

مطالعه تطبیقی نمودهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن

«نمونه موردی: انیمه ژاپنی افسانه پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان»^۱

حسن شکری^۲

امیرعباس محمدی راد^۳

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۰۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۱/۱۶

چکیده

یکی از مفاهیم مشترک میان اقوام و ملل سراسر جهان، مفهوم خیر و شر است که از زمان آفرینش شکل گرفته و در ابتدایی ترین حالت خود در قالب اساطیر به صورت دو نیروی اهورایی و اهریمنی، نیکی و بدی بروز پیدا می کند. دو نیروی خیر و شر از ابتدا همواره با یکدیگر در جدال اند. نیروی خیر ریشه در روشنایی و پاکی و نیروی شر ریشه در خواسته های شوم و تاریکی دارد که قهرمانان اساطیری نماینده و نماد پیروزی یکی از این دو گانه ها خواهند بود. این نیروها همچنان در دنیای معاصر حضور داشته و نمودهای آنان در حوزه های مختلف از جمله در هنر خودنمایی می کنند که برخی از آنان در قالب تصویر در حیطه انیمیشن دارای شمایل و کارکرد یکسانی هستند، همانند نمودهای نیروی خیر و شر در انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان؛ بدین صورت مقاله حاضر در پی پاسخ به این پرسش است که نمودهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن در دو نمونه انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان چه ارتباطی با یکدیگر دارند و هدف آن نیز مطالعه و کشف تطبیقی روابط میان نیروهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن در انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان است. این پژوهش از نوع توصیفی تطبیقی بوده و با ابزار کتابخانه ای و همچنین مشاهده و بررسی برخی از مجموعه های سینمایی انیمیشن ایران و ژاپن به انجام رسیده است و نتیجه آن به گونه ای نمایانگر اشتراکاتی میان شخصیت پردازی، رنگ پوشش و فرم ظاهری نمایندگان خیر و شر در دو اثر و نیز مشابهت هایی میان مفهوم مونونوکه و ضحاک، شخصیت نینجاها و روزبانان است. در نهایت تأییراتی که اهریمن با رویارویی با قهرمان در دو اثر می گذارد، از جهاتی می تواند مؤید اشتراکاتی در نمودهای خیر و شر در قالب هنر جدید یا انیمه و انیمیشن باشد.

واژه های کلیدی: مطالعه تطبیقی، اسطوره خیر و شر، هنر معاصر ایران و ژاپن، انیمه پرنسس مونونوکه، انیمیشن آخرین داستان.

1-DOI: 10.22051/JJH.2022.38937.1737

۲-کارشناسی ارشد نقاشی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران. Hasan.sh.art@gmail.com

۳-استادیار گروه نقاشی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران، نویسنده مسئول. am.rad@aui.ac.ir

ملت‌ها از گذشته صفت‌هایی بیش از حد تصور برای قهرمانان خود قائل بوده‌اند، این قهرمانان گاه جاویدان و به دور از دسترس هستند، همچون خدایان در یونان باستان، ارواح طبیعت در سرزمین ژاپن و امشاسپندان در ایران باستان که هریک از آنها سرچشمه قدرت‌های ماورایی بوده و گاهی نیز موجوداتی زمینی و ایدئال که در حماسه‌های ملی هر قوم برآورنده امیال و آرزوهای تلایی و نیز ارضاننده یک ملت ظهور پیدا می‌کرده‌اند؛ مانند شیشیگامی یا روح طبیعت افسانه ژاپنی و رستم و اسفندیار در حماسه فردوسی. باید به یاد داشت که در تمامی اسطوره‌ها دو نیروی «خیر و شر»، «اهورایی و اهریمنی»، «نیکی و بدی» همیشه با یکدیگر در جدال بوده و در نهایت «خیر» بر «شر» پیروز خواهد شد و از این جهت مفاهیم یکسان در آفرینش بیشتر اقوام به چشم می‌خورد. جدال این دو گانه که یکی از آنها ریشه در روشنایی و خوبی و دیگری ریشه در ظلمت و بدی دارد، گاه به دست قهرمانان اساطیری به سرانجام خواهد رسید. در تاریخ ایران باستان پیوسته دو نیرو در جدال با یکدیگرند که یکی مظهر روشنایی و خیر است و دیگری نیروی ظلمت که نماینده شر و بدی است، نیروی خیر نیروی اهورایی بوده و نیروی شر اهریمنی است؛ همانند خدایان نیک بختی در ژاپن که در برخی نمودها پای بردیوها یا نمادهای شرمی نهند. در نمودهای خیر و شر قهرمانان تمام صفات مثبت را تجلی می‌کنند و ضد قهرمانان نیز جلوه‌گر خصوصیات شر هستند؛ از این جهت ضد قهرمانان گاه با اهداف نفسانی و گاه به قصد کاستن توانایی و شایستگی تجلی‌گران خیر، با آنان درگیر می‌شوند (علمداری، ۱۳۸۵: ۱۶۶-۱۳۹).

این مفاهیم امروزه با همان پیام‌های مختص به خود در قالب جدید به مخاطب منتقل می‌شوند؛ بدین صورت که نمودهای نیروهای خیر و شر در حالت گسترده ابتدا به صورت داستان و افسانه نقل می‌شدند که به واسطه هنر، قهرمانان موجود در آنان صورت ظاهری یافته و حامل هویت و پیام مخصوص به خود شده‌اند. در حوزه هنر، انیمیشن و انیمه، یکی از شیوه‌های مناسب برای تبدیل افسانه و داستان حامل مفاهیم خیر و شر به یک پیام تصویری در ایجاد ارتباط و انتقال پیام به مخاطب هستند، می‌توان گفت انیمیشن از رسانه‌های وفادار به درون مایه و ساختار افسانه‌های ملهم از اسطوره‌هاست و قادر به

آن است که روایت را در چشم‌اندازی جدید به مخاطبان ارائه دهد. افسانه و اساطیر ایرانی و ژاپنی حامل برخی ویژگی‌هایی مشابه از جمله در نمودهای خیر و شر هستند که می‌توان آنها را از طریق انیمیشن نمایش داد؛ به عبارتی دیگر، عناصر موجود در افسانه‌ها و اساطیر دست‌مایه مناسبی برای تصویرسازی و در نهایت خلق یک انیمیشن هستند (خلیلی، ۱۳۸۹: ۴۸). یکی از این دسته آثار انیمه ژاپنی افسانه پرنسس مونونوکه اثر هایائومیازاکی و دیگری انیمیشن ایرانی آخرین داستان اثر اشکان رهگذر هستند که به نظر می‌رسد بن‌مایه مشترکی در بازنمایی نمود مفاهیم خیر و شر در تصاویر خود برای انتقال به مخاطب دارند. بدین ترتیب پرسش مطرح شده در این مقاله این‌گونه است که نمودهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن در دو نمونه انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان چه ارتباطی با یکدیگر دارند و هدف آن نیز کشف روابط میان نیروهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن در انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان است. این پژوهش از نوع توصیفی تطبیقی بوده و با ابزار کتابخانه‌ای و همچنین مشاهده و بررسی برخی از مجموعه‌های سینمایی انیمیشن ایران و ژاپن به انجام رسیده است.

پیشینه پژوهش

در حیطه مفهوم خیر و شر و نیز در حوزه هنر برخی محققان، پژوهش‌هایی هم‌سو با مقاله مدنظر انجام داده‌اند؛ از جمله، مهری عصری (۱۳۹۷) در مقاله‌ای با عنوان «مقایسه کنش‌های خیر و شر و تحلیل آن در ۴ افسانه ایرانی و خارجی» از بن‌مایه مشترک میان برخی افسانه‌های کهن ایرانی و خارجی گفته و نمودهای خیر و شر موجود در آنان را در چند دسته‌بندی آورده است.

مصطفی رستمی و دیگران (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «مطالعه تطبیقی نمادهای خیر و شر در صحنه‌های نبرد (دو مجموعه خاوران‌نامه ابن حسام خوسفی و شاهنامه فردوسی)» صحنه‌های نبرد و حماسه در آثار نگارگری دو مجموعه شاهنامه فردوسی و خاوران‌نامه ابن حسام خوسفی که نمونه بارز نزاع جبهه حق علیه باطل بوده و بیانگر جدال خیر با شر است، بررسی کرده‌اند که در آنها برخی جلوه‌های دیداری و مفهومی به صورت یکسان به چشم می‌خورند.

احمد عزیزی (۱۳۹۶) در پایان نامه کارشناسی ارشد در دانشگاه پیام نور، تحت عنوان «بررسی چهره‌های اهورایی و اهریمنی در شاهنامه فردوسی» سعی کرده است ریشه‌های دوگانه‌انگاری در تفکر اسطوره‌های ایرانی و به تبع آن، در شاهنامه فردوسی را بررسی کند و جنبه‌های اهورایی و اهریمنی را به عنوان نمادهای خودآگاهی و ناخودآگاهی رمزگشایی کند.

پریسا شادقزوینی و کبری براتی (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل تطبیقی عناصر خیر و شر در دو نگاره ابراهیم (ع) و سیاوش در آتش از استاد فرشچیان (با تأکید بر فرم و محتوا)» با تحلیل تطبیقی عناصر خیر و شر در دو نگاره ابراهیم (ع) و سیاوش در آتش که هر دو اثر استاد فرشچیان هستند، مفاهیم مرتبط با خیر و شر در دو داستان را بررسی کرده و زوایای تعالی بخش هر یک را نشان داده است.

موارد ذکر شده به صورت کلی جدال میان دوگانه خیر و شر را در حوزه‌های مختلف مطالعه و بررسی کرده‌اند؛ از جمله، در اساطیر، افسانه‌ها و آثار نگارگری که همگی سعی در نمایاندن جنگ میان خیر و شر از ابتدای خلقت و پیروزی نهایی خیر بر شر یا نور بر تاریکی دارند. با تکیه بر موارد ذکر شده می‌توان گفت پژوهش‌های اخیر تا حدودی با مقاله مدنظر هم‌سو بوده و بخش اندکی از موارد مطرح شده در مقاله مدنظر را پوشش می‌دهند و وجه افتراق آنها نیز بدین صورت است که مقاله حاضر نمودهای خیر و شر را از ابتدای آفرینش و در هنر معاصر ایران و ژاپن در حوزه انیمیشن به صورت تطبیقی مطالعه می‌کند و نیز همان‌طور که پیش‌تر آمد، از یک نمونه ژاپنی برای تطبیق نمودهای خیر و شر استفاده کرده است که این موارد در دیگر پژوهش‌های انجام گرفته، وجود نداشته است.

روش پژوهش

پژوهش حاضر بر اساس هدف کاربردی بوده و به شیوه توصیفی تطبیقی انجام گرفته است، اطلاعات موجود در آن نیز به صورت کتابخانه‌ای و همچنین مشاهده و بررسی برخی از مجموعه‌های سینمایی انیمیشن ایران و ژاپن جمع‌آوری شده‌اند. روش تجزیه و تحلیل داده‌ها در این پژوهش کیفی است. با تکیه بر روش تحقیق و مطابق با محوریت پژوهش حاضر، مقایسه و مطالعه میان داده‌های تصویری بردو نمونه موردی مدنظر انجام شده است. تصاویر و متون در این مقاله ملزم و مکمل یکدیگرند، به گونه‌ای که علاوه بر مستندات مکتوب، برای پیشبرد اهداف پژوهش به

تصاویر نیز ارجاع داده شده است.

بر اساس موارد ذکر شده در این مقاله، ابتدا در دو بخش، جدال میان خیر و شر و همچنین خیر و شر در آفرینش از نگاه اساطیر ایران و ژاپن به صورت کلی شرح داده شده‌اند. سپس برای درک بهتر مطالب مروری بر انیمه پرنسس مونونوکه و انیمیشن آخرین داستان شکل گرفته است. در ادامه با بررسی طریقه شخصیت‌پردازی در دو اثر فرم و همچنین رنگ‌های به کار گرفته شده در خلق شخصیت نمایندگان خیر و شر (قهرمان و ضدقهرمان) بررسی شده و نیز دگر دیسی‌های انجام داده شده در فرم شخصیت‌های خیر و شر در قالب مونونوکه مطالعه شده‌اند. در نهایت علاوه بر تطبیق شخصیت روزبانان ایرانی با نینجا‌های ژاپنی، تأثیرات لمس اهریمن بر بدن قهرمانان و تغییرات دبداری ایجاد شده در ظاهر شخصیت‌های مثبت بررسی شده است. باید گفت که شیوه مذکور در تحقیق که ماهیت آن به نوعی مقایسه میان فرهنگ‌ها و ملل است، راه‌گشای مسائل و پرسش‌ها و اهداف موجود در مقاله حاضر خواهد بود.

خیر و شر و جدال میان آنها

شر در لغت به معنای بدی است و در برابر خیر به معنای زیبایی و خوبی قرار می‌گیرد. خیر و شر نیروهایی هستند که پیوسته با یکدیگر در جنگ و جدال‌اند و این رویارویی از تکامل اساطیر و افسانه‌های اقوام هندواروپایی سرچشمه می‌گیرد. از جدال میان خیر و شر به عنوان جنگ نور و تاریکی نیز یاد می‌شود. نظام جهان هستی در اساطیر، بر بنیاد این دوگانه و دو بی‌خیر و شر استوار است. این مسئله در آفرینش بیشتر اقوام و ملل جهان از دیدگاه اساطیر نیز بدین گونه است و از همان آغاز آفرینش جهان، نظام آن، نظامی دوگانه بوده که در برابر یکدیگر قرار خواهند گرفت. در مفاهیمی مانند هجوم، جنگ، تعادل، قدرت طلبی، زندگی و مرگ، در نهایت پیروزی خوبی در برابر بدی را یکی از درون‌مایه‌های فرعی مشترک بین جدال خیر و شر در افسانه و اسطوره‌ها می‌دانند (مسکوب، ۱۳۵۷: ۲۳-۲۰).

قهرمانان موجود در اساطیر و افسانه‌ها، صورت‌های مثالی یا نمودی از خیر و شر هستند. نیروی خیر مظهر نور بوده و به دور از پلیدی است و نیروی شر نیز نماد تاریکی و ظلمت است و در قالب اهریمن بروز پیدا می‌کند، اهریمنان سعی در ایجاد اختلال و مشکل در زندگی آدمیان داشته‌اند و به صورت موجودی بدبو، بیماری‌زا، مخرب و با صفت‌های منفی نمود پیدا می‌کنند و مخالف هرگونه عبادت، نیکی،

راست‌گویی، پیشرفت و سلامت‌اند؛ بنابراین می‌توان گفت از همان ابتدا نظامی دوگانه به ظهور می‌رسد، به بیان دیگر جهان از نور و تاریکی، سیاهی و سفیدی، خوشی و ناخوشی تشکیل شده است که بدون حضور یکی از این دو نظام، آفرینشی نیز در کار نخواهد بود و نظام آفرینش از بین می‌رود و بنا به همین دلیل در اساطیر همواره دو نیروی مخالف خیر و شر یا متضاد در مقابل هم قرار خواهند گرفت (شایگان فر، ۱۳۸۴: ۱۴۹). برای مثال در نظام آفرینش ایران و ژاپن از نگاه اساطیر از همان ابتدا دو نیروی خیر و شر یا به عرصه جهان می‌نهند، این دوگانه با یکدیگر در جدال بوده و در این جهت اتفاقاتی نیز رخ می‌دهد که برخی محصول خیر و برخی محصول شر و پلیدی‌اند.

خیر و شر در آفرینش از نگاه اساطیر ایرانی و ژاپنی

زروان در نوشته‌های پهلوی خدای زمان است. طبق آیین زروانی، در زمانی که هیچ چیزی موجودیت نداشت، زروان به عنوان یک خدا دائم در حال نیایش بود تا فرزند پسری با مشخصه‌های آرمانی اورمزد نصیبش گردد و جهان را خلق کند (تصویرا). پس از گذشت هزار سال زروان در اینکه نیایش‌هایش به ثمر برسد شک می‌کند و در همین هنگام نطفه اهریمن در کنار اورمزد شکل می‌گیرد. اورمزد نتیجه صبر و نیایش اوست و اهریمن نیز میوه شک او است که در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند (آموزگار، ۱۳۸۴: ۱۴). بدین صورت می‌توان گفت دو نیروی ابتدایی خیر و شر که شامل اهورامزدا و اهریمن می‌شوند شکل گرفته‌اند و سپس نموده‌های آنان شکل خواهند گرفت.



تصویرا. زروان خالق خیر و شر در اساطیر ایران (URL3)

پس از آنکه اورمزد یا اهورامزدا دست به آفرینش مادی می‌زند، به ترتیب آسمان، زمین، آب، گیاه، حیوان و اولین انسان را که همان کیومرث بود، از گل می‌آفریند، هم‌زمان با کیومرث گاو را نیز می‌آفریند، انسان اولیه و حیوان اولیه در شرایطی مشابه خلق می‌شوند که هر کدام از مهم‌ترین عناصر آفرینش‌اند و به گونه‌ای تکمیل آفرینش با آنها صورت می‌گیرد. اهورامزدا که تجلی بخش همه نیکی‌هاست و سرور دانایی و خیر مطلق است در مقابل اهریمن قرار می‌گیرد که ارباب تمام شرارت‌ها و بدی‌هاست. تمام دیوان به سرکردگی اهریمن تلاش می‌کنند در دنیای مادی که به واسطه اهورامزدا خلق شده است، اختلال و آسیب ایجاد کنند، پس آنها به آفریده‌های اهورایی و گیتی هجوم می‌برند. در این میان، گاو که آسیب‌پذیرتر است، ابتدا می‌میرد و کیومرث نیز سی روز پس از او می‌میرد. اهورامزدا روان کیومرث را به خورشید می‌سپرد، اما مرگ گاو و کیومرث با گذشت پذیرند تا زندگی جدیدی دوباره آغاز شود. مرگ کیومرث و گاو به زندگی بهتر و جاودانه انسان‌ها می‌انجامد و آنها با مرگ خود به نوعی تکمیل‌گر آفرینش هستند، اما در این میان از ابتدای آفرینش تا پایان جهان دو نیروی خیر و شر همچنان با یکدیگر در ستیز هستند (وستاسرخوش، ۱۳۸۶: ۲۳).

به این صورت که وقتی انسان مُرد، تخمه‌اش در زهدان مادر زمین افتاد و پس از گذشت حدود چهل سال به صورت گیاهی دوشاخه که یکی از شاخه‌های آن نماد مرد بودن و دیگری زن بودن است و نیز در یکدیگر سخت پیچیده شده‌اند، رشد می‌کند و در نهایت نخستین زوج انسان را به وجود می‌آورد. معنی نام کیومرث «انسان نخستین» پیوند گیاه و انسان را آشکارتر می‌کند. گیومرث که جزء اول آن «گیه» می‌تواند حالت پیشین «گیاه» و «مرث» یا «مرتن» صورتی از مردم باشد و می‌تواند صورتی از «گیه مرت» به معنای مردم گیاه باشد که به صورت «مهر گیاه» هم آمده است؛ به طور کلی، ارتباط سه‌گانه انسان، حیوان (گاو) و گیاه در داستان کیومرث، اولین انسان اساطیر ایرانی، به خوبی آشکار است (نولدکه، ۱۳۹۵: ۱۸۷).

در اساطیر ژاپن نیز برخورد دوگانه و دوئینی به چشم می‌خورد. ژاپنی‌ها معتقدند ابتدا جهان حالتی بی‌نظم و آشفته به خود داشته؛ مانند یک تخم و توده بی‌قواره و سطح وسیعی از مواد غلیظ و گل مانند همه جا را در بر گرفته بوده است. تاریکی همه جا را فرا گرفته بود تا اینکه این توده تغییر شکل داد. بخش سبک و روشنایی به سمت بالا رفته است

و بدین صورت بهشتی خوش بو و روشن به نام تاکاماگاها را به وجود آمد که همان آسمان است. آرام آرام و با گذشت زمان بخش سنگین تر به سمت پایین رفته و بدین صورت زمین شکل گرفته است. ناگاه جسمی مانند جوانه نی و ابراز سطح زمین سر بر آورد و به یک خدا بدل شد و از آن دو خدای نرو ماده به وجود آمدند که می توان گفت این مسئله بیانگر نباتی بودن خلقت دو جنس مذکر و مؤنث است که مشابه آن در ایران همان گیاه ریواس مانند با دوشاخه درهم پیچیده به نماد دو جنس مذکر و مؤنث است (Robert, ۲۰۱۰: ۵۷). خدای مذکر ایزاناگی و نومیکو تو و خدای مؤنث ایزانامی نومیکو تو نام دارد. ایزاناگی و ایزانامی طبق فرمانی که خدایان سال خورده داده اند به سطح زمین آمدند، آنها دستور داشتند تا زمین خاکی را به وجود بیاورند و در نهایت پلی معلق میان زمین و آسمان کشیدند و بر فراز آن ایستادند (تصویر ۲).



تصویر ۲. ایزاناگی و ایزانامی بر روی پل میان آسمان و زمین (URL4)

ایزاناگی و ایزانامی عصبانی را در آب های موجود در زمین فرو نداشتند و آن را آن قدر هم زدند تا تبدیل به مایع متراکم شد، سپس آن را بیرون کشیدند و از چکه های آب جزیره او نو-کوروشکل گرفت و آنها به واسطه پل میان آسمان و زمین برای این جزیره فرود آمده و زندگی را آغاز کردند (ناس، ۱۳۵۴: ۷۲). ایزانامی فرزندان خود را که خدایان و هرکدام نمودی از طبیعت بودند، در سطح زمین به دنیا آورد، آخرین فرزندش کاگو-تسوچی یا خدای آتش زمان متولد شدن باعث تب شدید و مرگ ایزانامی شد که در نهایت ایزاناگی از عصبانیت فرزندش را پنج تکه کرد.

ایزانامی نیز از شرمندگی اینکه چهره اش زشت شده بود، به دنیای زیر زمین یا یومی رفت تا همسرش ایزاناگی او را ببیند. به دنبال ایزانامی، ایزاناگی نیز به راه افتاد تا او را از رفتن به قعر زمین منصرف کند؛ زیرا هنوز آفرینش کامل نشده بود. ایزانامی برای ترساندن ایزاناگی مشعلی روشن کرد تا صورت خود را به همسرش نشان دهد. ایزاناگی پس از دیدن چهره زشت و ترسناک ایزانامی به او گفت: «تو با این

چهره مرا شرمسار کردی» و به همین دلیل خدایانو، خدای مذکر را دنبال کرد تا او را به قعر دنیای مردگان بکشاند، اما خدای مذکر فرار کرد و بر دهانه چاله ای که به زمین متصل می شد، سنگ عظیمی نهاد و این دو از پشت تخته سنگ با هم سخنانی رد و بدل کردند. ایزانامی به خدای مذکر چنین گفت که «چون به حرف هایم گوش نکردی و مراد را این وضعیت دیده ای، روزانه هزار نفر از زمینیان و انسان ها را به دنیای مرگ، زیر زمین یا یومه خواهم کشاند» و ایزاناگی نیز در پاسخ گفت: «من هم روزی هزار و پانصد نفر را خلق خواهم کرد» (پیگوت، ۱۳۸۲: ۴۸). می توان گفت شواهد ذکر شده علاوه بر اینکه می تواند نمایانگر اسطوره زندگی و مرگ باشد که خود مرگ و زندگی هم از جهتی بیانگر دوگانگی اند، بیشتر کشمکش دو نیروی خیر و شر را نیز در بر می گیرد؛ زیرا یکی از خدایان مخلوقات را به دنیای تاریکی (شر) کشانده و دیگری آنان را در دنیای روشنایی و نور (خیر) زنده نگه داشته و موجب تولد بیشتر خواهد شد.

یکی از باورهایی که حضور مفاهیم خیر و شر را در اساطیر ژاپن تأیید می کند، وجود آما ته راسو و سوسانو، دو فرزند ایزاناگی و ایزانامی است. افسانه قهر آما ته راسو و رفتن آن به تاریکی از افسانه های مشهور ژاپن است؛ بدین صورت که آما ته راسو یا الهه خورشید که بسیار آرام، مهربان، بخشنده، حامی کشاورزان و مردم و نجیب است با آرامش و به درستی بر قلمرو خویش حکومت می کند، او برادری به نام سوسانو دارد که خدای طوفان، سرکش و تند خواست.

روزی سوسانو به دیدار آما ته راسو یا خواهرش می رود، او اسب هایش را در مزارع خواهرش آزاد کرده و به همین دلیل تمام مزرعه و محصولاتش از بین می روند و آبی که برای کشاورزی استفاده می شد، نیز آلوده می شود؛ بنابراین آما ته راسو قهر کرده و به درون یک غار تاریک پناه می برد و با رفتن او روشنائی نیز از زمین دور شده و بی نظمی و آشوب آن را فرامی گیرد، خدایان دیگر برای اینکه آما ته راسو را از غار بیرون بکشاند، شروع به جشن و پایکوبی در دهانه غار می کنند، از این میان خدای اندیشه و عقل اوموهی-کانه می گوید: «آینه ای بسازند تا وقتی آما ته راسو از روی کنجکاو و به دنبال صدا به بیرون از غار سرک می کشد، زیبایی خود را در آینه ببیند و خوشحال شود و روشنائی را با آمدنش به جهانیان هدیه دهد» (شاله، ۱۳۸۳: ۶۲) که این اتفاق نیز می افتد (تصویر ۳). در نهایت می شود گفت آما ته راسو که نور و برکت را به همراه دارد، نمادی از خیر و سوسانو که در امور جهان اختلال ایجاد می کند، نمودی از نیروی شر است.



تصویر ۳. درآمدن آماته راسوا ز غار (URL 1)

انتقال مفاهیم خیر و شر به دنیای امروز

اگر به دنبال رد پای مفاهیم و نمودهای خیر و شر در دنیای امروز باشیم، باید در اساطیر این دوگانه را جست و جو کنیم؛ اساطیری که صرفاً از آن گذشته نیستند، بلکه در جوامع امروزی نیز رواج دارند؛ اما نمود و زندگی آنها در دنیای امروز متفاوت است؛ زیرا رنگ و بوی امروزی به خود گرفته‌اند. برخی آثار تولید شده هنری عصر جدید برگرفته از اساطیر بوده و بن‌مایه‌ای دوگانه دارند که بیانگر دینوری متضاد خیر و شر است و در قالبی جدید بروز پیدا خواهند کرد؛ زیرا اساطیر هرگز کاملاً نابود نخواهند شد بلکه تغییر شکل می‌دهند، گاهی ادغام می‌شوند و با منطبق کردن خود با مضامین و مسائلی نوحیاتی تازه را از سر خواهند گرفت (رستگاری فسایی، ۱۳۸۳: ۲۵).

انسان با رمزگشایی برخی مفاهیم و نمودهایی خیر و شر آرمان‌های خود را بازمی‌یابد و به شکلی نمادین آنها را درک می‌کند، همچنین به کمک اساطیر می‌توان به بسیاری از نیازهای فرهنگی و هنری پاسخ داد. باید به یاد داشت که بازگشت انسان امروز به اسطوره و مفاهیم موجود در آن به معنی سیر نزولی یا قهقرایی نیست، بلکه گام نهادن در مسیر حقایقی است که مکان و زمان را درنوردیده‌اند. هم‌زمان با پیشرفت علم و تکامل یافتن منطق و عقل انسان، ظهور برخی مفاهیم سنتی همچون خیر و شر یا حتی اساطیر جلوه و نمودی جدید به خود گرفته و به تناسب نیروی خلاق هستی بشریت، اسطوره‌سازی ادامه پیدا کرده است.

روایات نمادین از گذشته چه درباره ایزدان و چه درباره موجودات مافوق طبیعی و مقدس به شکل تصاویر، نوشتار، نمایش و حتی موسیقی بیان می‌شوند (Eliade, ۱۹۵۹: ۷۳)، پس می‌توان گفت: اساطیر به همراه هنر، مفاهیم و نمودهای خود را وارد زندگی نوین عصر حاضر می‌کند. یک نقاش، نویسنده، شاعر و سینماگر که از هنرمندان عصر

حاضر است، نیاز به مطالعه در حیطه شناخت اساطیر دارد، زیرا این شناخت به او نوعی آگاهی داده و نیز تمهیداتی را فراهم می‌کند که تأثیری شگرف بر آثارش خواهد گذاشت؛ مانند مفاهیم خیر و شر و جدال میان آنها که خود یک کشمکش جذاب برای مخاطب به ارمغان می‌آورد و می‌توان گفت از جهاتی می‌تواند نیاز روحی جامعه را نیز برطرف کند. امروزه برخی از این مفاهیم در قالب انیمه و انیمیشن به چشم می‌خورند، زیرا رویاهای هرملتی را می‌توان آزادانه‌تر در تصاویر موجود در فیلم انیمیشن یا انیمه‌ها نشان داد. بدین صورت ایده‌ها با جذابیتی خاص در انیمیشن نفوذ می‌کنند و در نهایت می‌توان آنها را در داستان‌های برگرفته از سنت و آداب اقوام همانند برخی اسطوره‌ها و مفاهیم سنتی یافت (هانز، ۱۳۸۲: ۱۶۲).

علاوه بر موارد ذکر شده همان‌گونه که انتظار می‌رود، مخاطب معاصر به سبب حضور در دنیای رسانه با قابلیت‌های فراوان و منعطف تصویری، سلیقه دیداری و حسی متفاوتی به گذشته داشته و به موازات آن انتظارات متفاوتی نیز دارد. با تکیه بر خاصیت و کارکرد عناصر دیداری، امروزه برخی از هنرمندان با به‌کارگیری هوشمندانه‌تر از بعضی از این ویژگی‌ها در خلق شخصیت‌ها در انتقال مفاهیم خیر و شر به مخاطب معاصر تلاش می‌کنند؛ مفاهیمی که ریشه‌ای دیرینه داشته و از ابتدای خلقت با انسان همراه بوده است. در انیمه و انیمیشن نمودهای خیر و شر هر چند که برگرفته از داستان‌ها و روایات سنتی یا حتی ساخته و پرداخته ذهن هنرمند امروز باشد، در بیشتر موارد به صورت قهرمان و همچنین در برابر آن به صورت ضدقهرمان با قابلیت‌های ماورایی و منحصر به سلیقه مخاطب امروز به چشم می‌خورد، این‌گونه که برای مثال یک قهرمان یا نماینده خیر با پوششی از رنگ‌های روشن، فرم چهرهٔ مهربان و با آرامش، در حفظ و نجات زمین و انسان تلاش می‌کند و ضدقهرمان یا نماینده شر برخلاف آن برای از بین بردن زمین و مردم برای دستیابی به اهداف شوم و پلید خود می‌کوشد.

البته می‌توان به این مسئله نیز اشاره کرد که ابرقهرمانان داستان‌های معاصر که برای کمک به بشریت برمی‌خیزند، همان نمودهای خیر با شخصیت پردازی، قابلیت و پوششی هستند که کودک، نوجوان و جوان امروز با آنها احساس هم‌ذات‌پنداری کرده و در نهایت ارتباط برقرار خواهد کرد و در برابر آن ضدقهرمانان نیز با ویژگی‌های شرارت‌آفرین و تیره و تاریک تصویرسازی می‌شوند. این شخصیت‌ها می‌توانند

ریشه در همان اساطیری داشته باشند که انسان‌ها در گذشته از آنها طلب ایجاد صلح، درخواست رزق و روزی و حتی آرامش در برابر هریمان و نیروی شرمی کردند و امروزه برای مخاطب جدید به صورت برخی موارد و شخصیت‌های مثبت و منفی در انیمه و انیمیشن هویدا شده‌اند. در انیمه ژاپنی افسانه پرنسس مونونوکه اثرهایائومیازاکی و انیمیشن ایرانی آخرین داستان اثر اشکان رهگذر، اساطیر و نموده‌های خیر و شر و همچنین جدال میان آنها در قالبی نوبه نظر رسیده که در تصاویر موجود در سکانس‌های این انیمه و انیمیشن وجود دارد و پیام خود را به مخاطبان عصر جدید منتقل می‌کند که در بخش‌های بعدی این مقاله به آنها پرداخته شده است.

مروری بر انیمیشن ایرانی آخرین داستان و انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه

انیمیشن ایرانی آخرین داستان به نویسندگی و کارگردانی اشکان رهگذر محصول استودیو هورخش، اقتباسی از داستان ضحاک در شاهنامه فردوسی است (تصویر ۴).



تصویر ۴. پوستر انیمیشن ایرانی آخرین داستان (URL5)

به‌کارگیری بهترین داستان‌های ادبیات حماسی ایران همیشه منبعی با امکانات بسیار برای ساخت فیلم و انیمیشن است که تا به حال در سینمای ایران کمتر استفاده شده است. اشکان رهگذر در ساخت این انیمیشن به شاهنامه مراجعه کرده است که می‌توان گفت انتخاب درستی است که با تکیه بر آن بخش مهمی از بار خلق یک داستان پرکشش را بردوش کشیده است و به نظر می‌رسد که سازنده اثر با حفظ خط اصلی داستان و پیام موجود در آن، تغییرات اندکی در داستان و شخصیت‌های آنان برای تأثیرگذاری بیشتر بر مخاطب نیز ایجاد کرده است.

آخرین داستان به دوران پادشاهی جمشید توجه دارد؛ در حالی که لشکر اهریمن به سرزمین‌های تحت سلطه

جمشید حمله کرده است، او به کمک متحدان خود و با اتکا به نیروی فرایزدی بر آنها غلبه می‌کند و جمکرود را به عنوان مقر پادشاهی خود با سازه‌هایی باشکوه بازسازی می‌کند؛ اما جمشید گرفتار غرور و تکبر می‌شود و خود را دارای فراست ایزدی می‌پندارد، این موضوع باعث می‌شود تا یزدان از او روی برگردانده و افول وی آغاز می‌شود. جمشید برای فتوحات بیشتر با سپاه خود به راه می‌افتد و در غیاب خود اداره جمکرود را به مرداس، والی جنوب می‌سپارد، اما با مرگ ناگهانی مرداس پسرش ضحاک جای او را می‌گیرد. ضحاک که مورد توجه اهریمن قرار گرفته است برای رسیدن به اهدافش عرصه را بر مردم جمکرود تیره و تار می‌کند و با بوسه اهریمن بر شانه‌هایش دو مار می‌روید، این مارها از مغز جوانان تغذیه می‌کنند، در نهایت آفریدون فرزند آبتین به کمک کاوه آهن‌گرو باقی همراهان با گذر از برخی سختی‌ها که حامل کشمکش‌های جالب توجه در انیمیشن است بر ضحاک پیروزی می‌شود.

پرنسس مونونوکه نیز یکی از انیمه‌های انیماتوری شناخته شده به نام هایائومیازاکی است که به او لقب والت دیزنی ژاپن را داده‌اند. این انیمه محصول استودیو جیبلی کشور ژاپن است (تصویر ۵).



تصویر ۵. پوستر انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه (URL2)

پرنسس مونونوکه، داستان سفر آخرین شاهزاده قوم امیشیبه نام آشیناکا است که برای برقرار کردن صلح بین دسته‌ای از انسان‌ها تلاش می‌کند که در شهر آهن ساکن هستند و موجودات ساکن در جنگلی که نزدیک این منطقه قرار دارد. فیلم با سکانسی شروع می‌شود که آشیناکا سعی می‌کند دهکده اش را از شر خوک بزرگی که از اهریمنان است به نام ناگوو به شکل هیولایی خطرناک نیز درآمده است نجات دهد، اما با لمس بدن او به نفرینش گرفتار می‌شود، نفرینی که از علامتی روی دستش شروع به رشد می‌کند تا

ویژگی‌های ظاهری ویژه را هنرمند طراح در طراحی هایش به کار می‌گیرد. نخستین عنصری که با دیدن ظاهر یک شخصیت اطلاعاتی درباره خصوصیات آن به مخاطب می‌رساند، فرم‌های به کار گرفته شده در آن است (سفالی، ۱۳۹۳: ۴۸). هماهنگی ظاهر یک شخصیت در اثر با ویژگی‌های رفتاری آن بسیار مهم است که هنرمندان طراح تلاش می‌کنند تا آن را حفظ کنند.

در دو اثر مذکور نمایندگان خیر به عنوان یک انسان چه مرد و چه زن با فرم بدنی ایدئال بدون هیچ‌گونه نقص و اغراقی در عضلانی بودن بسیار، بلندقدتر بودن نسبت به باقی شخصیت‌ها یا چشم‌رنگی بودن نمایان می‌شوند. آفریدون و ماندانا در انیمیشن ایرانی آخرین داستان و همچنین آشیتاکا و سان در انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه بدون در نظر گرفتن پوشش سنتی و خاص آنها، کاملاً شبیه به یک پسر و دختری ایدئال در دو جامعه ایرانی و ژاپنی هستند، این خود می‌تواند دلیلی باشد تا بیننده با نمایندگان خیر در اثر هم‌ذات‌پنداری کرده یا در نهایت آنها را درک کند (تصویر ۶)؛ اما در مقابل، نمایندگان شر و اهریمن در دو اثر فرمی حیوانی به خود گرفته‌اند که علاوه بر آن اغراق در اندازه آنان نیز درخور توجه است. در انیمه پرنسس مونونوکه ناگو به عنوان یک اهریمن که به روستا حمله می‌کند حالتی حیوانی و اغراق شده از یک گراز چرک‌آلود را دارد و همچنین در انیمیشن آخرین داستان مارهایی که از شانه‌های ضحاک می‌رویند، نیز بسیار بزرگ و خون‌آشام هستند (تصویر ۷).

البته باید گفت که در انیمه پرنسس مونونوکه جیکو که قصد



تصویر ۶. سمت راست: آشیتاکا و سان. سمت چپ: آفریدون و ماندانا به عنوان فرم انسانی نمود خیر. (منبع: نگارندگان)



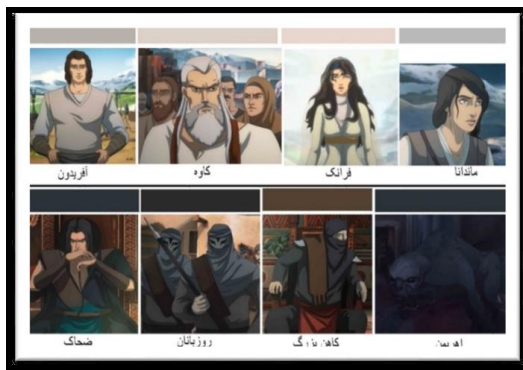
تصویر ۷. سمت راست: ناگو گراز بزرگ. سمت چپ: مارهای شانه ضحاک به عنوان اهریمن به شکل حیوان. (منبع: نگارندگان)

زمانی که سراسر بدنش را می‌پوشاند و او را به کشتن می‌دهد. نفرینی که باعث شده است که او قدرت خارق‌العاده‌ای پیدا کند، ولی در عوض به تدریج او را ضعیف می‌کند. در جسد ناگو، گلوله‌ای آهنی پیدا می‌شود که ظاهراً دلیل تبدیل شدنش به هیولا و دیو بوده است. آشیتاکا که اکنون از دهکده طرد شده، به دنبال یافتن محل زندگی ناگو یا زادگاه و سرچشمه اهریمن رهسپار جنگل می‌شود. در این سفر او با موجوداتی آشنا می‌شود که تلاش بر زندگی و نجات جنگل و موجوداتش را دارند و در برابر اهریمن و سرچشمه آن مقاومت می‌کنند، در این مسیر اتفاقاتی رخ می‌دهد و همچنین موجوداتی به چشم می‌خورند که برخی نمودی از خیر و برخی نمودی از شر هستند.

شخصیت‌پردازی خیر و شر در دو اثر

شخصیت‌اثر نمایشی و روایتی، شخصی است که کیفیت اخلاقی و روانی آن، در عمل او و آنچه انجام می‌دهد و می‌گوید مشخص است (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۸۴). شخصیت‌پردازی در هر شاخه‌ای از هنر چیزی نیست جز آنکه بتوان با تکیه بر آن به وجوه شخصیتی یک فرد دست یافت، عملی که در آن هنرمند با به کارگیری آن به توصیف و نمایش اعمال و درونیات شخصیت‌های مدنظر خود می‌پردازد و مثبت و منفی بودن و جایگاه آن را بر مخاطب آشکار می‌کند. در شخصیت‌پردازی تمام خصایل یک فرد یا هر موجود زنده‌ای دیده می‌شود و به واسطه آن می‌توان دریافت که شخص مدنظر در چه رده سنی بوده و جنسیت آن چیست، ارزش‌ها و جایگاه آن در روایت مدنظر چگونه است، مثبت است یا منفی. تصاویر این شخصیت‌ها در فریم‌های تصویرسازی شده یک انیمه یا انیمیشن نیز دیده می‌شوند که هر یک خصایل متمایز از هم دارند، برخی یکدیگر را تکمیل و برخی نیز در مقابل هم قرار گرفته و یکدیگر را تخریب می‌کنند؛ بدین صورت کشمکش شکل گرفته در اثر، موجب جذب مخاطب خواهد شد. می‌شود گفت شخصیت‌ها را نمی‌توان از یکدیگر متمایز دانست، زیرا ارتباطی متقابل میان آنها برقرار است و یکی مستلزم حضور دیگری است (Martin, 2018: 35).

این‌گونه تقابل‌ها می‌توانند شامل تقابل خیر و شر شوند که در نهایت به شکل دو شخصیت مثبت و منفی بروز پیدا خواهند کرد. گاه با تمرکز بر فرم‌های خاص نیز می‌توان به ویژگی‌های یک شخصیت در انیمه یا انیمیشن پی برد، این



تصویر ۹. تفکیک شخصیت‌های مثبت و منفی در انیمیشن آخرین داستان و پوشش روشن شخصیت‌های مثبت در برابر پوشش تیره شخصیت‌های منفی (منبع: نگارندگان)

مفهوم مونونوکه و ضحاک

زمان زیادی نیست که واژه یوکای برای خطاب قرار دادن تمامی پدیده‌های اسرارآمیز و همچنین موجودات فراطبیعی و عجیب و غریب به کار گرفته می‌شود. یوکای در اصل از واژه‌ای چینی ریشه گرفته است که در کل به معنای شیطان است و نیز به اشباح پلید و موجوداتی با نیروهای مرموز و جادویی اشاره می‌کند. از اولین اسنادی که واژه یوکای در آن به کار برده شده، نیهونگی است. از مدت‌ها قبل از دوره هیان به جای این واژه به هر چیز شبح‌مانند و ترسناک مونونوکه گفته می‌شد. معنای کلمه به کلمه مونونوکه «روح یک چیز» است، در ترجمه آن نیز می‌توان چنین گفت: «مونو» به معنای چیز و ماده بوده و «که» به معنی چیز یا فردی غیرعادی است. برخی محققان معتقدند که «مونو» در دوره هیان به معنای خطر و ترس و نبود قطعیت است، چیزی که کمین کرده، به دور از دسترس است و قصد آسیب‌رساندن دارد، مونونوکه‌ها گاه به کمک باقی موجودات آمده و گاه باعث مرگ آنان خواهند شد (Foster, ۲۰۱۵: ۱۵). در این صورت می‌توان گفت اینکه فکر بکنیم سان همان پرنسس مونونوکه است اشتباه است؛ زیرا مونونوکه بیشتر یک حالت و وضعیت و حتی یک صفت را شامل می‌شود.

برای مثال بانو ابوشی می‌تواند یک مونونوکه باشد، زیرا جان مردم را با گلوله آهنی می‌گیرد و قصد کشتن خدای جنگل یا شیشیگامی را دارد و حتی شیشیگامی زیبا نیز که زندگانی را با خود به همراه دارد، در تصاویر موجود در آخر انیمه با تبدیل شدن به نیروی شر، پس از دست دادن سر خود، با فرمی ترسناک و تیره‌رنگ دیده می‌شود (تصویر ۱۰).

ضحاک نیز بدین صورت، نام آن به صورت «اژی دهاک» آمده است. بخش اول آن «اژی» به معنای مار و «دهاک»

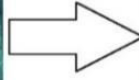
سفر در جنگل برای کشتن شیشیگامی یا روح طبیعت را دارد، پوششی از پوست خرس بر تن می‌کند و با فرم خرس (حیوان) نمایان می‌شود. با این وجود می‌توان گفت سازندگان دو اثر از فرم انسانی ایدئال و بدون اغراق برای نمایندگان خیر و از فرم حیوانی و اغراق‌شده برای نموده‌های شر بهره‌گرفته‌اند.

در انیمیشن ایرانی آخرین داستان، برخی شخصیت‌های مثبت که شامل آفریدون، کاوه، فرانک (همسر آبتین و مادر آفریدون) و ماندانا می‌شوند با به‌کارگیری رنگ‌های روشن‌تر به تصویر کشیده شده‌اند. این رنگ‌ها نشان از معصومیت و مثبت بودن شخصیت‌های ذکر شده دارد؛ زیرا آنها را به دور از پلیدی و در واقع به عنوان نمایندگان خیر با زبان تصویر معرفی می‌شوند. البته ممکن است این رنگ کاملاً سفید نیز نباشد، اما در برابر نمایندگان شر و شخصیت‌های منفی روشن‌تر است. در مقابل شخصیت‌های مثبت ذکر شده، ضحاک، اهریمنان، کاهن بزرگ و روزبانان قرار می‌گیرند که با رنگ پوشش تیره در تصاویر موجود در سکانس‌های انیمیشن به چشم می‌خورند (تصویر ۸). رنگ در طراحی یک شخصیت می‌تواند بازگوکننده قدرت، رقابت، کوشش، جنگ، عشق و اعتماد به نفس باشد (Tillman, ۲۰۱۱: ۱۱۲). در انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه نیز به همین صورت است، در آن برخی شخصیت‌های مثبت شامل آشیتاکا، بانو هی ساما، مورو و سان، نمایندگان خیر هستند، آنها در برابر



تصویر ۸. تفکیک شخصیت‌های مثبت و منفی در انیمه پرنسس مونونوکه و پوشش روشن شخصیت‌های مثبت در برابر پوشش تیره شخصیت‌های منفی (منبع: نگارندگان)

اهریمنان مقاومت می‌کنند و نیز با پوشش روشن و شفاف‌تر در مقابل شخصیت‌های منفی‌ای که به تصویر کشیده شده‌اند، مشاهده می‌شوند. نمایندگان شر و شخصیت‌های منفی این اثر، شامل بانو ابوشی، ناگو، اوکوتو و جیکو (راهب و فرستاده امپراتور) می‌شوند (تصویر ۹).

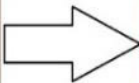


تصویر ۱۰. شیشیگامی در دو وضعیت، تصویر سمت چپ: حالت ابتدایی او
تصویر سمت راست: پس از پیوستن او به اهریمن وقتی به دنبال سرش می‌گردد (منبع: نگارندگان)

توانایی و قدرت اکتسابی قوه بینایی در ارتباط است که به واسطه کسب تجربیات و اطلاعات در دسترس است و به دنبال آن احساسات مختلفی را نیز برای بیننده برخواهد انگیخت. گاهی نیز ممکن است فقط با دیدن نمونه‌ای از یک بافت تجسمی از جمله در یک سطح یا یک حجم فقط قوه بینایی ابزاری باشد برای درک یک موضوع یا مفهوم (حلیمی، ۱۳۹۳: ۱۲۴). در انیمه پرنسس مونونوکه و همچنین انیمیشن آخرین داستان نمایندگان خیر در حالت طبیعی دارای بافت پوست و لباس متناسب و نرم هستند، اما زمانی که تبدیل به موجودی اهریمنی می‌شوند، بافت نرم اولیه بدن خود را از دست داده و همگام با راه یافتن به دنیای اهریمن دیگر خبری از بافت پوست و موی نرم نیست، این‌گونه که پوست مارهای روپیده از شانه‌های ضحاک دارای بافتی خشن و ترک خورده بوده و همچنین در

به معنای موجودی ترسناک و از خانواده اهریمن است، کلمه اژدها نیز از آن گرفته شده است (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۶۵۱). ضحاک ابتدا فرزندی اهل و سزاوار تاج و تخت برای پدرش مرداس بود و از آن به عنوان جانشینی درخور یاد می‌شد. در صورتی که با ایجاد ارتباط با اهریمن یک شخصیت شر و پلید به خود گرفته و مار از شانه هایش رشد کرد (تصویر ۱۱)، در نهایت می‌توان ضحاک را از جهاتی یک مونونوکه دانست یا شیشیگامی را نوعی اژی دهاک به شمار آورد. یکی از عناصر دبداری که به نظر می‌رسد در دگر دبیسی تصویر ضحاک و شیشیگامی از نیروی خیر به شرفش داشته و حضور دوگانه خیر و شر را محسوس ترمی نماید، عنصر بافت است.

همان‌طور که پیش‌تر نیز اشاره شد از ویژگی‌های ظاهری که در شخصیت‌های انیمه و انیمیشن معرف خصوصیات آنها



تصویر ۱۱. ضحاک در دو وضعیت، تصویر سمت چپ: حالت ابتدایی او در انیمیشن
تصویر سمت راست: ضحاک پس از پیوستن به اهریمنان (منبع: نگارندگان)

انیمه پرنسس مونونوکه وقتی شیشیگامی آسیب دیده و وارد دنیای تخریبگر اهریمنی می‌شود بافت نرم پشمی بدن خود را از دست داده و بافتی مذاب‌گونه در بدنش شکل می‌گیرد که با ریختن این مذاب‌ها بر روی زمین زندگی موجودات زنده به پایان می‌رسد (تصویر ۱۲).

هستند، می‌توان به بافت لباس یا پوست آنها و حتی طرح و نقش روی لباس و پوست بدن اشاره کرد. بافت یکی از عناصر هنرهای تجسمی است که بیشتر آن را فقط با حس لامسه در ارتباط می‌دانند در صورتی که ارزش و اهمیت آن در طراحی شخصیت‌های انیمه و انیمیشن بیشتر با



تصویر ۱۲. سمت راست: بافت مذاب گونه بدن شیشیگامی
سمت چپ: بافت زمخت مارضحاک (منبع: نگارندگان)

نینجاها و روزبانان

نینجاها جنگجو‌هایی بودند که در طول دوره سامورایی‌ها در جنگ‌های غیررسمی از طرف دایمیوها به قصد عملیات نفوذ، خرابکاری، جاسوسی و ترور گماشته می‌شدند. به آنها شینوبییا کسانی که به صورت مخفیانه عمل می‌کنند گفته می‌شد. تدابیر مرموزانه و حيله‌گرانه‌ای که آنها به کار می‌گرفتند، شامل اصول و روش‌هایی می‌شد که کاملاً در تضاد با سامورایی‌ها بود و مرتبه اجتماعی پایین‌تری داشتند (Japan Guide, ۲۰۱۲). نینجاها به عنوان افرادی مزدور و آدمکش تعلیم می‌دیدند و معمولاً شغل‌هایی همچون کارگری و کشاورزی هم داشتند. آنها از سلاح‌های مخوفی استفاده می‌کردند که ستاره نینجا یا شوریکن از معروف‌ترین آنهاست.

در انیمیشن آخرین داستان نیز به همین صورت است، روزبانان یا سربازان مخفی ضحاک که شخصیت‌هایی منفور و شرورند چه در روز و چه در شب به خانه مردم حمله ور شده و به آنان آسیب می‌رسانند؛ به قصد کشتن فرزندانشان یا بردن غنیمت. روزبانان همانند نینجاها به صورت مرموزانه گاه در محله‌ها و گاه مخفیانه ظاهر شده و جوانان را با خود به قصر ضحاک می‌بردند تا از مغز آنها برای مارهای ضحاک خوراک تهیه کنند (جوزف کارنوی، ۱۳۸۳: ۹۲). بی‌رحمی روزبانان در انیمیشن آخرین داستان را می‌توان در آسیب رساندن آنها به پیرمردان، کودکان و زنان بی‌سپرست دید، زیرا در هر شرایطی می‌بایست کار خود را انجام می‌دادند و در نهایت موانع را از بین می‌بردند تا به مرادشان برسند. آنها نمادی از پلیدی و زشتی هستند. درست همانند نینجا‌هایی که در انیمه پرنسس مونونوکه به

مردم روستایی تا سرحد مرگ آسیب می‌رسانند که در برخی تصاویر موجود در این سکانس‌ها، وقتی آشیناکا رهسپار سرزمین غرب برای ملاقات خدایان خیر و شر می‌شود با گروهی از مزدوران برخورد می‌کند که با شمشیرهای تیز خود دست‌وپای روستاییان را به قصد غارت قطع می‌کردند. نینجاها خراب‌کارهایی بالباس تیره بودند که اغلب بخش کوچکی از چهره‌شان مشخص بوده و کمتر دیده می‌شد که صورتشان کاملاً مشخص باشد؛ زیرا آنها افرادی ترسو نیز بودند (Turnbull, ۲۰۱۳: ۴۳).

وجه اشتراک شخصیت نینجاها با روزبانان می‌تواند پوشش تیره رنگ آنها باشد؛ زیرا اگر در شخصیتی پوشش آن از سرتاپا تیره یا سیاه باشد و همچنین هیچ بخشی از صورت خود را نیز نمایان نکند، بی‌شک به عنوان شخصیتی شوم و پلید در برابر بیننده ظاهر خواهد شد. روزبانان نیز در انیمیشن آخرین داستان به همین صورت به تصویر کشیده شده‌اند. آنها لباسی تیره بر تن داشته و بیشتر علاوه بر اینکه نصف صورتشان پوشانیده شده است، یک رخ‌پوش (ماسک) فلزی بر روی چشم‌هایشان قرار می‌گرفت تا شناسایی نشوند و این تمهید احتمالاً القاگر ترس آنهاست (تصویر ۱۳)

تأثیرات اهریمن بر قهرمانان و نمایندگان خیر

اهریمن در واقع یک پندار در روان انسان‌هاست. همانند دیو خشم و نفرت که صورت انسانی به خود ندارد، بلکه به عنوان مشخصه‌ای اهریمنی و زشت در انسان به شمار می‌آید. بدی و زشتی در طبیعت انسان‌ها از دیوهاست و موجوداتی که به دیوها می‌گرایند، به جایگاه گنبدیده دوزخ و اهریمن منتقل خواهند شد (مزدایور و سلیمی، ۱۳۹۰: ۱۳۳).

خورد. در انیمه پرنسس مونونوکه و انیمیشن آخرین داستان دو نمود برخاسته از نیروی خیر یا شخصیت مثبت، یک بار مغرورانه به سمت نیروی شر حمله ور می شود، سان به سوی شهر آهن یا خانه اشرار و آفریدون به سوی قصر نفرین شده ضحاک می رود که هر دو از روی تکبر هجوم برده و ناکام برمی گردند. اهریمن با نزدیک شدن به قهرمان گاه آنها را فریب داده و گاه نیز به آنها آسیب می زند که موجب درد سهمگین در انسان ها شده و آنها را سرگردان خواهد کرد (مفاخر، ۱۳۸۸: ۱۳۴).

در انیمه پرنسس مونونوکه و انیمیشن آخرین داستان تصاویری مبنی بر زخم شدن بدن شخصیت ها به واسطه اهریمن دیده می شود. وقتی گراز غول پیکریا خدای اهریمن دست آشیتاکا را لمس می کند، زخمی وسیع در دستانش نمایان می شود و این زخم رفته رفته تمام بدن او را فرا می گیرد و دردناک تر نیز می شود (تصویر ۱۵)، درست مانند ضحاک در انیمیشن آخرین داستان که وقتی اهریمن به شانه اش بوسه می زند یا او را لمس می کند، بافت زخمی بر شانه هایش به وجود آمده و رفته رفته دردناک تر می شود (تصویر ۱۶).



تصویر ۱۵. تصویر بالا: اهریمن به شکل مار بر شانه ضحاک
تصویر پایین: تأثیر لمس اهریمن و زخم شدن شانه ضحاک (منبع: نگارندگان)

تصویر ۱۶. تصویر بالا: اهریمن به شکل مار در دستان آشیتاکا
تصویر پایین: تأثیر لمس اهریمن و زخم شدن دست آشیتاکا (منبع: نگارندگان)

جالب تر آنکه زخم در بدن هر دو شخصیت علاوه بر آنکه به آنان آسیب می زند، قدرتی مقطعی نیز برایشان ایجاد می کند و در قالب یک فرم حیوانی (مار) در برابر چشمان بیننده ظاهر می شود. موارد ذکر شده در این پژوهش به صورت کامل در جدول (۱) آورده شده اند و همچنین شخصیت های خیر



نینجا

روزبان

تصویر ۱۳. شباهت پوشش تیره نینجا با یک روزبان در انیمه پرنسس مونونوکه و انیمیشن آخرین داستان (منبع: نگارندگان)

برای مثال در انیمه پرنسس مونونوکه، شخصیت لرد اوکوتو که خود یک خداست، به دلیل نفرتی که از انسان ها دارد، تبدیل به اهریمن می شود. بدین گونه که بدن او به ندرت پراز خشم، چرک و عفونت شده و در نهایت خود موجب مرگ خود خواهد شد. اوکوتو در آخرین روزهای زندگی اش در انیمه پرنسس مونونوکه با حالتی مشمئزکننده، خونین و کثیف به تصویر کشیده شده است که این موارد به میزان شربودن این شخصیت برای مخاطب می افزاید. تغییرات ایجاد شده در فرم بدن و بافت پوست صورت شخصیت اوکوتو به صورت زخمی یا خونین و حرکت آن به همراه درد و نعره مهیب می تواند سندی بر تبدیل شدن آن به نماینده شر باشد، زیرا در مسیر داستان با آنکه سان تلاش بر رهایی او از اهریمن درون دارد، تغییرات فرم بدن این شخصیت به سمت نحیف شدن و به مراتب تحلیل رفتن بیشتر شده است (تصویر ۱۴).

غرور و تکبر قهرمانان، موجب پسرفت آنها خواهد شد، زیرا قهرمانانی که کامل و راستین باشند به دنبال وجه خیر



تصویر ۱۴. لرد اوکوتو با حالتی خونین و چرک پس از اهریمنی شدن (منبع: نگارندگان)

و روشنایی درون خود می روند و با به کارگیری آن مسیر جدالشان با موجودات شر را هموار خواهند کرد، ولی اگر با تکیه بر تکبر خود عملی انجام دهند، قسمت اهریمنی وجودشان بر آنها غلبه کرده و در نهایت شکست خواهند

جدول ۱. مطالعه تطبیقی نمودهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن
 «نمونه موردی: انیمه ژاپنی افسانه پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان» (منبع: نگارندگان)

نمونه موردی	موارد تطبیقی	توضیحات	نمودهای مشترک	تصاویر
انیمیشن ایرانی آخرین داستان و انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه	شخصیت پردازی خیر و شر	روایت دواثر بر پایه دوگانه خیر و شر استوار است که با تکیه بر آن برخی شخصیت‌ها نماینده خیر یا مثبت بوده و برخی نماینده شر و منفی هستند و در به تصویر کشیدن آنان اشتراکاتی در فرم و رنگ به کار گرفته شده به چشم می‌خورد.	فرم انسانی نمایندگان خیر و فرم حیوانی نمایندگان شر، پوشش روشن و گاه سفید شخصیت‌های مثبت در مقابل پوشش تیره و سیاه شخصیت‌های منفی.	
	مفهوم مونونوکه و ضحاک	مفهوم مونونوکه در ژاپن و ضحاک «آزی دهاک» در ایران هر دو بیانگر حالتی خبیثانه و صفتی شوم هستند که در فردی بروز پیدا کرده و او را کم‌کم به سمت پلیدی، تباهی و نابودی می‌کشد.	تغییر فرم شیشیگامی از حالت مهربان و زیبا به یک دیو با بافت بدن به شکل مذاب‌های مخرب زمین و تغییر ضحاک به موجودی پلید با مارهای سرشانه یا پوستی زمخت، از کشتار جوانان و غرور و تکبر.	
	نینجاها و روزبانان	نینجاها مزدوران، راهزنان و جنگجویان سطح پایین ژاپنی هستند که مشابه آنان در انیمیشن ایرانی، روزبانان یا سربازان بی‌رحم ضحاک هستند.	پوشش کامل سیاه‌رنگ شخصیت و همچنین پوشاندن بیشتر بخش‌های صورت برای ناشناس باقی ماندن به عنوان شخصیت‌های منفی و اهریمنی در دواثر.	
	تأثیر اهریمن بر قهرمانان	در دواثر اهریمن با لمس بدن انسان درد شدید و زخم ابدی در بدن آنها ایجاد کرده و قصد نابود کردن آنها را دارد.	رویش عنصری با فرم حیوان (مار) از شانه ضحاک و حلقه زدن مار دور دست آسیتا، بافت زخم‌شانه‌های ضحاک و زخم‌دستان آسیتا.	

جدول ۲. شخصیت‌های خیر و شر در انیمه پرنسس مونونوکه و انیمیشن آخرین داستان (منبع: نگارندگان)

انیمه و انیمیشن	اسامی نمودهای خیر	تصویر	اسامی نمودهای شر	تصویر
انیمیشن آخرین داستان	آفریدن		ضحاک	
	کاوه		روزبانان	
	فرانک		کاهن بزرگ	
	ماندانا		اهریمن	
انیمه پرنسس مونونوکه	آسیتا		بانو ابوشی	
	سان		اگو	
	بانوهی ساما		جیکو	
	مورو		لرد اوکوتو	

و شردرد و اثر نیز در جدول (۲) به صورت تفکیک شده دیده می‌شود.

نتیجه‌گیری

یکی از مفاهیم مشترک میان بیشتر اقوام و ملل در سراسر جهان، مفهوم خیر و شر است. خیر و شر به صورت دوگانه و دو نیرو در مقابل یکدیگر قرار می‌گیرند. این مفهوم از زمان آفرینش یا خلقت اولیه شکل گرفته و با برخی نمودها و نیز به صورت شخصیت‌های اساطیری بروز پیدا می‌کند. در اساطیر دو سرزمین ایران و ژاپن تعدادی از نمایندگان خیر و شر با بن‌مایه و کارکردی یکسان به چشم می‌خورند؛ بدین صورت که دو موجود ابتدایی در دو سرزمین از یک گیاه یا به عرصه جهان می‌نهند، یکی از روی خشم به دیگر موجودات عالم آسیب می‌زند و موجب تاریکی و پلیدی می‌شود و دیگری روشنایی و برکت را با خود به ارمغان می‌آورد. امروزه این‌گونه مفاهیم، در حوزه هنر و در تولید انیمه و انیمیشن علاوه بر تفاوت در ملیت، گاه با حالتی یکسان در قالب تصویر نمود پیدا می‌کند، در واقع این کارکرد و اشکال همانند می‌تواند برگرفته از به‌کارگیری برخی عناصر دیداری یکسان در خلق شخصیت‌های دو اثر باشد. سازنده اثر با در دست داشتن عناصری همچون فرم، رنگ، بافت و باقی ویژگی‌های دیداری قادر به آن است تا خیر و شر بودن ذات شخصیت‌های موجود در انیمه و انیمیشن را به واسطه تصویر برای مخاطب نمایش دهد، زیرا با به‌کارگیری این عناصر در خلق شخصیت می‌توان مطابق با سلیقه مخاطب امروزی برخی مفاهیم را به‌گونه‌ای بازنمایاند که بیشتر و بهتر درک شود. در انیمه ژاپنی افسانه پرنسس مونونوکه اثر هائائو میازاکی و انیمیشن ایرانی آخرین داستان اثر اشکان رهگذر که ژانری افسانه‌ای-اسطوره‌ای دارند، برخی از این نمودها، عملکرد و گاه حالتی یکسان دارند که می‌توان از آنها به مفهوم مونونوکه اشاره کرد، این مفهوم در فرهنگ ژاپن بازگوکننده خبیث بودن، بد ذاتی، پلیدی و آزاردهندگی است، مشابه آن ضحاک یا اژی‌دهاک است که خود نوعی مونونوکه ایرانی محسوب می‌شود؛ زیرا نماینده شر بوده و شخصیتی منفور و پلید دارد. یکی از عناصری که در خلق مونونوکه‌های سطح داستان درد و اثر با کارکردی همسان دیده می‌شود، عنصر بافت در ساخت شخصیت تبدیل‌شونده شیشیگامی و ضحاک است؛ بدین صورت که پس از دگرپسای این نمایندگان خیر به موجودات اهریمنی،

این دو، بافت بدن متفاوتی یافته و به واسطه همین مشخصه هویت منفی به خود می‌گیرند. درد و اثر برخی شخصیت‌های مثبت و نمایندگان خیر که شامل ماندانا، فرانک، کاوه و آفریدون در انیمیشن آخرین داستان و سان، مورو، بانوهی ساما و آشیستا کا در انیمه پرنسس مونونوکه می‌شوند، پوشش روشن‌تری نسبت به شخصیت‌های منفی یا نمایندگان شر که شامل اهریمن، کاهن بزرگ، روزبانان و ضحاک در انیمیشن آخرین داستان و ناگو، اوکوتو، جیکو و بانو ابوشی در انیمه پرنسس مونونوکه دارند. در تفکیک شخصیت‌های خیر از شر در تصاویر دو اثر یکی از عناصری که نقش به‌سزایی را ایفا کرده است، عنصر رنگ است، زیرا علاوه بر کارکرد زیبایی‌شناسانه، به واسطه تیرگی و روشنایی‌های ایجاد کرده معرف درونیات شخصیت‌ها به مخاطب است. همان‌گونه که خانواده و دوستان آفریدون و آشیستا کا با پوشش روشن و طرفداران ضحاک و اوکوتو با پوشش تیره به چشم می‌خورند، البته این موارد در پوشش کامل سیاه روزبانان ایرانی و نینجاهای ژاپنی نیز محسوس است. از دیگر موارد اساسی شکل‌دهنده به شخصیت‌های نمایندگان خیر و شر در دو اثر مذکور عنصر فرم است، زیرا نمایندگان خیر به‌عنوان قهرمان فرم انسانی به خود گرفته و نمایندگان شر در مقابل آنها با فرم حیوانی نمایان می‌شوند. باید گفت که در هر دو اثر در فرم بدن شخصیت‌های مثبت و قهرمانان اغراقی رخ نداده است، بلکه آنها فقط فرم ایدئال بدن یک جوان امروزی را دارند. این تدبیر می‌تواند برخاسته از تلاش برای ایجاد ارتباط با مخاطب بیننده از سوی سازنده اثر باشد. همچنین تأثیرات اهریمن بر روی شخصیت‌های مثبت در دو اثر را می‌توان از طریق تغییرات ایجاد شده در فرم بدن و بافت شکل گرفته بر روی پوست آنها مشاهده کرد. موارد ذکر شده به‌نوعی بازگوکننده نمودهای خیر و شر در هنر معاصر ایران و ژاپن در قالب انیمه و انیمیشن هستند که با بهره‌گیری از برخی مشخصه‌های مشترک حاوی شخصیت‌هایی با عملکرد یکسان اند.

پژوهش حاضر با روش مطالعه تطبیقی، نمودهای خیر و شر را در هنر معاصر ایران و ژاپن با تکیه بر دو نمونه موردی تحت عنوان انیمه ژاپنی پرنسس مونونوکه و انیمیشن ایرانی آخرین داستان بررسی کرده است؛ بنابراین برای انجام پژوهش‌های آتی می‌توان موارد تطبیقی دیگری را بررسی کرد؛ از جمله در حیطه سفر قهرمان، نوع تصویرسازی و نوع اقتباس و بهره‌گیری از عناصر سنتی، همچنین می‌توان

روابط بینامتنی موجود میان پیش متن های سنتی و نوع به کارگیری آنها در هنرهای جدید برای مثال در حوزه انیمه و انیمیشن را مطالعه کرد.

پی نوشت

۱. گاوایوک داد.
۲. کیومرث.
- 3 Takamagahara (高天原)
- 4 Izanagi-no-mikoto
- 5 Izanami-no-mikoto
- 6 ama-no-yokihashi (پل شناور آسمان)
- 7 Ono-koro (به معنی خود سخت شده)
- 8 Kagu-tsuchi
۹. هر تکه به کوهی تبدیل شد. این پنج کوه از کوه های اصلی ژاپن هستند. کوه فوجی یکی از آنهاست. هر کدام از این کوه ها سه خدای خاص خود را دارد.
- 10 Yome (دنیای مردگان در قعر زمین)
۱۱. آماته راسواله خورشید است و امپراتوری ژاپن خود را از نسل الهه خورشیدی داد.
- 12 Sosano
- 13 Omohi-kane
۱۴. نام این آینه یاتا-کاگامی (Yata-Kagami) است. یکی از سه نشان سلطنتی ژاپن بوده و در زیارتگاه ایسه، یکی از پرستشگاه ها نگهداری می شود.
- 15 Ashkan Rahgozar
- 16 Horakhsh
- 17 Hayao Miyazaki
- 18 Ghibli Studio
- 19 Emishi
- 20 Ashitaka
- 21 Irontown
- 22 Nago
۲۳. سربازان و نگهبانان مگاک ضحاک
- 24 Hi sama
۲۵. گرگی که سان را به عنوان فرزندش پذیرفته و او را در جنگل بزرگ کرده است
- 26 Yokai
- 27 Yaoguai
- 28 Nihongi
- 29 Heian period
- 30 Shinobi
- 31 Shuriken
- 32 Lord Okoto

آموزگار، ژاله (۱۳۸۴) *تاریخ اساطیر ایران*، چاپ ۳، تهران: سمت.

ایتن، یوهانس (۱۳۹۳) *کتاب رنگ*، ترجمه محمد حسین حلیمی، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.

پیگوت، ژولیت (۱۳۸۲) *اساطیر ژاپن*، ترجمه باجلان فرخی، چاپ ۲، تهران: اساطیر.

جوزف کارنوی، آلبرت (۱۳۸۳) *اساطیر ایرانی*، ترجمه احمد طباطبایی، چاپ ۲، تهران: علمی و فرهنگی.

خلیلی، نازنین (۱۳۸۹) «فیلمنامه نویسی انیمیشن»، *کتاب ماه هنر*، ۲ (۱۴۱)، ۴۹-۴۴.

رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳) *پیکرگردانی و اساطیر*، چاپ ۲، تهران: پژوهشگاه علوم و تحقیقات فرهنگی.

رستمی، مصطفی؛ فتحی، مریم (۱۳۹۶) «مطالعه تطبیقی نمادهای خیر و شر در صحنه های نبرد (دو مجموعه خاوران نامه ابن حسام خوسفی و شاهنامه فردوسی)» اولین کنفرانس ملی نمادشناسی در هنر ایران با محوریت هنرهای بومی، دانشگاه بجنورد، ۱۸-۱.

سقلایی، احمد (۱۳۹۳) *نگاره های خیال*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

شاد قزوینی پریسا؛ براتی، کبری (۱۳۹۶) «تحلیل تطبیقی عناصر خیر و شر در دو نگاره ابراهیم (ع) و سیاوش در آتش از استاد فرشچیان (با تأکید بر فرم و محتوا)»، *جلوه هنر*، ۱ (۱۹)، ۶۴-۵۳.

شاله، فلیسین (۱۳۸۳) *داستان های ژاپنی*، ترجمه اردشیر نیک پور، چاپ ۳، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

شایگان فر، حمیدرضا (۱۳۸۴) *نقد ادبی*، تهران: داستان.

عزیزی، احمد (۱۳۹۶) *بررسی چهره های اهورایی و اهریمنی در شاهنامه فردوسی*، پایان نامه کارشناسی ارشد، زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه پیام نور تاکستان، دانشکده زبان و ادبیات فارسی.

عصری، مهری (۱۳۹۷) «مقایسه کنش های خیر و شر و تحلیل آن در ۴ افسانه ایرانی و خارجی»، کنفرانس بین المللی مطالعات زبان، ادبیات و فرهنگ، تفلیس، گرجستان، ۳۸-۲۱.

علمداری، مهدی (۱۳۸۵) «جاندارنمایی و انسان پنداری در اسطوره های ایرانی و ادبیات فارسی»، *فارابی*، ۲۸ (۶۲)، ۱۶۶-۱۳۹.

مزدپور، کتایون؛ سلیمی، مینا (۱۳۹۰) «شیطان و اهریمن»، *نامه فرهنگستان*، ۱۲ (۴۷)، ۱۴۶-۱۲۸.

- Myths*, (2nd ed.) Tehran: Institute for Humanities and Cultural Studies (Text in Persian).
- Martin-Vallas, F., Kutek, A. (2018). Some Remarks Concerning Archetypal Theory And Its Epistemology 1, UK: Routledge.
- Mazdapour, K., Salimi, M. (2011). The Devil and the Evil, *Nameh-Farhangestan*, 12(47), 128-142 (Text in Persian).
- Meskob, Sh. (1979). *Mourning of Siavash*, Tehran: Kharazmi (Text in Persian).
- Mir Sadeghi, J. (2006). *Elements of Story*, (5th ed.), Tehran: Sokhan (Text in Persian).
- Noldeke, T. (2016). *The Iranian National Epic(shahnameh)*, (4th ed.), Tehran: Agah (Text in Persian).
- Noss, J. B. (1976). *Man's Religions*, Translated by Ali Asghar Hekmat, (2nd ed.). Tehran: Pirouz (Text in Persian).
- Piggott, J. (2003). *Japanese Mythology*, Translated by Bajelan Farokhi. (2nd ed.) Tehran: Asatir (Text in Persian).
- Roberts, J. (2010). *Japanese Mythology A to Z*, (2nd ed.), New York: Chelsea House Publishers.
- Rostami, M., Fathi, M. (2017). A Comparative Study of the Symbols of Good and Evil in Battle Scenes (Two Collections of Ibn Hussam Khosafi and Shahnameh of Ferdowsi), *The First National Conference on Symbolology in Iranian Art with A Focus on Native Arts*, Bojnord University, Bojnord (Text in Persian).
- Shad Ghazvini, P., Barati, K. (2018). Comparative Analysis of Good and Evil in Two Illustrations of Master Farshchian, Abraham and Siavash in Fire(With a regard to Form and Content), *Glory of Art (Jelve-y Honar) Alzahra Scientific Quarterly Journal*, 10(1), 53-64. doi: 10.22051/jjh.2017.7536.1032 (Text in Persian).
- Shaygan Far, H. (2005). *Literary Criticism*, Tehran: Dastan (Text in Persian).
- Soflaei, A. (2014). *Figures of Fantasy: A Survey on Dramatic and Visual Characterization in Animation*, Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults (Text in Persian).
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*, Oxford: Focal Press.
- Turnbull, S. (2013). *The Samurai: A Military History*, UK: Routledge.
- URL(s):
Japan-Guide. (2012). Ninja. Access Date: June 30, 2016. Retrieved from <http://www.japanguide.com/e/e2295.html>.
- URLs:
URL1- jazetel.com (access date: 2021/11/20).
URL2- oboi-download.ru (access date: 2021/11/20).
URL3- pinterest.com (access date: 2021/11/20).
URL4- pantravel.life (access date: 2021/11/20).
URL5- virgool.io/tag.ir (access date: 2021/11/20).
URL6- Japan-Guide. (2012). Ninja. Access Date:
- مسکوب، شاهرخ (۱۳۵۷) سوگ سیاوش، تهران: خوارزمی.
- مفاخر، آرش (۱۳۸۸) «مینوشناسی اهریمن در اوستا و متون پهلوی»، *جستارهای ادبی*، ۴۲ (۴)، ۱۴۹-۱۲۷.
- میرصادقی، جمال (۱۳۸۵) عناصر داستان، چاپ ۵، تهران: سخن.
- ناس، جان بی (۱۳۵۴) تاریخ جامع ادیان، ترجمه علی اصغر حکمت، چاپ ۲، تهران: پیروز.
- نولدکه، تئودور (۱۳۹۵) حماسه ملی ایران، چاپ ۴، تهران: آگاه.
- وستاسرخوش، کریم (۱۳۸۶) اسطوره‌های ایرانی، ترجمه عباس مخبر، چاپ ۲، تهران: مرکز.
- هانز، دان (۱۳۸۲) «جادوی تولید انیمیشن»، ترجمه بتول حدادی، *فارابی*، ۱۳ (۱)، ۱۶۱-۱۶۸.
- Reference**
- Akbari Mafakher, A. (2009). The Study of Minoo's Ahriman in the Avesta and the Pahlavi Texts, *Literary Studies*, 42(4), 127-149. doi: 10.22067/jls.v42i4.4226 (Text in Persian).
- Alamdari, M. (2006). Animalism and Anthropomorphism in Persian Myths and Persian Literature, *Farabi*, 28(62), 139-166 (Text in Persian).
- Amoozegar, Zh. (2005). *History of Iranian Mythology*, (3rd ed.), Tehran: Samt (Text in Persian).
- Asri, M. (2018). Comparison of Good And Evil Actions and Its Analysis in 4 Iranian and Foreign Myths, *International Conference on Language, Literature and Culture Studies*, Tbilisi: Georgia (Text in Persian).
- Azizi, A. (2007). *A Study of Ahuraian and Demonic Figures in Ferdowsi Shahnameh*, Master Thesis in Persian Language and Literature, Faculty of Persian Language and Literature, Payame Noor University of Takestan, Takestan (Text in Persian).
- Carnoy, A. (2004). *The Mythology of All Races*, Translated by Ahmad Tabatabaei. (2nd ed.). Tehran: Elmi Farhangi (Text in Persian).
- Curtis, V. (2008). *Persian Myths*, Translated by: Abbas Mokhber. (2nd ed). Tehran: Markaz.
- Dan, H. (2005). Magic of Animation Production, Translated by Batol Hadadi, *Farabi*, 13(1), 161-168 (Text in Persian).
- Eliade, M. (1959). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*, (Vol. 81). New York : Harcourt, Brace & World.
- Felicien, C. (2004). *Contes et Legendes du Japon*, Translated by Ardeshir Nikpour, (3rd ed.), Tehran: Elmi Farhangi (Text in Persian).
- Foster, M. D. (2015). *The Book of Yokai, Mysterious Creatures of Japanese Folklore*, Oakland, CA: University of California Press.
- Itten, I. (2014).
- Khalili, N. (2010). Animation Screenwriting, *Ketabe Mahe Honar*, 2(141), 44-49 (Text in Persian).
- M, Rastgar Fasaee, M. (2004). *Metamorphosis in*

June 30, 2016. Retrieved from <http://www.japan-guide.com/e/e2295.html>.

A Comparative Study of the Manifestations of Good and Evil in Contemporary Art of Iran and Japan (Case Study: Japanese Anime of Princess Mononoke and Iranian Animation of Last Fiction)¹

Hasan shokri²

Amir abbas Mohammadi rad³

Received: 2021-12-26

Accepted: 2022-04-05

Abstract

Nations have their heroes unimaginable qualities from ancient times; these heroes are sometimes eternal and out of reach like the gods in ancient Greece, the spirits of nature in the land of Japan, and the Emshaspandan in ancient Iran. Each of which is the source of transcendental powers, and sometimes, like earthly and ideal beings, who have appeared in the national epics of every nation, fulfilling the golden as well as unsatisfied desires of a nation. Like Shishigami or the spirit of the Japanese legendary nature and Rostam and Esfandiar in Ferdowsi's epic. It should be remembered that in all myths, the two forces of "good and evil", "Ahuraian and demonic", "good and evil" are always in conflict with each other and "good" will prevail over "evil" and for this reason, the same concepts are seen in the creation of most tribes. The controversy of this duality, one of which is rooted in light and good and the other rooted in darkness and evil sometimes it will end up in the hands of mythical heroes. In the history of ancient Iran, two forces are constantly in conflict with each other, one is the symbol of light and good and the other is the force of darkness, which represents evil. The force of good is the force of Ahura, and the force of evil is demonic, like the gods of good fortune in Japan, who in some manifestations worship demons or symbols of evil. In the manifestations of good and evil, the heroes manifest all the positive traits, and the anti-heroes also manifest the characteristics of evil. Therefore, anti-heroes engage with them sometimes for sensual purposes and sometimes to diminish the ability and competence of the manifests of good. These concepts are now conveyed to the audience in the new format with the same messages in this way, the manifestations of the forces of good and evil were widely narrated first in the form of stories and legends it was possible that through art, the heroes in them became visible and carried their own identity and message. In the field of art, animation and anime are some of the appropriate ways to turn myths and stories carrying the concepts of good and evil into a visual message in communicating and conveying the message to the audience. It can be said that animation is one of the most faithful media to the theme and structure of myths inspired by myths and can present the narrative to the audience from a new perspective. Persian and Japanese myths and legends carry some similar features, including in the manifestations of good and evil which can be displayed through animation. In other words, the elements in myths and legends are a good tool for illustrating and ultimately creating an animation. One of these Japanese anime works is The Legend of Princess Mononoke by Hayao Miyazaki and Iranian Animation is the latest story by Ashkan Rahgozar which seems to have a common basis

1. DOI: 10.22051/JJH.2022.38937.1737

2-MA., Department of Painting, Faculty of Visual Arts, Isfahan University of Art, Isfahan, Iran.

Email: Hasan.sh.art@gmail.com

3-Assistant Professor, Department of Painting, Isfahan University of Art, Isfahan, Iran, Corresponding Author.

Email: am.rad@aui.ac.ir

in representing the concepts of good and evil in their images to convey to the audience. Thus, the question posed in this article is: The manifestations of good and evil in contemporary Iranian and Japanese art in the two cases of the Japanese anime Princess Mononoke and the Iranian animation of the last Fiction, what do they have to do with each other? And its purpose is to discover the relationship between the forces of good and evil in the contemporary art of Iran and Japan in the two cases of Japanese anime Princess Mononoke and Iranian animation is the last story. This research is of descriptive-comparative and has been done by library tools as well as observation and review of some Iranian and Japanese animated cinema series. The method of data analysis in this study is qualitative, relying on the research method and by the focus of the present study, comparison and study between picture data on two case studies have been done pictures and texts in this article are mutually exclusive and complementary. In addition to written documents, pictures are also referred to as advanced research goals. Based on the cases mentioned in this article, first, in two sections, the conflict between good and evil, as well as good and evil in creation, are described in general from the point of view of Iranian and Japanese mythology. Then, for a better understanding of the contents, a review of the Princess Mononoke anime and the animation of the last story has been formed. In the following, by examining the method of characterization in two works of form and also the colors used in creating the character of the representatives of good and evil (hero and anti-hero) are examined. As well as the transformations made in the form of the characters of good and evil in the form of Mononoke have been studied. Finally, in addition to adapting the characters of the Iranian guards to the Japanese ninjas, the effects of the demonic touch on the bodies of the heroes and the visual changes in the appearance of positive characters have been studied. It should be noted that using the mentioned method in research, the nature of which is a kind of comparison between cultures and nations opens the way to the issues, questions, and goals in the present article. In the section on the struggle between good and evil, it should be said: The conflict between good and evil is also referred to as the war of light and darkness. This is also the case in the creation of most nations and nations of the world from the point of view of mythology, and the very beginning of the creation of the world, its system has been a dual system. For example, in the creation system of Iran and Japan, from the point of view of mythology, from the very beginning, the forces of good and evil enter the world arena. They are the product of evil. Sarwan is in the Pahlavi writings of the god of time. According to Zoroastrianism, at a time when nothing existed, Zarwan worshiped as a constant god to have a son with the ideal characteristics of Ormazd. At the same time, the devil's sperm is formed next to Ormazd. In Japanese mythology, as well, there is a double standard. The Japanese male deity is called Izanagi Nomikoto and the female deity is called Izanami Nomikoto. Izanagi and Izanami descended on the earth according to the order given by the old gods, they were ordered to create the earth, and finally, they built a suspension bridge between the earth and the sky and stood on it. Izanami is the god of good and Izanagi is evil. Today, such concepts, in the field of art and the production of anime and animation, in addition to differences in nationality, sometimes appear in the same way in the form of pictures. These functions and similar forms can be derived from the use of some identical visual elements in the creation of the characters of the two works. The creator of the artwork, with elements such as form, color, texture, and other visual features, can show the good and evil of the nature of the characters in the anime and animation to the audience through the pictures. Because by using these elements in character creation, some concepts can be represented in a way that is more understandable according to the taste of today's audience. In the Japanese anime, The Legend of Princess Mononoke by Hayao Miyazaki and the Iranian animation The Last Fiction by Ashkan Rahgozar, which have a legendary-mythical genre, some of these performances have the same function and sometimes the same mood. The mentioned cases are a kind of narrator of the manifestations of good and evil in contemporary Iranian and Japanese art in the form of anime and animation.

Keywords: Comparative Study, Good and Evil Myths, Contemporary Art of Iran and Japan, Anime of Princess Mononoke, Animation of Last Fiction.