حاله‌های نور دیده می‌شود (۰۰:۱۶:۰۱) یا زمانی که گرگ‌پیمایان در حال شفا دادن هستند، قدرت شفادهی آن‌ها با حاله‌های نورانی نشان داده می‌شود (تصویر ۵).

هندسه قرینه و اغراق شده در شکل شهر در دوردست وجود دارد. شهر در نمای باز و پیش‌زمینه به‌صورت مربعی شکل است (تصویر ۶). مربع به‌عنوان نماد در چارچوب قرارگرفتن و رعایت قانون، تجلی فرمان لرد و فرمان‌برداری مردم شهر است به‌صورتی که مربع مانند حصاری که به زندان شباهت دارد، مردم را احاطه کرده‌است. فرم مربعی شهر و خانه‌های مثلثی شهر، شبیه تله‌های شکارچی گرگ‌هاست (تصویر ۷). هم‌چنین، لرد قصد دارد گرگ‌ها را همانند مردم شهر به بند بکشد و کنترل کند و در مقابل، گرگ‌ها نماد



تصویر ۶. فرم‌های دایره‌ای جنگل در مقابل فرم مربعی شهر (اسکرین‌شات، در زمان ۰۱:۰۳:۱۵).



تصویر ۵. تلاش گرگ‌ها برای شفا دادن مادر می (اسکرین‌شات، در زمان ۰۱:۳۲:۴۹).



تصویر ۸. فرم هندسی و قرینة قصر و برهم‌زدن اندازه کاراکترها با مالتی فریم کردن قاب (اسکرین‌شات، در زمان ۰:۴۰:۲۲).



تصویر ۷. تله شکارچی که شبیه فرم شهر است و مربعی است که در داخل فرم دایره قرار گرفته است (اسکرین‌شات، در زمان ۰:۱۱:۴۷).

و «گرگ‌پیمایان» همراه می‌شود و درون حلقه‌ای از گرگ‌ها جزیی از عناصر نظام شبانه می‌شود (تصویر ۱۱ در زمان ۰۱:۳۵:۲۳).

از سوی دیگر، زمانی که «گرگ‌پیمایان» با چشمان بسته به اطراف توجه دارند، رنگ‌ها بر فرم‌ها و شکل‌ها اولویت دارند که در ساختار اسرارآمیز یا وارونه چنین فضایی وجود دارد (تصویر ۱۲). در بسیاری از پلان‌ها، کوچک شدن مردم در برابر فضا وجود دارد (۰:۰۵:۵۱). تبدیل شبی تیره و ترسناک به شبی آرام و رویایی در همراهی رایین و می به صورت گرگ‌پیما و ایجاد فضایی تلطیف شده و آرام جزیی از ساختار اسرارآمیز یا وارونه و نظام شبانه است (۰:۰۰:۴۷-۰۰:۰۰:۵۱). هم‌چنین، خانه رایین، محل زندگی گرگ‌ها و آشپزخانه قصر جزیی از نمادهای خلوت‌گاه و نظام شبانه هستند. علاوه بر آن، در آشپزخانه قصر و خانه رایین ظروف و غذا دیده می‌شود که جزیی از نمادهای خلوت‌گاه هستند. به خواب رفتن می و مادرش، رایین و پدرش در حالت گرگ‌پیما، تداعی‌کننده زیبایی خفته

دالانی دایره‌ای از درختان وارد می‌شوند (۰:۱۱:۱۰). تکرار در داخل شدن در فضایی دایره‌وار تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که به ورودی یک غار که روبه‌روی آن را آبشاری فرا گرفته می‌رسند که تداعی‌کننده رحم مادری و آرامشی از جنس نماد خلوت‌گاه در نظام شبانه است (تصویر ۹). علاوه بر آن، در روبه‌روی غار ساختاری دنده‌ای شکلی دیده می‌شود، (تصویر ۱۰) که می‌تواند تداعی‌کننده گذشتن از استخوان‌های دنده و نزدیک شدن به رحم مادری در بلعیدن غذا باشد. در مجموع، تکرار در کنش داخل شدن و فرورفتن در جنگل مختص ساختار اسرارآمیز در نظام شبانه است.

ذوب‌شدگی و یکی‌شدن با فضا، یکی دیگر از ساختارهای نظام شبانه و خلوت‌گاه است، که اگر دقت شود فرم موهای می و مادرش، شبیه فرم درختان جنگل هستند. زمانی که رایین با می همراه می‌شود، برگ درختان و عناصری از طبیعت جنگل، در موهای او یافت می‌شود (زمان ۰۰:۲۵:۳۵ و زمان ۰۰:۳۲:۵۶). در پلان‌های پایانی، شکارچی، پدر رایین، با تبدیل شدن به یک گرگ‌پیما با گرگ‌ها



تصویر ۱۰. ساختار دنده‌ای شکل که تداعی کننده عبور از دنده‌ها و نزدیک شدن به رحم مادری است که این کنش در عکس‌العمل بلعیدن در نظام شبانه رخ می‌دهد (اسکرین‌شات، در زمان ۱۹:۲۴:۰۱).



تصویر ۱۲. اولویت رنگ بر شکل و فضای جنگل که در تیرگی محو شده است (اسکرین‌شات، در زمان ۲۰:۴۷:۰۰).



تصویر ۹. ورودی غار پشت آبشار که محل زندگی گرگ‌هاست و مانند نزدیک شدن به رحم مادری در بلعیدن غذا در عکس‌العمل تغذیه‌ای است (اسکرین‌شات، در زمان ۲۸:۲۳:۰۰).



تصویر ۱۱. پیوستن پدر و رایین به گروه گرگ‌ها و می و مادرش در یک ساختار حلقوی (اسکرین‌شات، در زمان ۲۳:۳۵:۰۱).

شکل دیده می‌شود (تصویر ۷). در مقابل، زمانی که رایین در حال کار در رخت‌شورخانه است دایره‌ای را در داخل مربع پدید می‌آورد که تسلط مربع بر دایره دیده می‌شود (تصویر ۱۴). در این انیمیشن دقت زیادی در رفتار شخصیت‌ها با توجه به فضای جنگلی و فضای شهری شده است و فضای جنگل به وسیله دایره و فضای شهر به وسیله مربع نمایان است.

بزرگ‌نمایی کاراکترها به صورت سایه اغراق شده جزئی از ساختار بزرگ‌نمایی و گالیوری کردن در نظام شبانه است. برای مثال سایه لُرد بزرگ‌تر از دیگر اشخاص دیده می‌شود (تصویر ۱۵). «گرگ‌پیمایان» نمایان‌گر ترکیبی از دو جنبه متضاد هستند؛ انسان و گرگ. آن‌ها در یک موجود واحد، هم‌زمانی خواب انسانی و بیداری گرگ را تجربه می‌کنند و این مساله، نشان‌دهنده ادغام اضداد در نظام شبانه است.

اسطوره پنهان

در این انیمیشن، می و مادرش قدرت شفادهی دارند. در ابتدای فیلم می و مادرش، چوپانی را شفا می‌دهند

در نظام شبانه است.

درختان و مادر طبیعت که همان مادر می است از جمله نمادهای ساختار ترکیبی و دراماتیک هستند. از سوی دیگر، عروج ریخت حیوانی، سقوط ریخت انسانی، همراهی شکارچی گرگ با «گرگ‌پیمایان» و گرگ‌ها، پیوند زن و مرد به عنوان دو عنصر متضاد و دوستی یک دختر شهری که شکارچی است با دختری وحشی که گرگ است، تبدیل شدن انسان به گرگ و همراهی انسان‌ها با گرگ‌ها همگی در جمع اضداد در ساختار دراماتیک قرار دارند.

حمله گرگ‌ها به انسان‌ها به صورت دایره‌ای است (تصویر ۱۳ در زمان ۵۲:۲۴:۰۰). علاوه بر آن، می و مادرش بیش‌تر از شکل دایره تشکیل شده‌اند. در این حالت، دایره به جز آن‌که نمودی از ساختار ترکیبی نظام شبانه است، ابدیت و جنسیت زنانه را نیز نشان می‌دهد (کریسپ^۷: ۲۰۰۲: ۱۸۷). در قسمتی از فیلم زمانی که پدر رایین، تله را در جنگل کار می‌گذارد، فضای دایره‌ای شکل مسلط بر تله مربعی



تصویر ۱۴. دایره درون مربع قرار گرفته است (اسکرین شات، در زمان ۰۵:۳۸:۰۱).



تصویر ۱۳. حمله دایره ای گرگ‌ها (اسکرین شات، در زمان ۰۲:۲۴:۵۲).



تصویر ۱۵. بزرگ‌نمایی لُرد به وسیله سایه (اسکرین شات، در زمان ۰۲:۵۹:۰۰).

برده‌اند.

به نظر چارلز سولومون^{۷۱}، «گرگ‌پیمایان» از خانواده تغییرشکل دهنده‌ها^{۷۲} هستند. سولومون، مشهورترین تغییرشکل دهنده‌ها در افسانه‌های ایرلندی را مردان گرگ‌شکل اوسوری^{۷۳} می‌داند. سولومون با اشاره به کتاب مکان‌نگاری ایرلند^{۷۴} بیان می‌کند که روزی یک راهب با گرگی روبه‌رو می‌شود که از او تقاضا می‌کند برای همسرش که یک زن در حال مرگ است، مراسمی اجرا کند. گرگ به راهب می‌گوید که آن‌ها از قبیله اوسوری هستند که نفرین شده‌اند تا هر هفت سال به صورت گرگ زندگی کنند. هم‌چنین، سولومون اشاره دارد، گرگ‌های اوسوری می‌توانند تا زمانی که در حالت گرگی هستند، بدن انسانی‌شان را ترک کنند.

(۰۲:۲۵-۰۲:۳۹:۰۰). هم‌چنین، می، رابین راشفا می‌دهد (۰۲:۲۵:۴۴-۰۲:۲۵:۵۷). به‌علاوه، می به کمک جمعی از گرگ‌ها، مادرش را از مرگ حتمی نجات می‌دهد (۰۱:۳۲:۲۰-۰۱:۳۲:۵۰). شفا دادن و احیای زندگی از جمله کنش‌های افراد مقدسی هم‌چون عیسی، علیه‌السلام، است. نوع نشستن می در بغل مادرش و ساختار دایره‌ای موهای‌شان (تصویر ۱۶) نیز ترکیب‌بندی نقاشی‌های مذهبی مسیحی و عیسی در آغوش مریم را تداعی می‌کند (تصویر ۱۷). هم‌چنین، چوپان که توسط گرگ‌ها زخمی شده بود از حضرت مریم کمک می‌خواهد (۰۲:۱۵:۰۰) و بعد از مدتی مادر می به کمک چوپان می‌آید (۰۲:۲۵-۰۲:۳۹:۰۰). «گرگ‌پیمایان»، مقدسانی هستند که هم از قدسیت مسیحیت و هم از افسانه‌های ایرلندی بهره



تصویر ۱۶. می و مادرش با گروه گرگ‌ها (اسکرین‌شات، در زمان ۰۰:۰۲:۱۵ و ۰۰:۰۲:۴۱).



تصویر ۱۷. مریم مقدس و کودک، دوچو، ۱۳۱۱-۱۳۰۸، مرکز میراث مسیحیت (URL3).

تام مور، کارگردان «گرگ‌پیمایان»، در دوران کودکی از گرگ‌های اوسوری در برنامه فیلم‌سازان جوان ایرلندی^{۷۵} شنیده بود و بعدها آن را به انیمیشن تبدیل کرد. هم‌چنین، سولومون بنا بر گفته‌های شفاهی، گرگ‌های اوسوری را از بازماندگان لگنک فیلا^{۷۶}، از اجداد پادشاه اوسوری می‌داند، که در قرون وسطی بر کیلکنی^{۷۷} و لاویس^{۷۸} حکمرانی می‌کرد (Sol-omon, 2020:11). جمله «کار، عبادت است» (۰۰:۴۰:۵۰) و (۰۰:۴۳:۱۳) در انیمیشن به‌عنوان نقدی بر اعتقادات مذهبی کورکورانه و اطاعت‌پذیری بی‌چون و چرا مطرح شده‌است. این جمله نشان‌دهنده چگونگی استفاده از مفاهیم دینی برای توجیه استعمار مردم توسط لُرد است.

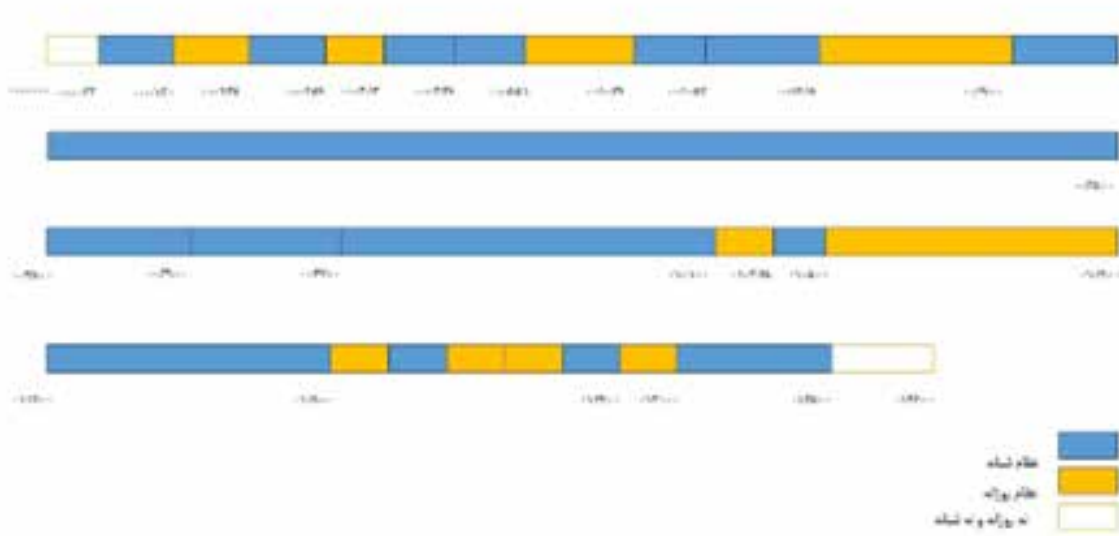
دوران قرون وسطی است و هر گونه سنت و اساطیر ایرلندی باستان را به‌عنوان جادوگری تلقی کرده و در پی حذف آن‌هاست، در حالی‌که، چوپان نماینده‌ای از مسیحیت است که به آیین‌های چندخدایی ایرلندی نیز باور دارد، یعنی همان مسیحیت سلتی. در مجموع، جمع بستن آیین کافرکیشان سلتی و الوهیت مسیحیت خود یک ساختار دراماتیک شبانه است. «گرگ‌پیمایان»، نمود «مسیحیت سلتی» (O' Bri-an, 2011:37) هستند و فضای آثار تام مور در این واژه خلاصه می‌شود. هم‌چنین، با توجه به بررسی کلیه نماهای این انیمیشن باید گفت بیش‌تر زمان فیلم در ساختار ترکیبی نظام شبانه (نمودار ۲) قرار می‌گیرد.

نتیجه‌گیری

تفکر بنیادین کارگردان، شخصیت «گرگ‌پیمایان»

پاتریک مقدس^{۷۹} به داستان پاتریک، پسر انگلیسی که توسط دزدان دریایی برای بردگی به ایرلند برده شده، اشاره دارد. پس از رویارویی با چالش‌ها، پاتریک به شهودی از جانب خدا دست می‌یابد و مسیحی می‌شود. وی پس از تحصیل در رم، به ایرلند بازگشته و با پادشاهی که به آیین‌های باستانی ایرلندی پای‌بند است، تعامل می‌کند. این داستان نمونه‌ای از نقاط افسانه‌های ایرلندی و داستان‌های مسیحی است (Freeman, 2017: 214-224). در انیمیشن، چوپانی با دیدن قطع شدن درختان توسط مردم، اعلام می‌کند این کار نقض پیمانی است که پاتریک مقدس با کافرکیشان بسته بود (۰۰:۱۵:۰۶) و این اقدامات خلاف آن توافق است. این چوپان، که نگاهی انعطاف‌پذیر به آداب و رسوم کهن ایرلند دارد، توسط لُرد دستگیر می‌شود. این لُرد نمادی از مسیحیت در

نمودار ۲. نمایشی تقریبی از ساختار شبانه و روزانه در انیمیشن گرگ‌پیمایان بر اساس گذشت زمان (نگارندگان، با توجه به جدول ۱).



فکری و فلسفی هستند، به صورت کاربردی و در روایت انیمیشن‌ها مورد استفاده قرار گیرند. این عناصر می‌توانند به عمق بخشیدن به مضمون انیمیشن کمک کنند. در یک نتیجه نهایی باید اذعان داشت که در انیمیشن «گرگ‌پیمایان» می‌توان شاهد استفاده موثر از ساختارهای دایره‌ای و مربعی و همچنین وجود اسطوره پنهان بود. لذا، تقابل‌هایی مانند نظام شبانه در برابر نظام روزانه و طبیعت‌گرایی در برابر شهرگرایی و مانند آن می‌توانند در قالب تقابل دایره و مربع به تصویر کشیده شوند و این رویکرد می‌تواند به ایجاد انیمیشن‌هایی با مضمون غنی و چندلایه کمک کند.

پی‌نوشت‌ها

۱. واژه گرگ‌پیمایان (Wolf Walkers) از آن جهت انتخاب شد که انسان‌هایی که گرگ‌پیما هستند با گرگینه‌ها متفاوتند. این موجودات زمانی که در حالت انسانی در خواب هستند، به گرگ تبدیل می‌شوند. از طرف دیگر، به دلیل وجود واژه (Walkers) در عنوان انیمیشن، به معنای راه‌رفتن از واژه پیما در فارسی استفاده شد تا معنای راه‌رفتن را در خود داشته باشد. این موجودات ترکیبی، دیگر گرگ‌ها را راهنمایی می‌کنند.

۲. Tomm Moore، (۱۹۷۷-)

۳. Ross Stewart، (تاریخ تولدش یافت نشده)

۴. کارتون سالن (Cartoon Saloon) نام یک استودیو ایرلندی است که به صورت مستقل انیمیشن تولید می‌کند و سه بار نامزد دریافت اسکار شده است. این استودیو در سال ۱۹۹۹ در کیلکنی (Kilkenny) تأسیس شد. تام مور، نورا توامی (Nora Twomey) و پل یانگ

در ساختار ترکیبی نظام شبانه قرار می‌گیرد. این انیمیشن به تضادهایی اشاره دارد که در یک نظام شبانه به هم‌آهنگی می‌رسند. از جمله، هم‌زیستی «گرگ‌پیمایان» و شکارچیان گرگ، آزادی‌خواهی مردم و قدرت‌خواهی لُرد، زندگی شهری و جنگلی و اعتقاد به آیین باستانی ایرلندی و الوهیت مسیحی. این انیمیشن داستانی اسطوره‌ای از مسیحیت سلتی را به تصویر می‌کشد که در آن، قدرت اسطوره‌های سلتی با معجزات شفابخش مریم و عیسی تلفیق شده‌اند و شخصیت می‌نمایان‌گر عیسی و مادرش نمادی از مریم مقدس است.

با توجه به نظرات ژیلبر دوران، می‌توان از الگوهای رفتاری اسطوره‌های ایرانی و اسلامی در شخصیت‌های انیمیشنی استفاده کرد تا اسطوره‌های گذشته را در قالبی نو، معاصر و پنهان احیا شود. اگر قرار باشد امری دینی و مقدس بازتولید شود، می‌توان از اسطوره‌های ایرانی که کنش و رفتاری متناظر با آن شخصیت دینی را دارند، استفاده کرد. پیشنهاد می‌شود که عناصر هنری موجود در نقاشی ایرانی، مانند ساختارهای حلزونی و هم‌زمانی، که دارای پیشینه‌ای

- de Jules Verne»
 35. University of Burgundy
 36. La Poétique Du Sujet
 37. Jacques Lacan (1901–1981)
 38. University of Grenoble
 39. Les structures anthropologiques de l'imaginaire. Introduction a l'arché typologie générale.
 40. Satoshi Kon (1963–2010)
 41. The Philosophy of Symbolic Forms
 42. Ernst Cassirer (1874–1945)
 43. L'Imaginaire Littéraire: Des Archétypes A La Poétique Du Sujet
 44. Margaret Sankey (1943–)
 ۴۵. Judith Hatten. (با جست‌وجوی اینترنتی سال تولد ایشان یافت نشد)
 46. The Diurnal Order of The Image
 47. The Nocturnal Order of The Image
 48. Toward a Theory of The Transcendental Fantastic
 49. l'imagination symbolique
 50. Mythem
 51. Dominantes Réflexes
 52. Reflexology
 53. Une Dominante De Position (in French), The Position Dominant (in English)
 54. Une Dominante De Nutrition (in French), The Nutritional Dominant (in English)
 55. Une Dominante Copulative (in French), The Copulative Dominant (in English)
 56. Diaïretiques
 57. Ascensionnel
 58. Spectaculaire
 59. Theriomorphes
 60. Nycotomorphes
 61. Catamorphes
 62. Schizomorphes
 63. Antiphrase
 64. Symboles De L'Inversion
 65. Symboles De l'Intimité
 66. Robyn
 67. Lord
 68. Mebh
 69. Merlin
 70. Tony Crisp (1937–)
 71. Charles Solomon (1950–)
 72. Shape shifters
 73. Ossory
 74. Topography of Ireland
 75. Young Irish Program
 76. Iainech Faelad
 77. Kilkenny
 78. Laois
 79. Saint Patrik

(Paul Young) مدیران موسس این استودیو هستند. این استودیو با سه فیلم سینمایی راز کلزها (Secret of Kells) پخش شده در سال ۲۰۰۹، آوای دریا (Song of The Sea) پخش شده در سال ۲۰۱۴ و گرگ‌پیمایان (Wolf Walkers) پخش شده در سال ۲۰۲۰ شناخته می‌شود.

۵. آنسی (Annecy) نام جشنواره انیمیشنی است که هر سال در شهر آنسی فرانسه برگزار می‌شود. این جشنواره در سال ۱۹۶۰ تأسیس گردیده است و در ابتدای ژانویه برگزار می‌شود. این جشنواره، ابتدا هر دو سال یک‌بار و از سال ۱۹۹۸ هر سال برگزار می‌گردد.

۶. Secret of Kells

۷. Sound of The Sea

۸. My Father's Dragon

۹. Nora Twomey. (۱۹۷۱–)

۱۰. دو انیمیشن راز کلزها و آوای دریاها از نظر اسطوره‌شناسی مورد پژوهش قرار گرفته است که در قسمت پیشینه به آن اشاره می‌گردد. انیمیشن پدر ازدهای من به دلیل ورود نتفلیکس (Netflix) به عنوان تهیه‌کنندگی این اثر، محدودیت در منابع مالی که برای انتخاب انیمیشن و استودیو مدنظر بود را کنار می‌گذارد. از این جهت انیمیشن گرگ‌پیمایان از میان این انیمیشن‌ها انتخاب شد.

11. Gilbert Durand (1921–2012)

12. Gaston Bachelard (1884–1962)

13. Henry Corbin (1903–1978)

14. Carl-Gustav Jung (1875–1960)

15. Symbole

16. La Ré gime Nocturne

17. La Ré gime Diurne

18. Archetype

19. Sché me

۲۰. مروا الخیاط (Marwa AlKhayat) استاد دانشگاه کانادایی اهرام در مصر است و در نشانه‌معناشناسی و ادبیات تطبیقی تحقیقات متعددی انجام داده است.

21. Celtic Myths in Cartoon Saloon's "The Secret of Kells" (2009) and "Song of the Sea" (2014): A Critique of Irish Postcolonial Animation

22. Textual Turnings: An International Peer-Reviewed Journal in English Studies

۲۳. Liam Burke, (با جست‌وجوی اینترنتی، به دلیل مشابهت اسمی با افراد مشهور، سال تولد ایشان یافت نشد)

24. Swan Song: Lamenting Ireland's Traditional Past in "Song of the Sea" (Tomm Moore 2014)

25. Swinburne, Sidney, Australia

۲۶. Maria O'Brien, (با جست‌وجوی اینترنتی، به دلیل مشابهت اسمی با افراد مشهور، سال تولد ایشان یافت نشد)

27. "The Secret of Kells (2009), a film for a post Celtic Tiger Ireland?"

28. Animation Studies

29. Pagans

30. Ross Chambers, (1932–2017)

31. Narrative and the Imaginary: A Review of Gilbert Durand's "The Anthropological Structures of the Imaginary"

32. Ohio University

33. Christian Chelebourg, (1965–)

34. «Boutique d'imagination, structure du texte et structure de l'imagination dans les Voyages é tonnants

فهرست منابع الف / فارسی

دوران، ژیلبر، (۱۳۹۸)، **تخیل نمادین**، ترجمه روح‌الله نعمت‌الهی،

(دسترسی: ۱۸ بهمن ۱۴۰۲، ساعت ۱۶:۱۶) awards/
 URL 2: <https://www.downloadha.com/movie/wolf-walkers-2020/> (دسترسی: ۱۰ بهمن ۱۴۰۲، ساعت ۱۷:۰۰)
 URL 3: <https://christianheritagecentre.com/media/devotion-to-mary/> (دسترسی: ۱۸ بهمن ۱۴۰۲، ساعت ۱۸:۰۵)
 URL 4: <https://taaghche.com/book/39047/> (دسترسی: ۱۸ بهمن ۱۴۰۲، ساعت ۱۵:۰۰)

چاپ اول، تهران: نشر حکمت کلمه.
 شلبورگ، کریستین (۱۴۰۱)، **خیال‌پردازی ادبی از کهن‌الگوها تا بوئیقای سوژه**، ترجمه علی عباسی و فرزانه کریمیان، چاپ اول، تهران: دانشگاه شهید بهشتی، مرکز چاپ و انتشارات.
 عباسی، علی (۱۳۹۰)، **ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران**، چاپ اول، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
 فهیما، شیما، گودرزی، مصطفی و نامورمطلق، بهمن (۱۴۰۲)، «اسطوره پنهان در نقد هنر و ادبیات با روش ژیلبر دوران»، رهپویه هنر، دوره ۶، شماره ۳، ۲۹-۳۸.
 کریسپ، تونی (۱۳۹۲)، **فرهنگ‌نامه خواب و رؤیا به روش یونگ**، ترجمه امیرحسین میرزائیان، تهران: انتشارات آینده درخشان (برگرفته از URL 4).
 کرامت، نسیم و فقیهی، حسین (۱۳۹۷)، «از خیال عارفان تا تخیل ژیلبر دوران»، ادبیات عرفانی، سال دهم، شماره ۱۸، ۷-۳۳.

ب / غیرفارسی

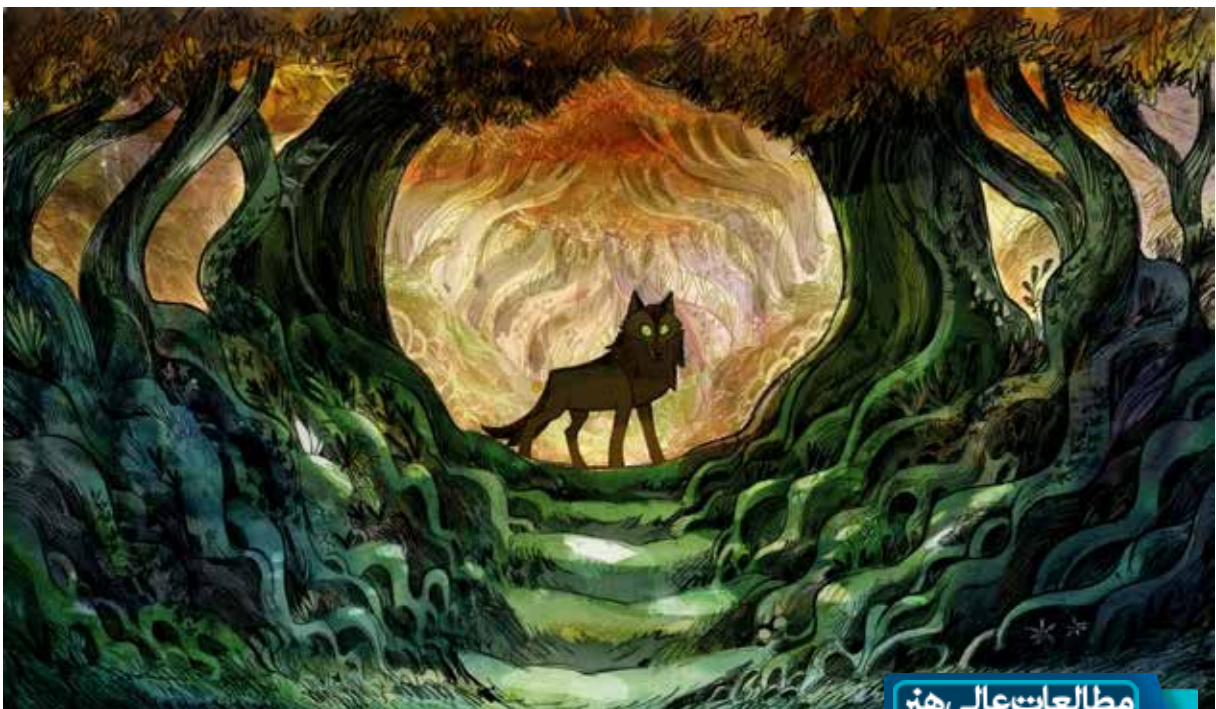
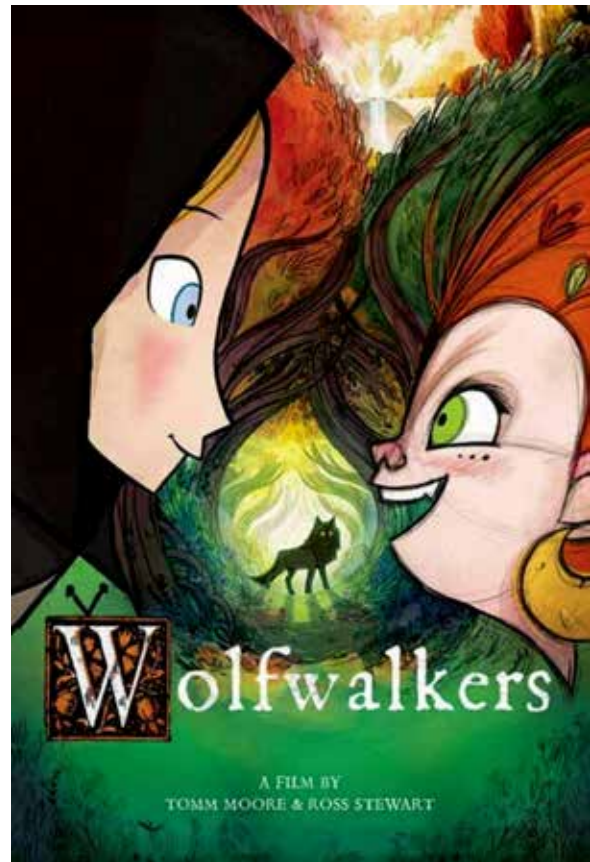
Alkhayat, Marwa (2020), "Celtic Myths in Cartoon Saloon's *The Secret of Kells* (2009) and *Song of the Sea* (2014): A Critique of Irish Postcolonial Animation", *Textual Turnings: An International Peer-Reviewed Journal in English Studies*, Vol. 2, No. 1, pp. 40-62.
 Burke, liam (2016), "Swan Song: Lamenting Ireland's Traditional Past in *Song of the Sea* (Tomm Moore 2014)", *Estudios Irlandeses*, Vol. 14, No. 1, pp. 1-10.
 Chambers, Ross (2001), "Narrative and the Imaginary: A Review of Gilbert Durand's *The Anthropological Structures of the Imaginary*", *The Ohio University Press*, Vol. 9, No. 1, pp. 100-109.
 Durand, Gilbert (1992), **The Anthropological Structures of The Imaginary**, Translated by Margaret Sankey and Judith Hatten (1999), Australia, Boombana Publication.
 Freeman, Philip (2017), **Celtic Mythology: Tales of Gods, Goddesses and Heros**, The United States of America, Oxford University Press.
 O' Brian, Maria (2011), "The Secret of Kells (2009), a film for a post Celtic Tiger Ireland?", *Animation Studies*, Vol. 6, pp. 34-39.
 Solomon, Charles (2020), **The Art of Wolf Walkers**, New York, Abrams.

ج / انیمیشن‌ها

Moore, Tom (Director), (2009), *The Secret of Kells* [Motion Picture], Cartoon Saloon; Les Armateurs; Vivi Film.
 Moore, Tom (Director), (2014), *Song of the Sea* [Animated Feature Film], Cartoon Saloon.
 Moore, Tom (Director), (2020), *Wolf walkers* [Animated Feature Film], Cartoon Saloon.
 Twomey, Nora (Director), (2022), *My Father's Dragon* [Motion Picture], Netflix.

د / پایگاه‌های اینترنتی

URL 1: <https://www.imdb.com/title/tt5198068/>



Analysis of Imagination from Gilbert Durand's Point of View in "Wolfwalkers" Animated Film

Seyedeh Zahra Mousavi

Ph.D. Student, Research of Art, Department of Advanced Studies in Art, Faculty of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

Ali Khaksar

Assistant Professor, Department of Advanced Studies in Art, Faculty of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received: 9 May 2024, Accepted: 19 AOut 2024)

Abstract

Wolfwalkers animated film reflects Ireland's imaginary and mythical atmosphere. This research explores the themes in the imaginations depicted in the Wolfwalkers animated film. Gilbert Doran's analytical approach, which focuses on theme and myth, has been used to analyze the fictional elements. This qualitative research is practical in its purpose and employs a descriptive-analytical method. Information has been collected from library sources. The aim is to provide conceptual guidance for producing imaginative animations based on indigenous culture. The findings indicate that the Wolfwalker character symbolizes contradictions and associations (human/wolf, sleep/awakening) within the dramatic structure of The Nocturnal Order Furthermore, Tomm Moore, the director, incorporates a reproduction of Celtic Christianity, blending theism with Irish polytheism within the night system structure. The hidden myth in this animated film references Jesus, and the circle and square forms play a significant role in expressing the film's themes. Thus, the oppositions of The Nocturnal Order against The Diurnal Order, Celtic magic against Christian divinity, nature against man, woman against man, and freedom against obedience are reflected in the contrasting forms of circle and square.

Keywords

Gilbert Durand, myth, Wolfwalkers animated film, Cartoon Saloon.