

## گفتمان زن باوری در کهن‌الگوی سفر قهرمان؛ بررسی موردی انیمیشن سینمایی زوتوپیا

مریم کهوند، حمید صادقیان\*

<sup>۱</sup>دانشیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده‌ی هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر، تهران، ایران.  
<sup>۲</sup>استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده‌ی هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۷/۱۶، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۰۹/۲۱)

### چکیده

در بیشتر انیمیشن‌های مطرح جهان قهرمانان نقشی اساسی و محوری دارند. زوتوپیا، برنده‌ی اسکار بهترین انیمیشن ۲۰۱۶ نیز فیلمی با درون‌مایه‌ی قهرمانی است. این اثر که در قالب داستان حیوانات یا تمثیل حیوانی پرداخته شده، داستان دختر بچه‌ی خرگوشی به نام «جودی هاپز» را روایت می‌کند. جودی برخلاف بسیاری از کلیشه‌های دیزنی، شاهزاده نیست. او متعلق به طبقه‌ی متوسط و از خانواده‌ای کشاورز پیشه است. داستان زوتوپیا در دنیای مدرن رخ می‌دهد. داستان‌ها و اساطیر، ساختارهای کهن‌الگویی و اسطوره‌های مشترک دارند؛ الگوهایی که با تنوعی نامحدود در آثار ادبی و هنری تکرار می‌شوند. سفر قهرمان یکی از نظریه‌هایی است که به وسیله‌ی آن می‌توان به ساختارهای تکرار شونده در داستان‌های مختلف پی برده، به تحلیل آن‌ها پرداخت. هدف این مقاله، دستیابی به کاربرد کهن‌الگوی سفر قهرمان و بازیابی مصداق‌های زن باوری در روایت انیمیشن زوتوپیا است. چارچوب نظری تحلیل این انیمیشن مبتنی بر رویکرد ساختارگرایانه‌ی سفر قهرمان ژوزف کمپبل و روش پژوهش، توصیف و تحلیل روایت بصری این انیمیشن است. نتایج حکایت از وجود هماهنگی‌های زیادی میان داستان زوتوپیا با کهن‌الگوی سفر قهرمان دارد که در راستای مباحث جهانی روز، از این الگو برای طرح گفتمان‌های مربوط به زن باوری در رسانه‌ی انیمیشن بهره‌برداری می‌شود، چنان که براساس همین گفتمان، بسیاری از شخصیت‌های قهرمانی انیمیشن در دهه‌ی اخیر، باز تولید شده‌اند.

### واژه‌های کلیدی

گفتمان زن باوری، کهن‌الگو، قهرمان مؤنث، زوتوپیا.

## مقدمه

ساخته‌اند. با تماشای هریک از این آثار درمی‌یابیم که شخصیت اصلی یا قهرمان مؤنث، پس از گذراندن یک سفر پرفرازونشیب به موفقیت دست می‌یابد.

شناخت تأثیرات ایدئولوژیک موجود در فیلم‌های انیمیشن به‌ویژه بر مخاطب اصلی آن یعنی کودکان و نوجوانان، دارای ضرورت و اهمیت بسیاری است. کلیشه‌های جنسیتی‌ای که در کودکی به افراد معرفی می‌شوند در سراسر زندگی آن‌ها تقویت می‌شوند. کودکان در مواجهه با این آثار درمی‌یابند که خوب و بد چیست، شخصیت‌های خوب و بد چه خصوصیاتی دارند، قهرمان کیست و غیره. به همین ترتیب، رسانه تأثیرگذاری و شکل‌دهی اهداف ایدئولوژیک خود را بر اندیشه‌ی مخاطبان چنان میسر می‌سازد که صاحبان قدرت تمایل دارند. فیلم‌ها و شخصیت‌های انیمیشن از جمله محصولات فرهنگی قدرتمندی هستند که با زبان تمثیل و استعاره، بستر مناسبی برای کاشت ایدئولوژی و گفتمان حاکم فراهم می‌سازند. از جمله پرسش‌هایی که در این پژوهش زمینه‌ساز بحث اصلی می‌گردد؛ چگونگی طرح قهرمان مؤنث در الگوی کمپیل<sup>۱</sup> و استفاده از تصاویر به‌عنوان ابزار بازنمایی ایدئولوژی‌های خاص است. هم‌چنین نحوه‌ی پرداخت گفتمان‌های پیشامدرن، مدرن و پُست‌مدرنیستی به قهرمان مؤنث و هم‌سازی آن با دیدگاه‌های نوین و نقش اجتماعی زنان. در این جستار، به‌منظور دستیابی به کاربرد کهن الگوی سفر قهرمان و بازیابی مصداق‌های زن‌باوری، به بررسی پیرنگ داستان انیمیشن *زوتوپیا* از طریق بررسی کنش‌های دیداری این فیلم پرداخته و کوشیده است تا وجود هماهنگی بین سفر قهرمان کمپیل با کلیات داستان و شخصیت اصلی فیلم را تبیین و تشریح نماید. هم‌چنین تلاش دارد تا این اثر را در راستای مباحث جهانی روز که از چنین الگوهایی برای طرح گفتمان‌های مربوط به زن‌باوری در رسانه‌ی انیمیشن بهره‌برداری نمایند، تفسیر نماید.

یکی از دستاوردهای چندفرهنگی و توجه به مفهوم جهانی‌شدن، این است که گفتمان‌هایی<sup>۱</sup> با پوشش وسیع و سطح مخاطب گسترده‌تر در حال شکل‌گیری هستند. گفتمان‌ها سازوکارهایی هستند که ایدئولوژی‌های غالب را در جوامع به نحوی بازتولید می‌کنند. انیمیشن به‌عنوان رسانه‌ی تصویری و فراگیر، آشکار یا پنهان دربردارنده‌ی مجموعه‌ای عظیم از مفاهیم اجتماعی و گفتمان‌ها است. چه بسیار الگوها، مدل‌ها و مفاهیم اجتماعی-فرهنگی که به مدد تکنیک‌های انیمیشن و قدرت بی‌نظیر آن در بازنمایی، از طریق رسانه‌های مختلف عرضه و دریافت می‌شوند. امروزه وجه دیداری بازتولید<sup>۲</sup> گفتمان‌ها به‌واسطه‌ی دستاوردهای تکنولوژی و پیشرفته‌ی تصویر، بسیار واجد اهمیت شده و بُعد تصویری زندگی چنان تقویت شده که بیش از گفتمان‌ها، با دیدمان‌ها<sup>۳</sup> مواجه هستیم و این یکی از مؤثرترین راه‌های تأثیرگذاری بر مخاطب است. از جمله مهم‌ترین دیدمان‌هایی که هم‌زمان با شکل‌گیری و گسترش مفهوم جهانی‌شدن و توجه به برخی از فرهنگ‌های حاشیه‌ای، خرده‌فرهنگ‌ها و اقلیت‌ها در جوامع گوناگون و به‌ویژه غربی مورد توجه و تأکید قرار می‌گیرد، زن و زن‌باوری است. این توجه به‌وضوح در دهه‌ی اخیر در تولید انیمیشن‌های سینمایی کمپانی والت دیزنی<sup>۴</sup> مشهود است. دیزنی به‌عنوان یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های رسانه‌ای و صنایع سرگرمی جهان شناخته می‌شود که تا به امروز انیمیشن‌های دخترانه‌ی بسیاری تولید کرده است. بسیاری از این آثار جزو خاطره‌انگیزترین انیمیشن‌ها و اسطوره‌های تاریخ سینما به‌شمار می‌آیند. انیمیشن‌های *گیسوگمند*<sup>۵</sup>، *دلیر*<sup>۶</sup>، *منجمد*<sup>۷</sup>، *موانا*<sup>۸</sup> و *زوتوپیا*<sup>۹</sup> از جمله مهم‌ترین این تولیدات در دهه‌ی اخیر این استودیو هستند که به اشکال متفاوت ارزش‌هایی از جمله شجاعت، مقاومت در برابر الگوهای سنتی، مبارزه با نژادپرستی، پرهیز از خشونت، صلح‌دوستی و غیره را در شخصیت‌های مؤنث فیلم مورد تأکید قرار داده و با روش‌هایی خاص مقوم

## روش پژوهش

این مقاله با روش توصیف و مقایسه به تحلیل فیلم می‌پردازد. چارچوب نظری تحلیل انیمیشن *زوتوپیا* مبتنی بر رویکرد ساختارگرایانه‌ی سفر قهرمان ژوزف کمپیل است. شیوه‌ی گردآوری اطلاعات با استفاده از منابع کتابخانه‌ای، مشاهده و مطالعه‌ی فیلم، انتخاب تصاویر و تحلیل دیدمانی آن‌ها است.

## پیشینه پژوهش

ماری (۲۰۱۸) در مقاله‌ای با عنوان «تغییر بازنمایی زنان در آثار انیمیشن والت دیزنی» به بررسی تفاوت‌های بازنمایی در شخصیت‌پردازی شخصیت‌های مؤنث فیلم‌های انیمیشن دیزنی پرداخته و معتقد است که این بازنمایی‌ها هم‌اکنون نمود ایدئولوژی‌های طبیعی جوامع و راه‌هایی برای درک شرایط کنونی زنان است. از دیدگاه نویسنده، این فیلم‌ها بازنمایی ایدئولوژی‌ها هستند و نقش زنان در بافت عمیق جامعه را برای ما بازتولید می‌کنند. کاسپر (۲۰۱۶) در مقاله‌ای با عنوان «مردان در مخصصه، زنان در جنگ جنسیت، نژاد و ابرقهرمانان» بازنمایی ابرقهرمانان را از لحاظ

تاریخی، به امنیت ملی و جنگ سرد، تغییر نقش‌های جنسیتی، کلیشه‌های نژادی و مسائل زیست‌محیطی مرتبط دانسته و در نهایت نتیجه می‌گیرد که فیلم‌نامه و شخصیت‌پردازی ابرقهرمانان زن و مرد در جهت بیان اهداف ایدئولوژیک و با استفاده از جنس، جنسیت و نژاد صورت می‌گیرد.

نوری و علیجانی (۱۳۹۶) در مقاله‌ی «فردیت قهرمان در فیلم *رنگو*» بر این باورند که تولیدکنندگان در این فیلم انیمیشن برای نشان‌دادن اسطوره‌ی اصلی، از اسطوره‌ی یگانه‌ی کمپیل و نیز از مدل *وگنر* بهره برده‌اند. یافته‌های تحقیق نشان‌گر این است که قهرمان بازتولید شده، برخلاف قهرمانان قبل که از قوای جسمی و روحی فوق‌العاده و فراطبیعی برخوردار بودند، از نظر جسمی معمولی و حتی بسیار ناتوان است و تنها با تکیه بر خودشناسی، پرورش استعدادهای درونی خود، تقلیدکردن و عدم توجه به هرگونه منبع بیرونی برای یافتن حقیقت است که به قهرمانی دست پیدا می‌کند. قهرمانی که (مروج آموزه‌های انسان غربی است) اکسیر و راه‌آورد سفر او دموکراسی، لیبرالیسم، انسان‌گرایی و تأکید بر استعدادها و حقوق فردی است.

عبداله‌زاده و ریحانی (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «نقد کهن‌الگویی سفر قهرمان در داستان *هفت‌خان/سفندیار* بر اساس نظریه‌ی کمپیل»

گلمزاری و شیخ مهدی (۱۳۹۴) در مقاله‌ای با عنوان «تلفیق تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی در انیمیشن ژاپنی شهر/شباح» برای بررسی و بازیابی نحوه‌ی حضور قهرمانان زن، انیمیشن شهر/شباح را انتخاب کرده‌اند. شخصیت اصلی این انیمیشن یک دختر است. ساختار روایی فیلم مبتنی بر تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان کمپیل است که امکان تحلیل بسیاری از نمادهای این انیمیشن سینمایی را فراهم می‌آورد. سپس با توجه به جنسیت قهرمان، تک‌اسطوره‌ی کمپیل را در هماهنگی با کهن‌الگوی زن وحشی کلاریسا/ستس بررسی کرده‌اند. نتایج حکایت از این دارد که کلیت داستان انیمیشن شهر/شباح در این مقاله نشان از هماهنگی با طرح ساختاری سفر قهرمان کمپیل دارد، اما با توجه به جنسیت قهرمان این انیمیشن، استفاده از کهن‌الگوی زن وحشی در تحلیل آن ضرورت دارد.

در پژوهش‌های فوق موضوعاتی نظیر قهرمانان مؤنث، شباهت و تفاوت‌های آنان، تطبیق روایت‌های قهرمانی با الگوی کمپیل و شیوه‌های متفاوت بازنمایی قهرمان مؤنث با رویکردهای مختلف بررسی و تحلیل شده‌اند؛ اما زوتوپیا به‌عنوان یکی از آخرین دستاوردهای دنیای انیمیشن، علی‌رغم وجه تشابه و تفاوت‌هایی که با سایر انیمیشن‌های پیش از خود دارد در بسیاری از زمینه‌های فوق مورد بررسی قرار نگرفته، ضمن اینکه از ویژگی‌های خاص زوتوپیا نسبت به دیگر انیمیشن‌های مورد تحلیل به این طریق می‌توان ذکر نمود: جودی شاهزاده نیست، انسان نیست، دختر یک خانواده‌ی کشاورز است و ۲۷۵ خواهر و برادر کوچک‌تر از خودش دارد، در دنیای مدرن زندگی می‌کند و الگویی را از یک دختر جوان ارایه می‌کند که تاکنون در نوع خود بی‌نظیر بوده است. چنانکه می‌توان این فیلم را از جدیدترین نمونه‌های انیمیشن جهان دانست که در حال تعریف گفتمان زن‌باوری (گفتمان پسا‌فمینیستی از یک قهرمان مؤنث) در دنیای در حال گذار از مدرن به پُست‌مدرن است. به‌نحوی که در این انیمیشن، به‌تدریج مباحث جنسیتی از مرکزیت خارج و مسائلی نظیر: نژاد، مسائل بیولوژیک، قومیت، طبقه، فرهنگ و تجربه بر شکل‌گیری هویت زنان مؤثر قلمداد گردید و برخلاف نظرات پیشین، یک ایدئولوژی خاص نمی‌تواند بر همه‌ی زنان حاکم باشد. به همین منظور پژوهش حاضر در نوع خود بدیع و قابل توجه است.

### گفتمان زن‌باوری در آموزه‌های پُست‌مدرنیسم

گفتمان به‌طور معمول و اصطلاحاً در حکم مفهوم زبانی و در معنای بخشی از نوشتار یا گفتار مرتبط به‌کار می‌رفت «اما میشل فوکو<sup>۱۱</sup> معنای جدید و متفاوتی به آن بخشید؛ قواعد و اعمالی که در دوره‌های مختلف تاریخی، گزاره‌های معنادار و گفتمان قاعده‌مند را تولید می‌کردند» (هال، ۱۳۹۱، ۸۵). فوکو گفتمان را به‌عنوان یک نظام بازنمایی مطرح می‌نماید و «تحلیل گفتمان روشی است که تضاد میان گفتمان‌های مختلف را روشن می‌کند» (ویدون، ۱۹۸۹، ۲۳). در گستره‌ی آموزه‌های پُست‌مدرنیستی «زمینه‌ی ظهور جریان پسا‌ساختارگرایی را تأکید بر گفتمان هموار نمود. این رویکرد جدید به‌خاطر توجه بر گفتمانی بودن اموری از جمله هویت جنسی، مورد توجه فمینیست‌های پُست‌مدرن قرار گرفت» (همانجا). «پذیرش انگاره‌های پُست‌مدرن توسط فمینیست‌ها به منظور تقویت گفتمانی است که طی آن بسیاری از حقایق مربوط به زنان و جنسیت، تبیین و روشن می‌شود» (سجادی، ۱۳۸۴، ۱۹). در نظریه‌های مرتبط با

نمادهای هفت‌خان اسفندیار را براساس نظریه‌ی فرآیند فردیت یونگ (که در نظریه‌ی تک‌اسطوره‌ی کمپیل نمود یافته) تحلیل نموده و با تشریح مراحل عزیمت، تشرف و بازگشت کمپیل، سفر اسفندیار را با این الگو مطابقت داده‌اند. اسفندیار که نمادی از کهن‌الگوی قهرمان است، تلاش می‌کند تا با ناخودآگاه درونش به وحدت برسد. او با کمک پیر فرزانه و امدادهای غیبی، ابتدا در هفت وادی، سایه را با خود همراه کرده، سپس با ورود به آستان تشرف و غلبه بر نفس اماره، با سه آنیمای درون به یگانگی می‌رسد و با برکتی که از این سفر به‌دست می‌آورد، به‌سوی جامعه‌ی خودش برمی‌گردد تا با در دست‌گرفتن قدرت وعده داده‌شده از سوی خودآگاه، به تحول و اصلاح جامعه بپردازد؛ اما سرانجام بی‌بهرگی او از فرآیند فردیت و سیر ناقص در روند کمال، موجب می‌شود تا بر تخت شاهی ننشیند و در نیمه راه زندگی، جان بسپارد.

شمس و ناظری (۱۳۹۶) در مقاله‌ی «اسطوره و ابرقهرمان‌سازی سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی» ابرقهرمانان سینمایی را اسطوره‌های مدرن و پدیده‌های فرهنگی قلمداد نموده‌اند که مانند اسطوره‌های باستانی، مفاهیم مختلف فلسفی را در لایه‌های مختلف خود جای داده‌اند. نتایج مقاله نشان می‌دهد که ابرقهرمان خود به‌عنوان استعاره‌ای از جهان واقعی به‌سادگی قادر است که به‌تجسم معناهای استعاری بی‌شماری منتهی شود. از دیدگاه نویسندگان؛ هدف اسطوره‌سازی مدرن فراتر از مصرف‌گرایی، دستیابی به جامعه‌ای همگن با سبک زندگی لیبرال است. هم‌چنین روایت قهرمان‌سازی در سینما، به‌ویژه سینمای هالیوود در خدمت ایجاد مفهوم مرکزی ایدئولوژیک سرمایه‌داری آمریکایی است که براساس انطباق با هنجارهای رایج غربی، به انتقال مفاهیم و تجسم معانی اجتماعی، فرهنگی پرداخته، اهدافی چون کلیشه‌های نژادی، تغییر نقش‌های جنسیتی و مسائل مربوط به محیط زیست را مدنظر قرار می‌دهد.

سمیع‌زاده و خجسته‌گزارفردی (۱۳۹۵) در مقاله‌ی «تحلیل ساختاری سفر قهرمان در حماسه و عرفان بر اساس نظریه‌ی کمپیل» تلاش کرده‌اند تا با رویکرد تحلیل ساخت‌گرایانه و تکیه بر چارچوب نظری سفر قهرمان، به این فرضیه که قهرمانان حماسی و عرفانی در سفر خویش مراحل یکسانی را طی می‌کنند دست یابند. در این مقاله با تکیه بر روش نظری سفر قهرمان کمپیل کوشش بر این است تا به این فرضیه که «قهرمانان حماسی و عرفانی در سفر خویش مراحلی یکسان را طی می‌کنند» دست یابد.

کوپا و دیگران (۱۳۹۴) در مقاله‌ی «کهن‌الگوی قهرمان در منظومه‌ی آرش کمان‌گیر سیاوش کسرابی» آرکی‌تایپ یا کهن‌الگو را مهم‌ترین اصطلاح مکتب روانکاوی کارل گوستاو یونگ معرفی کرده‌اند که صور کهن و افکار و امیال غریزی را شامل می‌شود و در ناخودآگاه جمعی مشترک انسان‌ها وجود دارند. در این پژوهش، کهن‌الگوی قهرمان در منظومه‌ی حماسی آرش کمان‌گیر (اثر سیاوش کسرابی) بررسی و تحلیل شده، ادعان می‌دارد که هر انسانی در درون خویش قهرمانی دارد و به‌سیروسفر قهرمانی خاصی می‌پردازد. این سفر در اصل، همان الگویی است که برای طی کردن مسیر خودشناسی و رشد فردیت انتخاب کرده است. مقاله در انتها منتج به این است که آرش کمان‌گیر (که کهن‌الگوی قهرمان در شخصیت او حاکم است) با طی کردن فرازوفرودهای ویژه‌ی این کهن‌الگو، مسیر خودشناسی را به سرانجام رسانده و به «خود» واقعی‌اش دست یافته است.

### انیمیشن‌های والت دیزنی از زن محوری تا گفتمان زن‌باور

گفتمان‌های جنسیتی در سینمای انیمیشن والت دیزنی را می‌توان از ساخت اولین فیلم بلند انیمیشن این کمپانی یعنی: *سفیدبرفی و هفت کوتوله* در سال ۱۹۳۷ دنبال کرد. بسیاری از این آثار نظیر: *زیبای خفته*، *سیندرلا*، *دیو و دلبر* و غیره از اسطوره‌های ماندگار سینمای جهان به‌شمار می‌روند و با محوریت شخصیت مؤنث تولید شده‌اند. این آثار در طول حدود ۸۰ سال تحت تأثیر عوامل زمینه‌ای و با ارائه‌ی کلیشه‌های جنسیتی، تحول سه موج فکری را تا به امروز به نمایش می‌گذارند. در تفکر مربوط به موج اول، آثاری نظیر *سفیدبرفی*، *سیندرلا* و *زیبای خفته* که «عموماً دخترانی مظلوم، ستم‌دیده و تحت سیطره‌ی نامادری ظالم و یا در قلعه‌ای دربند بودند. راه نجات؛ از راه رسیدن شاهزاده‌ای بود تا با ازدواج (به‌عنوان منجی) آنان را به خوشبختی برساند» (صادقیان، ۲۰۱۴، ۲). دلیل نجات این دختران زیبایی آن‌ها است. در موج دوم، «شاهزاده‌ها به قیام علیه کلیشه‌های مرسوم پرداختند و تلاش کردند تا در تعیین سرنوشتشان دخیل باشند، این موج را *قهرمانانی نظیر: آریل*، *پوکاهونتاس*، *مولان* و *جاسمین* نمایندگی می‌کردند» (قارابدیان، ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵، ۲۳) و در موج سوم در دهه‌ی دوم قرن ۲۱، *مریدا*، *السا*، *موآنا* و *جودی*، دوران مدرن و گذار از مدرنیسم به پُست‌مدرنیسم را نمایندگی می‌کنند. این تحولات حکایت از این دارد که انیمیشن‌های دخترانه‌ی دیزنی متناسب با شرایط فرهنگی، سیاسی، اجتماعی و گفتمان‌های روز، در هر دوره واکنش نشان داده‌اند و این واکنش را می‌توان با جنبش‌های فکری و بروز اندیشه‌های فمینیستی در غرب مطابقت داد. در این راستا انیمیشن *زوتوپیا* با توجه به پشتوانه‌های فکری و گفتمان مسلط بر تولیدات دیزنی، در بستر اندیشه‌های پُست‌مدرن متولد شده است.

### کهن‌الگوی سفر قهرمان

کارل گوستاو یونگ در تعریف آرکی‌تایپ یا کهن‌الگو در نماد خواب می‌گوید: «کهن‌الگو برآن است تا انگیزه‌های نمودهایی که اگرچه در جزئیات کاملاً متفاوت هستند، اما شکل اصلی خود را از دست نمی‌دهند را به ما بشناساند» (۱۳۸۶، ۹۶). در بسیاری از روایت‌های اسطوره‌ای با رخداد‌های متفاوتی روبه‌رو هستیم که باعث می‌شود قهرمانی در طول مسیر زندگی‌اش دست به ماجراجویی بزند و داستان خود را بی‌آفریند. «اسطوره‌ی قهرمان، از جمله رایج‌ترین و مشهورترین اسطوره‌هاست که در اساطیر قدیم روم و یونان، قرون وسطا، خاور دور و در میان قبایل بدوی کنونی می‌یابیم» (همان، ۱۶۲). ماجرای سفر قهرمان یکی از مهم‌ترین رویدادهایی است که «در روایت‌های اسطوره‌ای و حماسی سرزمین‌های مختلف، در سرگذشت قهرمانان، طرح مکرری دیده می‌شود که قهرمان، به‌دنبال آن مراحل دشوار و خطرآفرین را پشت سر می‌گذارد» (آقاجانی و خزانه دارلو، ۱۳۹۵، ۲۸). در سرگذشت و ماجراهای متنوع هریک از این اسطوره‌ها شباهت‌هایی وجود دارد که بر مبنای تعریف یونگ از کهن‌الگو و با بررسی هر یک از آن‌ها می‌توان به یک ساختار واحد دست یافت. ژوزف هندرسن می‌نویسد: «اساطیر قهرمانی در جزئیات بسیار متفاوت‌اند، اما هرچه دقیق‌تر بنگریم، بیشتر به هم‌سانی بنیادی آن‌ها پی می‌بریم. همه‌ی آنها یک الگوی جهانی دارند، هرچند که توسط گروه‌ها یا افرادی خلق شده‌اند که هیچ‌گونه تماس مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند»

تاریخ فعالیت‌های فمینیستی، سیر این فعالیت‌ها دسته‌بندی و به‌طور کلی به سه موج تقسیم می‌شود. در این تعریف؛ «موج اول؛ از قرن نوزدهم تا سال‌های بعد از جنگ جهانی اول ادامه یافت؛ موج دوم به دهه‌ی شصت برمی‌گردد و موج سوم شامل دو دهه‌ی اخیر می‌شود» (سلیمانی و هراتی، ۱۳۹۴، ۹). فمینیسم موج سوم، کوششی است برای ترمیم فاصله میان سیاست‌های موج دوم و شعار انتخاب فردی پست فمینیستی، چنان‌که «در امواج قبلی، زنان بالقوه خواهر محسوب می‌شدند؛ اما در موج سوم؛ سن، قومیت، نژاد، طبقه، فرهنگ، جنسیت و تجربه بر شکل‌گیری هویتی زنان مؤثر قلمداد شد و برخلاف نظریات قبل، یک ایدئولوژی مشخص نمی‌تواند بر همه‌ی زنان حاکم باشد» (همان، ۱۱). موج سوم به دفاع از تنوع و تغییر می‌پردازد. این رویکرد «بر اساس تفاوت انسان‌ها، به‌خصوص تفاوت بین زن و مرد، بر این باور است که نمی‌توان زن را با قالب مشخصی تعریف نمود و یک ساختار فرهنگی، اجتماعی ثابت برای وی در نظر گرفت» (سجادی، ۱۳۸۴، ۷). از سپیده‌دمان دهه‌ی نود، جهت‌گیری‌های افراطی فمینیستی رو به تعدیل گذارد چراکه در کنش‌های زن محور در این دوره، آثار سوء افراطی‌گری، بیش از همه گریبان‌گیر خود جامعه‌ی زنان شد. فمینیسم پُست‌مدرنیستی تداعی‌کننده‌ی «مجموعه‌ای است از مفاهیم و طرزتلفی‌هایی که در مورد زنان و مسائل مربوط به ایشان وجود دارد. این مفاهیم گاهی متضاد و متعارض هستند. هم‌چنین فمینیسم پُست‌مدرن واژه‌ای جدید به‌نظر می‌رسد و مسائل متأخر مربوط به زنان را دربر می‌گیرد» (همان، ۱۱). طرفداران این گرایش، تحت تأثیر آموزه‌های پست‌مدرن، بعد از دهه‌ی هفتاد به این عرصه ورود نموده و خود را فمینیست پُست‌مدرن نامیدند. از دیدگاه آنان، علت زیر سلطه رفتن زنان و فرودستی آنان وجود رفتارهایی است که از بدو تولد میان دختر و پسر تفاوت ایجاد می‌کند. اشاره‌ی فمینیست‌های پُست‌مدرن، به تأثیر گفتمان‌های مختلف، چهارچوب‌های فکری و نظری و داستان‌ها و روایت‌هایی است که در مقام تعریف از جنسیت گفته یا استفاده می‌شود. آن‌ها و معتقدند که: «این حکایات و داستان‌ها، در تعیین هویت و تعریف جنسیت نقش دارند؛ چنان‌که حتی تعریف هویت جنسی نیز تابعی از روابط قدرت اجتماعی - سیاسی است» (جونز، ۱۹۹۶، ۹۲). بنابراین دیدگاه، ضمن توجه به وجود تشابهات حقوق زنان و مردان در خانواده و محیط اجتماعی، زن و مرد مجدداً باید بازتعریف شوند. در اندیشه‌ی پُست‌مدرن، واقعیت‌های اجتماعی، سیاسی و هویتی اموری برساختی است که توسط گفتمان‌های مختلف و متنوع شکل گرفته و پدیدار شده‌اند؛ بنابراین بر این باور هستند که در دوره‌ی معاصر قواعد و ذهنیت‌های یکسان سیاسی و فرهنگی در مورد جنسیت و گفتمان‌های زنانه، می‌تواند هویت‌های مستقل و متنوع داشته باشد. سیر تحول اندیشه‌های فمینیسم در حدود دوپست سال گذشته، از نظریات لیبرال فمینیستی تا دسته‌بندی‌های فکری نظری و اندیشه‌های رادیکال، بنیان علم، اخلاق و سیاست را به چالش کشیده‌اند. از مباحث بنیادی اولیه و روانشناسی تاراه کارهای اجتماعی پُست‌مدرن، که پیچیدگی‌های بسیاری دارد؛ بنابراین شیوه‌ی بازنمایی و گفتمانی انیمیشن سینمایی زوتوپیا در این پژوهش نیز مبتنی بر تحولات موج سوم، به‌ویژه در دهه‌ی اخیر یعنی دهه‌ی دوم قرن ۲۱ است.

## مقایسه‌ی مراحل سفر قهرمان با صحنه‌های کلیدی انیمیشن زوتوپیا

زوتوپیا در قالب داستان حیوانات یا تمثیل حیوانی پرداخته شده است (حیوانات فانتزی که رفتار انسانی دارند و در پوشش‌ها و اماکن انسانی به نمایش درمی‌آیند).

### الف) مرحله‌ی اول: عزیمت (جدول ۱)

۱- **دعوت به آغاز سفر:** جودی پس از پشت‌سر گذاشتن سختی‌ها، تمرین‌های زیاد و در نهایت پذیرش در اداره‌ی پلیس، علی‌رغم مخالفت‌های پدر و مادر و اصرار آن‌ها برای منصرف کردن او، به‌عنوان افسر پلیس دعوت به خدمت در دایره‌ی پلیس زوتوپیا می‌شود. «این گستره‌ی سرنوشت، هم محل گنج و هم جایگاه خطر بوده و به انحاء مختلف تجلی پیدا می‌کند: سرزمینی دور، یک جنگل، قلمرویی در زیر زمین، عمق موج‌ها، انتهای آسمان، جزیره‌ای مرموز، یک کوهستان بلند و باشکوه یا جایی سرب‌آورده از فراسوی رؤیایها» (کمپیل، ۱۳۹۲، ۶۶) و زوتوپیا سرزمینی است که دارای شرایط مختلف آب و هوایی و اقلیمی است، در سکنس تمرینات افسران در شرایط متنوع و نیز مسیر عزیمت جودی به سمت زوتوپیا با قطار، از زوایای مختلف به این تنوع اقلیمی پرداخته شده است.

۲- **رد دعوت:** جودی بعد از ورود به زوتوپیا و مواجهه با اتفاقاتی که انتظار آنها را ندارد، دچار تردید می‌شود.

۳- **امدادهای غیبی (کمک فوق طبیعی یا ملاقات با استاد):** در گرماگرم ورود به زوتوپیا و مسائل مربوط به کار و زندگی، جودی که از ابتدا و در طول زندگی آموخته است که به‌عنوان یک «خرگوش» می‌بایست از «روباها» حذر کند! (مسائل نژادی) متوجه رفتار مشکوک روباهی به نام نیک می‌شود. نیک پس از گذشت حوادثی در فیلم، به‌عنوان بهترین دوست و راهنمای جودی، بخش مهمی از شکل‌گیری داستان را به خود اختصاص می‌دهد.

۴- **عبور از آستان نخستین:** جودی با پذیرفتن ریسک بالای جست‌وجوی گمشدگان شهر ظرف مدت ۴۸ ساعت از رئیس بوگو، عملاً وارد مهم‌ترین مرحله‌ی ماجرایش می‌شود. «گذر از آستان اولیه، عملی ارادی است که در طی آن قهرمان با تمام وجود خود درگیر ماجرا می‌شود» (ووگلر، ۱۳۸۷، ۱۶۱).

۵. **شکم نهنگ:** «این مرحله فرصتی را در اختیار قهرمان قرار می‌دهد تا برای حضور در مرحله‌ی بعد، (راه‌یابی به عمیق‌ترین غار)، توان و آمادگی بیشتری داشته باشد» (ووگلر، ۱۳۸۷، ۱۷۵). در این مرحله، جودی وارد اولین و سخت‌ترین معمای شغلی‌اش می‌شود، یافتن سرنخی که اولین قربانی جنایی ماجرا را برایش آشکار می‌سازد. «قهرمان داستان به موقعیتی بیمناک می‌رسد؛ این سرزمین گاهی در عمق زمین است؛ محلی است که مقصود اصلی در آن پنهان شده و اکثراً مرکز تسلط ضدقهرمان و خطرناک‌ترین نقطه‌ی دنیا برای قهرمان، یعنی درونی‌ترین منطقه‌ی غار به‌شمار می‌رود» (ووگلر، ۱۳۹۰، ۲۷). در این مسیر نیک یاور و همراه جودی است.

### ب) مرحله‌ی دوم: آیین تشریف (جدول ۲)

۱- **جاده‌ی آزمون‌ها:** جودی در طول داستان آزمون‌های دشواری را طی می‌کند که به‌طور خلاصه عبارت‌اند از: الف) گذراندن آموزش‌های

(هندرسن، ۱۳۸۳، ۲۵). از دیدگاه کمپیل نیز «ترتیب کنش‌های قهرمان، الگوی ثابتی را دنبال می‌کند که در تمامی داستان‌های جهان و در دوره‌های مختلف قابل شناسایی است. یک قهرمان اسطوره‌ای کهن‌الگویی وجود دارد که سرگذشت او در سرزمین‌های گوناگون توسط اقشار مختلفی از مردم نسخه‌برداری شده است» (کمپیل، ۱۳۹۲، ۲۰۶).

### نظریه‌ی سفر قهرمان کمپیل

ژوزف کمپیل یکی از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین نویسندگان عصر حاضر در حوزه‌ی اسطوره‌شناسی است. مبنای نظری طرح کهن‌الگوی کمپیل براساس درک او از نظریات یونگ است. مشهورترین نظریه‌ی کمپیل با عنوان «تک‌اسطوره» در کتاب *قهرمان هزارچهره* آمده است. این اثر به معرفی و دسته‌بندی قصه‌ها و اسطوره‌های ملت‌ها پرداخته و از بین آن‌ها به‌دنبال دست‌یابی به چهارچوبه‌ای برای روایت داستان می‌گردد. فرمولی که نخست در میان قبایل ابتدایی شکل گرفته و هم‌چنان در دنیای امروز قدرت خود را برای روایت داستان‌های شورانگیز حفظ نموده است. این کتاب که سیروسفر درونی انسان را در قالب قهرمانان اسطوره‌ای پی گرفته، با بررسی قصه‌ها و افسانه‌های جهان نشان می‌دهد که چطور این کهن‌الگو در هر زمان و مکان خود را در قالب جدیدی تکرار می‌کند. او در این کتاب به ترکیباتی اشاره می‌کند که با بررسی تطبیقی اسطوره‌ها در فرهنگ‌های مختلف به وجود آن‌ها پی برده بود. نظریه‌ی سفر قهرمان کمپیل ساختاری کلی برای سفر ظاهری و باطنی، متحول‌کننده‌ی قهرمانان در همه‌ی ادوار و اقوام مختلف فراهم می‌آورد و از نظریه‌های اسطوره‌شناسی است که در ادبیات و هنر و به‌ویژه سینما مورد توجه قرار گرفته و تأثیر گذارده است. اصول نظری و نگاه اسطوره‌شناسانه در اسطوره امکان خلق و نقد آثار هنری و ادبی را ممکن می‌سازد. در این الگو، کمپیل به شیوه‌ی رایج ساختارگرایان، در پی ارائه‌ی نمایه‌ای بنیادین در میان این شباهت‌ها برای «کهن‌الگوی سفر قهرمان» است. *جنگ ستارگان*، *ارباب حلقه‌ها*، *ماتریکس* و غیره از این کتاب الهام گرفته‌اند. شباهت مراحل سفر قهرمان به ساختار فیلم‌نامه باعث شد تا کریستوفر ووگلر تحلیل‌گر حرفه‌ای سینما از آن به‌عنوان الگویی برای فیلم‌نامه‌نویسی استفاده کند. در این نظریه، کمپیل سیر تحول سفر قهرمان را به مراحل سه‌گانه‌ای تقسیم نموده که هر کدام از این مراحل دارای مراتب جزئی‌تری نیز هستند؛ جدایی، تشریف و بازگشت؛ و آن را *هسته‌ی اسطوره‌ی* یا *تک‌اسطوره* می‌نامد. کمپیل در شرح آن می‌نویسد: «قهرمان از زندگی روزمره دست کشیده، سفری مخاطره‌آمیز به حیطة شگفتی‌های ماوراءالطبیعه را آغاز می‌کند: با نیروهای شگفت در آنجا روبه‌رو شده، به پیروزی قطعی دست می‌یابد. قهرمان هنگام بازگشت از این سفر پر رمز و راز، توان آن را دارد که به یارانش برکت اعطا کند» (کمپیل، ۱۳۹۲، ۴۰). هم‌چنین این مراحل اصلی چنان‌که ذکر شد، به بخش‌های فرعی دیگری تقسیم می‌شوند.

**الف) جدایی یا عزیمت:** دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، امدادهای غیبی، عبور از آستان نخستین و شکم نهنگ؛

**ب) آیین تشریف:** جاده‌ی آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو، آشتی و یگانگی با پدر، خدایگان و فضل و برکت نهایی؛

**ج) بازگشت:** خودداری از بازگشت، فرار جادویی، دست نجات از بیرون، عبور از آستان بازگشت، ارباب دو جهان، آزاد و رها در زندگی (کمپیل، ۱۳۹۲، ۴۵-۴۶).

می‌شود، با دختر آقابزرگ مواجه می‌شود. جودی قبلاً در حادثه‌ی تعقیب و گریزی، جان او را نجات داده بود. این ملاقات باعث می‌شود تا جودی ضمن نجات از مرگ، بتواند به پاس این اتفاق، داستان را در شرایط بهتری دنبال کند. «زن در نمادهای تصویری و اساطیری، نمود کلیت چیزی است که می‌توان شناخت و قهرمان کسی است که به قصد شناخت پیش قدم شده و با او هم‌گام شود. در معرفت زندگی، هیئت خدایانو نیز برایش دگرگون می‌شود. البته در این موقعیت خدایانو نمی‌تواند از قهرمان بزرگ‌تر باشد» (کمپبل، ۱۳۸۹، ۱۲۴).

۳- **آشتی و سازش با پدر:** با شکست جودی در مرحله‌ی اول، او سرخورده و غمگین به نزد والدینش بازمی‌گردد. در این مرحله، مطابق با خواست پدر، او به‌ظاهر گذشتن از رؤیاهایش را پذیرفته است.

طاقت‌فرسای که مسئولیت‌های یک پلیس را برعهده‌ی او گذارده است؛ (ب) نمایش قدرت در هریک از مراحل پذیرش؛ (ج) پیدا کردن چهارده پستاندار مفقودشده؛ (د) و در نهایت یافتن راز زوزه کشان شب.

جودی متناسب با ساختار زیستی و اجتماعی عصر خود بازآفرینی شده است. او برخلاف قهرمانان گذشته‌ی فیلم‌های انیمیشن دیزنی، تیرانداز سریع یا شمشیرزن قدرتمندی نیست و فقط سرعت عمل و هوش خوبی دارد. او با تکیه بر هوش و پشتکار خود اوضاع را کنترل می‌کند. شرایط عصر کنونی هم انسانی می‌طلبد که با قدرت هوش و توانایی‌های شخصی و پرورش فردیت خود قهرمان باشد.

۲- **ملاقات با خدایانو (آزمایش):** جودی در نهایت ناامیدی و در آخرین لحظه‌ای که در مقابل آقابزرگ برای افتادن در حوض یخ آماده

جدول ۱- تطبیق مرحله‌ی «عزیمت» و تحلیل دیدمانی سکانس‌های فیلم.	
	<p><b>دعوت به آغاز سفر؛</b></p> <p>(الف) تحقق یک رؤیا دلیلی برای آغاز سفر است. این «نمادی» مقدماتی از نیروهایی که وارد داستان می‌شوند و بحرانی که با حضور او به وجود می‌آید، مرحله‌ای که آن را «دعوت به آغاز سفر» می‌نامیم» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۱۸).</p> <p>(ب) جودی برخلاف میل پدر و مادر، عازم سفری در جهت تحقق آرزوهایش می‌شود. نمایش گرایش‌های زن مدرن از دوران کودکی و نیز بازنمایی توأمان کلیشه‌های سنتی و مدرن با نمایش تفاوت اندیشه‌ها و کنش‌های جودی با والدینش. جودی از کودکی آرزو داشت تا پلیس زوتوپیا بشود و با تلاش بسیار آرزویش تحقق پیدا کرد.</p>
	<p><b>رد دعوت؛</b></p> <p>(الف) گاهی چالش‌هایی پیش روی قهرمان قرار می‌گیرد که شاید آماده‌ی مواجهه با آن نباشد و در ادامه‌ی راه تعلل ورزد «دلیل ردّ دعوت این است که [قهرمان] نمی‌خواهد از چیزهایی که به آن‌ها علاقه دارد، دست بکشد» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۶۸). جودی در ابتدا به‌خاطر جنه‌ی کوچک و احتمالاً جنسیتش جدی گرفته نمی‌شود.</p> <p>(ب) زن مدرن گمان می‌کند حق انتخاب از او گرفته شده و با مخالفت، ایستادگی و مبارزه می‌تواند رؤیایش را به‌دست بیاورد.</p>
	<p><b>امدادهای غیبی (کمک فوق طبیعی یا ملاقات با استاد)؛</b></p> <p>(الف) یاری و امدادی است که به کمک قهرمانی می‌آید که پا به سفر گذاشته است. «کسانی که به دعوت پاسخ مثبت می‌دهند، در نخستین مرحله‌ی سفر با یک حامی مواجه می‌شوند، او طلسمی به مسافر می‌بخشد که از او در برابر نیروهای اهریمنی که در مسیرش قرار دارند، محافظت می‌کند» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۷۵).</p> <p>(ب) استفاده از کلیشه‌های نژادی، جنسیتی و متضاد دوگانه؛ روباه/خرگوش، نر/ماده، شکارچی/شکار و تلاش زن مدرن برای خنثی کردن نقش‌های سنتی.</p>
	<p><b>عبور از آستان نخستین؛</b></p> <p>(الف) قهرمان در این مرحله از سفر، «روبه‌روی درب ورود به جهان قدرت برتر؛ با نگهبانان آستانه روبه‌رو می‌شود. آنان ایستاده در محدوده‌ی افق زندگی و آسمان قهرمان، به نگهبانی از چهارسوی و نیز بالا و پایین مشغول هستند و از آن محافظت می‌نمایند» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۸۵).</p> <p>(ب) محدودیت‌های زن مدرن در مقابل کلیشه‌های سنتی. زن مدرن استقلال طلب و فردگراست. او از محدودیت‌های زندگی سنتی گریزان است.</p>
	<p><b>شکم نهنگ؛</b></p> <p>(الف) «این اعتقاد، به شکل شکم نهنگ (به‌عنوان رحم جهان) نمادین شده. در این نماد، قهرمان به‌جای جلب رضایت نیروهای آستانه، یا پیروزی بر آن‌ها، توسط نیروهای ناشناخته بلعیده می‌شود. عبور از آستان جادویی، مرحله‌ی گذر به جهانی دیگر است که در آن قهرمان دوباره متولد می‌شود» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۹۶).</p> <p>(ب) زن مدرن از آزادی‌های فردی استقبال می‌کند و تابعیت از رسوم و قواعد گذشته خوشایند او نیست و آن‌ها را دست‌وپاگیر می‌داند.</p>

درمان به نزد خانواده‌هایشان بازمی‌گردند، مجرمین دستگیر شده و جودی به‌عنوان قهرمان زوتوپیا در اوج است. در این مرحله، نیک شهرت پیدا می‌کند، اداره‌ی پلیس به مدد زحمات جودی اعتبار بیشتری می‌یابد و رئیس پلیس و شهردار زوتوپیا او را قهرمان خطاب می‌کنند. «در زمان بازگشت از این سفر پرمخاطره و رمزآلود، قهرمان، توان آن را دارد که به دوستانش برکت اعطا نماید» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۴۰)؛ و به همکار و یار اصلی‌اش، نیک حکم رسمی همکاری به‌عنوان پلیس تقدیم می‌کند.

۴- **خداگونگی:** جودی در مراحل میانی و کشف بیمارستانی که ۱۴ بستاندار گم‌شده در آن زندانی هستند، با رئیس پلیس، خبرنگاران، مردم و خانواده‌های گم‌شدگان به یگانگی رسیده و مرحله‌ی «خداگونگی» را تجربه می‌کند.

۵- **برکت نهایی:** قهرمان که اکنون به حد اعلای خودشناسی رسیده است باید از آن خودشناسی‌ای که حاصل کرده است، دیگران را بهره‌مند سازد. با اقدامات جودی، شجاعت و مقاومت او در برابر الگوهای سنتی و ساختارهای اجتماعی موجود، گمشدگان همگی پیدا می‌شوند و پس از

جدول ۲- تطبیق مرحله‌ی «آیین تشریف» و تحلیل دیدمانی سکانس‌های فیلم.	
	<p><b>جاده‌ی آزمون‌ها؛</b> الف) یکی از مراحل سخت مأموریت جودی، ورودش برای یافتن مفقودین اولین پرونده‌ای است که رئیس پلیس برای مدت ۴۸ ساعت به او محول کرده که در صورت شکست در این مرحله باید از رؤیایش دست بشوید، مشکلات این مرحله برای او به جاده آزمون بسیار شبیه است. ب) زن مدرن و بازنمایی انگیزه‌های پُست‌مدرنیستی در روابط سنت و مدرنیته.</p>
	<p><b>ملاقات با خدابانو (آزمایش)؛</b> الف) «دیدار با خدابانو (که در یکایک زنان نمود پیدا کرده است)، آخرین امتحان قهرمان، برای به‌دست آوردن موهبت عشق یا مهر و محبت بوده و این موهبت چیزی جز کسب لذت از زندگی به‌عنوان یک نمونه‌ی کوچک از جاودانگی نیست» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۱۲۶). ب) نمایش عواطف زنانه (از پایگاه گفتمان سنتی)</p>
	<p><b>آشتی و یگانگی با پدر؛</b> الف) «قهرمان با فردی که قدرت به او انتقال یافته، کسی است که از حالت بشریت مطلق خارج شده و نماینده‌ی نیروی کیهانی و ورای فردیت است. او دوباره متولد شده است» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۱۴۲). ب) برون‌رفت از بحران در ایجاد تعادل در ارزش‌های خانواده، از منشا گفتمانی سنت می‌آید.</p>
	<p><b>خدا یگان (خداگونگی)؛</b> الف) جودی در جایگاهی قرار دارد که به همگان امید برون‌رفت از وضعیت بحرانی می‌دهد. ب) معرفی هویتی جدید از زنانی که با گرایش به سوی ویژگی‌های زن پُست‌مدرن، برهم خوردن نقش‌های سنتی زنانه در جامعه‌ی مدرن را بازنمایی می‌کنند؛ زنانی که خواستار استقلال و حق انتخاب برای خود در جامعه‌ی مدرن هستند.</p>
	<p><b>برکت نهایی؛</b> الف) مرحله‌ی آخر از بخش دوم سفر (تشریف)، دستاورد سفر یا برکت نهایی است. برکت می‌تواند دستیابی به گنج، اکسیر حیات یا هر هدف ارزشمند دیگری باشد که قهرمان به خاطر آن به سفر می‌رود. ب) نمایش به ثمرنشدن تلاش‌های قهرمان برای ترجیح شاخه‌های مدرنیستی.</p>

**ج) مرحله‌ی سوم: بازگشت (جدول ۳)**

**۲- فرار جادویی:** «هنگامی که قهرمان نبرد همه‌جانبه‌ی خود را با ضدقهرمان تجربه می‌کند، دشوارترین مرحله از مراحل سفر قهرمان را پشت سر می‌گذارد؛ او یا ظاهراً می‌میرد یا به‌لحاظ عاطفی مرگ را احساس می‌کند» (نوری و علیجانی، ۱۳۹۶، ۱۲۸). جودی که با نقشه‌ی قبلی، به‌ظاهر طعمه‌ی وحشیگری ژنتیک و بیدارشده‌ی نیک می‌شود، بعد از اجرای نقشه‌ی فرار به کمک نیک گره‌ی داستان را باز می‌کند.

**۱- امتناع از بازگشت:** جودی در آستانه‌ی گره‌گشایی داستان، متوجه دسیسه‌ی شهردار جدید می‌شود و از تحویل آلت جرم به او سرباز می‌زند. این صحنه با نورپردازی و زوایای دوربین، مجسمه‌های حیوانات با سایه‌های بلند و روزنه‌های نور در موزه‌ی تعطیل و تاریک، در میان پایه ستون‌های سنگی و قطور بستری مناسب برای مرحله‌ی فرار را تعبیه می‌کند.

جدول ۳- تطبیق مرحله‌ی «بازگشت» و تحلیل دیدمانی سکانس‌های فیلم.	
	<b>امتناع از بازگشت؛</b> الف) قهرمان پس از فائق آمدن بر مشکلات زیاد، مدرک اصلی داستان را به چنگ می‌آورد، او در واپسین لحظات از تحویل آن به شهردار زوتوپیا (مجرم اصلی) خودداری می‌کند؛ کمپیل تأخیر در پایان دادن به جست‌وجو را امتناع از بازگشت می‌نامد؛ ب) هویت‌سازی جدید در مقابل گفتمان‌های تقابلی؛ دوست و دشمن.
	<b>فرار جادویی؛</b> الف) «چنان‌که قهرمان مخالف خواست نگهبان گنج، غنیمتی را به دست آورد و یا اگر دیوها و خدایان به بازگشت قهرمان رضایت ندهند، آن زمان واپسین مرحله‌ی چرخه‌ی اسطوره مبدل به تعقیب‌و‌گریزی جذاب و اغلب مفرح می‌شود» (کمپیل، ۱۳۹۲، ۲۰۶)؛ ب) به سخره گرفتن دوگانه‌های متنی و کلیشه‌های سنتی.
	<b>دست نجات از خارج؛</b> الف) دست نجات از خارج، سومین مرحله از بخش پایانی سفر است، ورود رئیس بوگو و تیم تجسس پلیس به قلب ماجرا که ضمن نجات جودی و نیک، شاهد رسوایی عامل اصلی ماجرای پرونده هستند؛ ب) شکست گفتمان نژادپرستانه.
	<b>عبور از آستان بازگشت؛</b> الف) مرز بین دو دنیای قهرمان، دنیای اول (خودآگاه) و دنیای کشف‌شده (ناخودآگاه)، آستان بازگشت اوست که با عبور از آن، به دنیای اول بازمی‌گردد. این بازگشت غالباً بی‌خطر نیست و قهرمان همانند زمان ورود به دنیای ناشناخته، برای عبور از آستان با مشکلاتی روبه‌رو می‌شود؛ ب) فائق آمدن گفتمان مدرن بر گفتمان سنتی.
	<b>ارباب دو جهان؛</b> الف) جودی اکنون به‌عنوان ناجی و قهرمان زوتوپیا، موفق می‌شود بار دیگر نظم و امنیت را به این آرمان‌شهر بازگرداند. او الگوی یک پلیس موفق و همچنین دختری است که اثبات می‌کند؛ جنسیت و توان جسمی کمترین تأثیر در موفقیت، قهرمانی دستیابی به آرمان‌های فردی دارد؛ ب) اثبات شایستگی‌های فردی بر توانایی‌های بدنی و مردسالارانه.
	<b>آزاد و رها در زندگی؛</b> الف) در سکانس پایانی، با شنیدن صدای آواز غزال (سمبول آرامش و مدنیت در زوتوپیا) و شادی حیوانات از «نژادهای مختلف» جودی آرامش و برکت را برای مردمان سرزمینش به ارمغان می‌آورد. آرامشی که او در پایان همه‌ی مشکلات برای خود و مردم زوتوپیا به همراه می‌آورد، برکت اصلی سفر اوست؛ ب) بازگشت به کانون اجتماع بدون تبعیض و دغدغه‌های نژادی.



۵- **ارباب دو جهان:** «چنان‌که باید قهرمان نسبت به نیازهای زمانه‌ی خویش حساس باشد» (کمپبل، ۱۳۹۲، ۲۰۲) جودی به‌عنوان قهرمان و در بهترین موقعیت خواسته‌هایش را اعلام می‌کند، بدین ترتیب زوتوپیا به‌طور واقعی برای زندگی قوی‌ترین و بزرگ‌ترین و ضعیف‌ترین و کوچک‌ترین موجودات آن امنیت می‌یابد.

۶- **آزاد و رها در زندگی:** جودی به همراه همکار جدیدش نیک، در بهترین وضعیت و رضایت کامل به انجام وظیفه مشغول می‌شود. در همهی فیلم نقش قهرمانی را دارد که قدرت‌های فوق طبیعی و جادویی دارد و می‌تواند همه را شکست دهد.

۳- **دست نجات از خارج:** درست در آخرین لحظه، و در زمان گره‌گشایی داستان، رئیس بوگو به همراه تیم همراه به محل حادثه می‌رسند و مجرمین دستگیر شده، جودی و نیک نجات پیدا می‌کنند.

۴- **عبور از آستان بازگشت:** «پس از غلبه بر دشمن، قهرمان به شکل شهودی و قلبی تجربه‌های ناب و کمیابی را دریافت می‌کند؛ چراکه لحظه‌ای ناب یعنی لحظه‌ی مرگ را درک و احساس کرده است» (نوری و علیجانی، ۱۳۹۶، ۱۲۹) شعار جودی که «در زوتوپیا هرکس می‌تواند هر آنچه که می‌خواهد باشد» حال برای خود او نیز تحقق می‌یابد. خوشحالی و غرور به شهر بازمی‌گردد و همه در جایگاه واقعی خود قرار می‌گیرند.

## نتیجه

شود. در زوتوپیا علی‌رغم حضور فعال قهرمان مؤنث، مواردی نظیر امور نژادی، تفاوت‌ها، شایستگی و مسائل اجتماعی در مرکز قرار می‌گیرد. آنچه‌ان که در موج سوم؛ سن، قومیت، طبقه، نژاد، فرهنگ، جنسیت و تجربه بر شکل‌گیری هویت زنان مؤثر قلمداد گردید و برخلاف نظرات پیشین، یک ایدئولوژی خاص نمی‌تواند بر همه‌ی زنان حاکم باشد. در زوتوپیا پس از نقد جسمیت و کلیشه‌های سنتی و مردسالارانه، فتنه‌ی شخصیت‌های به‌ظاهر قربانی (شکار) و تحت ستم نیز در لایه‌های ظریفی از طنز به چالش کشیده می‌شود. دیزنی این بار با شکستن کلیشه‌ی خاستگاه اجتماعی و طبقاتی، قهرمان را در جایگاهی قرار داده است که تنها با شایستگی‌های فردی و اتکاء به تلاش‌هایش به نتیجه‌ی مطلوب دست می‌یابد و مناصب درباری یا نسبت خانوادگی نقشی در پذیرش شخصیت داستان به‌عنوان قهرمان ندارند. در این داستان نیز ره‌آورد اصلی سفر قهرمان، چیزی نیست جز خودشناسی و جست‌وجوی حقیقت در درون خود. اکسیری معنوی که از آن برای «تبدیل دنیا به‌جای بهتری برای زندگی» استفاده می‌نماید. جودی از کودکی برای محقق شدن این خواسته تلاش می‌کرد. او با شکستن اسطوره‌های قهرمانی کهن، خود به اسطوره‌ی جدیدی متناسب با اقتضانات عصر کنونی تبدیل می‌شود.

در روایت داستان انیمیشن زوتوپیا، سفر جودی به‌عنوان قهرمان مؤنث، با بیشتر مراحل که در ساختار کهن‌الگوی سفر قهرمان و تک‌اسطوره‌ی کمپبل طرح‌ریزی شده مطابقت می‌نماید. سازوکار عناصر دیداری، استفاده از درون‌مایه‌های قهرمانی، عناصر کهن‌الگویی و اسطوره‌ای در ندای مدرن و پست‌مدرن را می‌توان از مهم‌ترین ویژگی‌های این انیمیشن سینمایی برشمرد. چنان‌که دیدیم، در تجربیات دوران کودکی و براساس آموزه‌های سنتی، روباه دشمن دیرینه‌ی خرگوش‌ها بود. اگرچه ساکنان زوتوپیا در جهانی مدرن زندگی می‌کنند، همچنان حضور برخی از کلیشه‌های سنتی در اندیشه‌ی جمعی و تفکرات غیررسمی برخی از این حیوانات تکامل یافته به چشم می‌خورد. حتی قهرمان داستان نیز هنوز تحت تأثیر کلیشه‌های سنتی، برای محافظت از حمله‌ی احتمالی روباه شرط احتیاط را در نظر دارد. جودی به‌عنوان نماینده‌ی نسل جوان در عصر مدرن در متن سفر پرماجرایی خود بر قبح گفتمان‌های نژادی و قضاوت نادرست بر این مبنا آگاه شده، نیک به بهترین راهنما و دوست همراه او مبدل می‌شود. در این فیلم تلاش بر آن است تا جنسیت و محدودیت‌هایی که کلیشه‌های سنتی برای آن منظور کرده را به حاشیه براند و به تدریج مخاطب هم‌سو با جهت‌گیری و گرایش متن، با گفتمان مبتنی بر باور قهرمان مؤنث هم‌جهت

## پی‌نوشت‌ها

1. Discourse.
2. Representation.
3. Visual Discourse.
4. Walt Disney Company.
5. Tangled.
6. Brave.
7. Frozen.
8. Moana.
9. Zootopia.
10. Joseph Campbell.
11. Michel Foucault.
12. Christopher Vogler.
13. Anthropomorphic.
14. Mr. Big.

## فهرست منابع

- تخصصی مطالعات زبان و ادبیات غنایی، سال ششم، شماره ۲۱، صص ۴۷-۵۶.
- سلیمانی، رضا؛ هراتی، محمدجواد (۱۳۹۴). نظریه «بازنمایی» و انگاره‌های معنایی گفتمان رسانه‌ای آمریکا از اسلام و ایران، جستارهای سیاسی معاصر، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال ششم، شماره ۴، صص ۹۹-۱۲۲.
- شمس نجف‌آبادی، الهه؛ ناظری، افسانه (۱۳۹۶)، اسطوره و ابرقهرمان‌سازی سینمایی مدرن از منظر مطالعات فرهنگی، دو فصلنامه علمی - ترویجی پژوهش هنر، سال هفتم، شماره ۱۳، بهار و تابستان، صص ۳۱-۴۱.
- صادقیان، حمید (۱۴۰۰)، تحلیل گفتمان دیداری قهرمان مؤنث: مورد پژوهی انیمیشن‌های برگزیده‌ی دیزنی در دهه دوم قرن ۲۱، پایان‌نامه‌ی دوره‌ی دکتری پژوهش هنر، به راهنمایی دکتر سید حسن سلطانی و دکتر مریم کهوند، دانشگاه هنر تهران.
- عبداله‌زاده برزو، راحله؛ ریحانی، محمد (۱۳۹۶)، نقد کهن‌الگویی سفر قهرمان در داستان هفت‌خان اسفندیار براساس نظریه ژوزف کمپبل، پژوهشنامه ادب حماسی، پژوهش‌نامه فرهنگ و ادب، بهار و تابستان شماره ۱۳، صص ۷۱-۸۸.
- کمپبل، جوزف (۱۳۸۹)، قدرت/اسطوره، گفت‌وگو با بیل مویرز، ترجمه عباس مخبر، تهران، نشر مرکز.
- کمپبل، جوزف (۱۳۹۲)، قهرمان هزارچهره، ترجمه شادی خسروپناه، چاپ پنجم، تهران، نشر گل‌آفتاب.

آقاجانی زلتی، سمیه؛ خزانه‌دارلو، محمدعلی (۱۳۹۵)، بررسی داستان عجیب‌وغریب در هزارویک شب، براساس کهن‌الگوی سفر قهرمان ژوزف کمپبل، فصلنامه پژوهش‌های ادبی و بلاغی، سال پنجم، شماره ۱۷، زمستان ۱۳۹۵، صص ۲۷-۴۰.

سجادی، سید مهدی (۱۳۸۴)، فمینیسم در اندیشه پست‌مدرنیسم، نشریه مطالعات راهبردی زنان (کتاب زنان)، دوره ۸، شماره ۲۹، صص ۷-۳۸.

سمیع‌زاده، رضا؛ خجسته‌گزارفودی، سجاد (۱۳۹۵)، تحلیل ساختاری سفر قهرمان در حماسه و عرفان براساس نظریه جوزف کمپبل، فصلنامه علمی-

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۶)، *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه محمود سلطانیه، تهران، نشر جامی.

Casper, M. J. (2016). *Men In Tights, Women Who Fight: Gender, race, & Superheroes*. Retrieved Spring 2016, from [https://hsp.arizona.edu/sites/hsp.arizona.edu/files/Syllabus\\_28.pdf](https://hsp.arizona.edu/sites/hsp.arizona.edu/files/Syllabus_28.pdf)

Garabedian, Juliana. (2014-2015). Animating Gender Roles: How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison Undergraduate Research Journal*, Volume 2 | Issue 1.

Jones, A. (1996). *Feminism Reclaimed*, New York.

Marie, Mallia Jillian. (2018). Changing Representations of Women in Disney Films. *Bachelor's Dissertation*. Retrieved 2022, from [https://scholars.indstate.edu/bitstream/handle/10484/12132/Barber\\_McKenzie\\_2015\\_HT.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://scholars.indstate.edu/bitstream/handle/10484/12132/Barber_McKenzie_2015_HT.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Weedon, Chris. (1989). *Feminist Practice and Post Structuralist Theory*, Oxford, Basil Blackwell.

کوپا، فاطمه؛ محمدی بدر، نرگس؛ گرجی، مصطفی، و محمدپور، خیرالنساء (۱۳۹۴)، *کهن‌الگوی قهرمان در منظومه آرث کمانگیر سیاوش کسرابی*، فصلنامه علمی-پژوهشی *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی*، دوره ۱۱، شماره ۳۸، صص ۱۶۵-۱۹۸.

گلمزاری وجیهه، شیخ مهدی علی (۱۳۹۴)، *تلفیق تک‌اسطوره‌ی سفر قهرمان و کهن‌الگوی زن وحشی ۲۰۰۱ در انیمیشن ژاپنی شهر اشباح*، نامه هنرهای نمایشی و موسیقی، بهار و تابستان، دوره ۵، شماره ۱۰، صص ۷۹-۹۳.

نوری، علی؛ علیجانی، محمد (۱۳۹۶)، *فردیت قهرمان در فیلم رنگو، دو فصلنامه علمی-ترویجی پژوهش هنر، سال هفتم، شماره ۱۴، پاییز و زمستان، صص ۱۲۱-۱۳۳*.

وگلر، کریستوفر (۱۳۹۰)، *ساختار اسطوره‌ای در داستان و فیلم‌نامه*، ترجمه عباس اکبری، چاپ دوم، تهران، نشر نی.

هال، استوارت (۱۳۹۱)، *معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی*، ترجمه احمد گل‌محمدی، تهران، نشر نی.

هندرسن، ژوزف (۱۳۸۳)، *انسان و اسطوره‌هایش*، ترجمه حسن اکبریان طبری، تهران، نشر دایره.

## The Discourse of Feminism in the Archetype of the Hero's Journey; A Case Study of Cinematic Animation *Zootopia*

Maryam Kahvand<sup>1</sup>, Hamid Sadeghian<sup>\*2</sup>

<sup>1</sup>Assistant Professor, Department of Visual Communication, Faculty of Visual Arts, Tehran University of Art, Tehran, Iran.

<sup>2</sup>Assistant Professor, Department of Visual Communication, Faculty of Visual Arts, Tehran University of Art, Tehran, Iran.

(Received: 8 Oct 2021, Accepted: 12 Dec 2021)

**H**eroes play a pivotal role in animation. Stories and myths have common structures of archetypes and myths; patterns that are repeated with unlimited variety in literary and artistic works. The hero's journey is one of the theories by which the repetitive structures in different stories can be realized and analyzed. Joseph Campbell is one of the most important and influential writers in the field of mythology. The theoretical basis of Campbell's archetype is based on his understanding of Jung's theories. The purpose of this article is to achieve the application of the archetype of the hero's journey and to retrieve examples of feminism in the narration of *Zootopia* animation. The theoretical framework of the analysis of this animation is based on the structuralist approach of the hero's journey of Joseph Campbell and the research method is to describe and analyze the visual narrative of this animation. The results indicate that there are many similarities between the story of *Zootopia* and the archetype of the hero's journey, which is used in the context of current world issues to raise discourses about feminism in the animation media. Based on this discourse, many of the heroic characters of the animation have been reproduced in the last decade. Disney Studios' animations of the last decade focus on female characters and heroes. The company continues its activities for productions centered on female heroes. *Zootopia* is one of the most successful and influential works of this company, which is trying to show one of its most important products in the field of feminist thought, considering the teachings of the modern world and the transition from modernism to postmodern.

*Zootopia*, winner of the 2016 Academy Award for Best Animation, is also a film with a heroic theme. Told in the form of an animal story or animal allegory, this work tells the story of a girl rabbit named Judy Hopps. Judy is not a princess, unlike many of Walt Disney Studios' stereotypes. She belongs to the middle class and comes from a farming family. The setting of *Zootopia* the modern world. In this modern utopian world, animals have evolved and hunter-

gatherer animals live together peacefully. Judy Rabbit is a girl who has dreamed of becoming a policeman since childhood. She wants to make the world a better place to live. Judy's childhood show is associated with themes such as activity and participation in social affairs, defense of the oppressed against the oppressor, and hunted versus the hunter. In this regard, the efforts of Judy's parents to dissuade her from her modern goals and aspirations are unsuccessful and thus they choose to support Judy's decisions and stand by her. Judy is sincerely striving to achieve her dreams. In this animation, the protagonist goes beyond the ideals of egalitarianism. Gender-related issues are represented in a more modern perspective in this work. In addition to gender issues, are other underlying themes such as racial and social (species) acceptance as well as contemporary issues such as inclusion of all beliefs, creed and habitats have been incorporated.

### Keywords

Discourse of Feminism, Archetype, Female Hero, *Zootopia*.

\*Corresponding Author: Tel: (+98-913) 3097502, Fax: (+98-31) 36262683, E-mail: h.sadeghian@aui.ac.ir