

درآمدی بر ارتباط قهرمانان اسطوره‌ای با هنرهای معاصر مطالعه موردی: (طراحی دوبعدی و سه بعدی شخصیت‌های اسطوره‌ای)

دکتر ابوالقاسم دادور^۱، نسرین مقدم^۲

^۱ دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران.
^۲ دانشجوی دکتری پژوهش هنر دانشگاه الزهرا و عضو هیئت علمی گروه طراحی صنعتی، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.
(تاریخ دریافت مقاله: ۸۶/۸/۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۸۸/۵/۳)

چکیده:

اسطوره و هنر همواره در یک ارتباط دوسویه زیسته‌اند و از گذشته‌های دور همراه با هم بوده‌اند. اسطوره‌ها اگرچه موضوعاتی قدیمی به نظر می‌رسند، اما به دلیل ماهیت بی‌زمانی، بی‌مکانی و بی‌مرگی خود در سال‌های اخیر نیز تأثیر زیادی بر هنرهای معاصر داشته‌اند. هدف از این پژوهش بررسی چگونگی تأثیر اسطوره‌ها در طراحی آثار هنری معاصر است. این پژوهش ابتدا از طریق مطالعات کتابخانه‌ای به جستجوی جایگاه قهرمانان در اسطوره‌های مختلف و تعریف ویژگی‌های آنها پرداخته، سپس با مقایسه اسطوره‌های حماسی مختلف جهان نقش آنها را در قالب‌های مختلف هنری بررسی کرده است. با مقایسه ویژگی‌های قهرمانان اسطوره‌ای و ویژگی‌های شخصیت‌های طراحی شده در برخی از آثار هنری از تیپ‌های معنادار جالبی بدست آمد که حاکی از شباهت میان آنها بود. این شباهت هم از نظر ظاهری و هم از نظر محتوایی مشهود بود. شخصیت‌های مورد مقایسه در این پژوهش از یک سو قهرمانان اساطیری و حماسی و از سوی دیگر شخصیت‌های داستانی در انیمیشن، فیلم، پوستر، داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای و اسباب بازی‌های ملهم از آنها و همچنین اشیاء و لوازم مورد استفاده آنها در دنیای مجازی یا در دنیای خیال بودند. درصد بالایی از اسباب بازی‌های جهان در چین و بازی‌های کامپیوتری و فیلم‌های انیمیشن در ژاپن و آمریکا تولید شده و به سراسر جهان صادر گردیده‌اند. این محصولات هنری مشتریان بسیار زیادی در رده سنی کودکان تا جوانان جهان را به خود اختصاص داده‌اند. وجود تعداد بیشمار محصولات فرهنگی هنری که مورد استقبال همه جهانیان قرار گرفته است می‌تواند دلیل تازه‌ای بر اشتراکات در ناخود آگاه جمعی انسان‌ها از طریق اسطوره‌های مشابه باشد.

واژه‌های کلیدی:

قهرمانان اسطوره‌ای، هنر معاصر، طراحی، انیمیشن، اسباب بازی، بازی رایانه‌ای.

مقدمه

هنری مدرن پرداخته نشده است. بنابراین، برای روشن شدن ارتباط بین این دو موضوع ظاهراً متضاد و توجه به کاربرد تجاری آن در تولید آثار هنری پرفروشی مثل فیلم، انیمیشن، بازی‌های رایانه‌ای و اسباب بازی‌های ملهم از آنها این تحقیق ضروری است.

تابه حال تحقیقات فراوانی دربارهٔ اسطوره صورت گرفته و مقالات و کتب زیادی در این زمینه به طبع رسیده است که اکثراً در پی ارائه تعاریف اسطوره و شناسایی اسطوره‌های ملل مختلف جهان در پی بررسی تاریخی بوده‌اند که به عنوان پیشینه تحقیق در این مقاله مورد توجه قرار گرفته‌اند؛ اما چگونگی کاربرد آنها در تولید آثار هنری مدرن از سوی محققین مدنظر نبوده است و لذا در جستجوی کتابخانه‌ای و اینترنتی در زمینه آثار هنری به غیر از منابع تصویری، منابع مکتوبی یافت نشد. لیکن به دلیل کثرت آثار هنری موجود امکان تحقیق میدانی به سهولت فراهم گردید. بنابراین بررسی ارتباط کاربردی هنرمعاصر و اسطوره بخشی بدیع و تازه در این مقاله می‌باشد.

علیرغم آنکه جنگ موضوعی ناپسند و تنش زاست، اما مبارزه بین نیروهای اساطیری خیر و شر همواره موضوعی جدی و مورد توجه همه انسان‌ها و حتی کودکان می‌باشد. این خود ایده‌ای جذاب است که در طراحی و تولید آثار هنری معاصر برای پیشبرد مقاصد فرهنگی، تجاری و اقتصادی بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است. با صرف نظر از مفهوم اسطوره، این واژه برای افراد معمولی دارای بار معنایی یک موضوع قدیمی است و ناخودآگاه تداعی‌کننده داستان‌های کهن می‌باشد. در نگاه نخست به نظر می‌رسد که بین اسطوره و آثار هنری معاصر هیچ ارتباطی وجود ندارد؛ اما با نگاهی دقیق‌تر مشخص می‌شود که آثار هنری هیچگاه در طول تاریخ بی‌نیاز از اسطوره‌ها و باورهای کهن نبوده‌اند. در بیشتر متون مربوط به اسطوره شناسی همواره به تعاریف آن از دیدگاه‌های نظریه پردازان در علوم مختلف پرداخته شده است و نمونه‌ها و مثال‌هایی از آثار هنری مرتبط با اسطوره در زمینه ادبیات، نمایش، نقاشی، رقص، موسیقی و مجسمه سازی دوران باستان بیان شده است؛ اما هیچگاه به این موضوع از دیدگاه شخصیت‌پردازی در آثار

تعاریف

و روایت‌ها گرفته شده و با آئین‌ها، عقاید دینی پیوندی ناگسستنی دارد (آموزگار، ۱۳۷۴، ۷۷).

قهرمانان اسطوره‌ای: قهرمان یا پهلوان که در زبان‌های اروپایی هیرو گفته می‌شود، ریشه در واژه هروس یونانی دارد و در اسطوره‌های یونانی، و فرهنگ‌های قومی دیده می‌شود. قهرمانان در واقع نیمه خدایانی فناپذیر و الوهی هستند که بعضاً در فرهنگ‌های باستانی مورد پرستش قرار می‌گرفتند. بعدها قهرمان مرد و زن برای اشاره به شخصیت‌های افسانه‌ای یا تاریخی که در مواجهه با خطرات، سختی یا حتی موقعیت ضعف قرار گرفته بودند، بکار گرفته شدند. اینها معمولاً در سفری شرکت کرده و در این سفر به جنگ با دشمنان می‌پردازند، هوادارانی را به گرد خود جمع می‌کنند و در نهایت به مکان اولیه خود باز می‌گردند. داستان‌های آنها حاوی پندهای اخلاقی است و از فرآیندهای سخنی می‌گوید که به واسطه هوش، قدرت و شجاعت خود مورد توجه مردم قرار می‌گیرند.

هنر: هنر در معنای عام و انتزاعی، به هرگونه فعالیتی اشاره دارد که هم خود انگیزه و هم مهارشده باشد. بنابراین، هنر از فرایندهای طبیعت متمایز است (برخی هنرمندان اروپایی سده بیستم باگزینش شیء یافته به عنوان اثر هنری، این مرز را از میان برداشته‌اند). در این معنای کمتر مصطلح، تمامی ابداعات و ساخته‌های مبتنی بر قوه خلاقه بشری در زمره هنر به شمار می‌آیند (پاکباز، ۱۳۷۹، ۶۵۱). بیان واضح از چیستی هنر امری دشوار می‌نماید، اما

اسطوره: واژه اسطوره در زبان پارسی وام‌واژه‌ای است برگرفته از زبان عربی. الاسطوره و الاسطیره در زبان عرب به معنای روایت و حدیثی است که اصلی ندارد. اما این واژه عربی خود وام‌واژه‌ای است از اصل یونانی هیستوریا^۱ به معنای استفسار، تحقیق، اطلاع، شرح و تاریخ (بهار، ۱۳۷۶، ۳). در زبان‌های اروپایی، واژه میت^۲ برابر واژه اسطوره است که از اصل یونانی موتوس^۳ به معنی سخن و افسانه گرفته شده است. ارسطو در کتاب فن شاعری این واژه را به معنی طرح و پی رنگ روایت و افسانه تمثیلی به کار برده است. در اصطلاح، اسطوره به قصه‌ای اطلاق می‌شود که ظاهراً منشاء تاریخی نامعلومی دارد. منظومه اساطیر^۴ مجموعه چنین قصه‌هایی است که معمولاً مضامینی چون منشاء جهان، آفرینش انسان، جنگ رب النوع‌ها و قهرمانان یا مصائبی را که بر اقوام کهن رفته در بر می‌گیرد (داد، ۱۳۷۱، ۲۶).

همسرایی انسان برای اسطوره‌ها از زمانی آغاز می‌شود که وی شروع به پرداختن داستان‌هایی می‌کند دربارهٔ چیزهایی که به ادامه حیاتش مربوط بوده است. اما با تغییر روش زندگی، داستان‌هایی که برای تفسیر راز و رمز آن بازگو می‌کند تغییر می‌کند. برخلاف تصور عامه و تلقی برخی از فرهنگ‌ها اسطوره خیالی و غیر واقعی نیست. اسطوره را باید داستان و سرگذشتی مینوی دانست که معمولاً اصل آن معلوم نیست و شرح عمل، عقیده، نهاد یا پدیده‌ای طبیعی است به صورت فراسویی که دست کم بخشی از آن از سنت‌ها

ویژگی‌های قهرمانان اسطوره‌ای

واژه **قهرمان**^۶ یا پهلوان که درگفتار روزانه به معنی انسانی شجاع و برجسته به کار می‌رود و یا رقم‌زننده شخصیتی در آثار ادبی است، کاربرد معنایی ویژه‌ای نیز دارد و بر چهره‌های شاخص ادبیات به اصطلاح قهرمانی دلالت می‌کند. این نوع ادبیات در سرزمین‌های بسیار، در دوره‌های تاریخی گوناگون پرورده شد و آن زمانی بود که قصه‌ها و ترانه‌هایی درباره تباری از انسان رواج می‌یافت که قدرت و شهامت فوق بشری داشتند، اعمال خارق‌العاده‌ای انجام می‌دادند، با موجودات مافوق طبیعی در ارتباط بودند و گاهی خود تباری ماوراءالطبیعی داشته‌اند. از ادبیات قهرمانی در سراسر جهان نمونه‌هایی را می‌توان نام برد. هرکول یونان - ایلید و ادیسه - رمولوس و هوراسیوس روم - گیل گمش - مه‌بهاراتای هند - سگوردول سانگ اسکندیناوی - رستم جهان پهلوان ایران - ایه یاسوی فاتح ژاپن نیز هر یک دارای نیروهای خارق‌العاده در مبارزه با نیروهای شرور هستند. همه این قهرمانان و دیگرانی که نام برده شده‌اند و یا حتی همچون قهرمان قوم گل از حافظه تاریخ پاک شده‌اند، دارای خصوصیتی مشابه و رفتارهایی یکسان هستند. ویژگی‌های مذکور به شرح زیر می‌باشند:

- ۱) پهلوانان اساطیری دارای نیروی خارق‌العاده‌ای برای جنگ و مبارزه با نیروهای مخرب و شرور هستند.
- ۲) قهرمانان اساطیری عموماً با عنوان نیمه‌ایزد - نیمه‌انسان و یا نیمه‌انسان - نیمه حیوان (حیوان مقدس) بروز می‌کنند. به همین دلیل توانایی تغییر شکل و صورت دارند. تغییر شکل در آنها یعنی تغییر رفتار یا محتوا و معنا و نوع نیرو که به معنی تغییر روش‌های ظهور و همین‌طور تبدیل رفتارهای جنگی از شکلی به شکل دیگر است.
- ۳) پهلوانان اگر چه برای پیروزی و حفظ نیروهای خیر و آفریننده مبارزه می‌کنند، اما ابزارهای جنگی شان مرگبار است، چون باید بتوانند در مقابل نیروهای شر مقابله کنند.
- ۴) جنگ و مبارزه و کشتار دشمنان توسط پهلوانان اساطیری نوعی رفتار آئینی است و هیچ‌گونه عفوئی در آن راه ندارد.

پس از نتایج فوق که در مورد شباهت معنایی بین قهرمانان اسطوره‌ای بود؛ این سؤال مطرح می‌شود که آیا شباهت‌های صورتی نیز بین قهرمانان اسطوره‌ای وجود دارد؟ برای پاسخ به این پرسش به بررسی تصویری و پوشش ظاهری قهرمانان و پهلوانان اسطوره‌ای در برخی آثار هنری موجود (باستانی و معاصر) می‌پردازیم تا نشانه‌ها یا سمبل‌های مورد استفاده در بیان هنری آنها را بیابیم. نگاهی کوتاه به چند نمونه از آثار هنری باستانی به عنوان پیش‌زمینه‌ای از بیان هنری اسطوره و مقایسه با آثار هنری معاصر فهم موضوع را هموار تر می‌نماید.

نظریه‌پردازان در چند ویژگی برای هنر اتفاق نظر دارند که تخیلی بودن، زیبایی، پیام‌رسانی، ایجاد شگفتی یا شوک، کاربرد نشانه‌ای، ابزار شناخت، زبانی برای بیان موضوعات و خلاقیت و نوآوری از مهم‌ترین ویژگی‌ها یا کاربردهای هنر است.

ویژگی‌های اسطوره

هریک از اسطوره‌ها که بخش اعظمی از آن در خصوص ایزدان بی‌شمار دنیاهای زیرین و زبرین، اجرام سماوی و دیگر امور مربوط به زندگی است، می‌تواند بر حسب فهم خواننده و محتوا به طرق گوناگون تفسیر شود. به طور مثال ایزدان حتی می‌توانستند دوقلوی خود باشند و معمولاً شخصیتی دوگانه داشتند، چون هر خدایی جنبه‌های نیک و بد خود را داشت، چرا که نگهدارنده و ویران‌کننده قدرت بود، از این رو به صورت مختلفی نمود پیدا کرده‌اند. هر ایزدی بسته به وظیفه خویش نماد خاص خود را داراست (کندری، ۱۳۸۰، ۴۲).

کلود لوی استروس^۵ نشان داده است که قواعد و ضوابط مربوط به تخالف و تضاد دوجیز متشابه و متقارن و علی‌الاصول "تقابل دو شقی" بر سراسر اندیشه "بدوی" و دنیای اساطیر حاکم است. چنانکه فی‌المثل در میان قوم آفریقایی دوگون^۷، دوقلوها در نقاط حساس نسب نام‌های خدایان ظاهر می‌شوند. دوقلوها موجوداتی در عین حال مکمل و مخالف یکدیگرند. همین مسئله "آدم ابتدایی" را به شگفت می‌آورد که در آن رازی را می‌دید که به تعبیر نیاز داشت. جفت دوقلو، شبح آشنای ناخودآگاهی جمعی است (باستید، ۱۳۷۰، ۲۰). آنچه جوهر یا ذات اسطوره محسوب می‌شود این است که اسطوره درالتقای سه جریان: تبیین پدیده‌های طبیعت، قصه‌های سرگرم‌کننده و افسانه‌های پهلوانی قرار دارد (همان، ۲۱).

تعاریف متعددی در باب اسطوره وجود دارد که ناشی از بررسی آن از دیدگاه‌های مختلف علوم جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، باستان‌شناسی، زبان‌شناسی، نشانه‌شناسی، فلسفه و سیاست می‌باشد. اما همه آنها در معنی دار بودن اسطوره اشتراک نظر دارند چه این معنی بالارونده و تقدسی و متعالی باشد، چه در حد یک نشانه مطرح شود. در این تعاریف اشتراکات دیگری نیز برای تبیین اسطوره دیده می‌شود که تقدس، مافوق بشری بودن، ابهام، اعجاز انگیزی، رمزگونه بودن، بی‌مرگی، بی‌زمانی، بی‌مکانی بودن و پیام‌دار بودن اسطوره از جمله آن‌ها می‌باشند.

اسطوره‌ها و قهرمانان‌شان در ترانه‌ها، داستان‌ها و ادبیات سرزمین مادری خود ثبت شده و به واسطه مسافران و خنیاگران به پرواز درآمده‌اند. آنها پس از جنگ‌ها و پیروزی‌ها اغلب مرگی اندوهبار و ناگهانی دارند لیکن این مرگ آنها را جاودانه کرده و در یادها زنده نگاه می‌دارد. قصه‌ها پس از قرن‌ها به گونه‌ای موثر و پویا بر سر زبان‌ها هستند و منبعی برای الهامات هنری محسوب می‌شوند.

آویخته بر گردن یا لباس و همینطور شاهد در دست داشتن ابزارهایی هستیم که سمبل قدرت آنهاست مثل شمشیر، تیرو کمان، نیزه و گرز و سایر ابزارهای جنگی.

بیان تصویری قهرمان اسطوره‌های در آثار هنری دوبعدی معاصر

ما در دوران معاصر گرفتار همان ترس‌ها و رویاهایی هستیم که هزاران سال پیش بوده‌ایم. هنوز هم مسایلی از قبیل اینکه چرا می‌آییم و چرا می‌رویم، مرگ، هستی و نیستی از جمله مسایل اساسی فلسفه‌اند؛ همان طور که از هزاران سال پیش بوده‌اند. این مسائل در کنار ترس‌ها، رویاها، شادمانی‌ها و نومیدهای مشترک، همگی حکایت از آن دارند که ما درکمند ساختن و بازسازی اسطوره‌هایی در سطح درک و دانش امروز گرفتاریم (مخیر، ۱۳۸۰، ۶۰). قصه‌ها از دیر باز تا امروز بستر هنری خوبی برای بیان اسطوره‌ها بوده‌اند. از این رو در قصه‌های دنیای مدرن نیز نمود یافته‌اند و در تهیه فیلمنامه‌های سینما و انیمیشن و خلق فضای بازی رایانه‌ای به وفور به کار رفته‌اند.

قهرمانان همواره در یادها زنده می‌مانند و قصه آنها به گونه‌ای مؤثر و پویا بر سر زبان‌هاست و هرگاه که به سبک و زبانی ویژه برای بچه‌ها نقل می‌شود، از روایت اصلی خود دور می‌شود. قهرمان چه شاهزاده باشد یا سرکرده جنگی، قدیس یا باشنده‌ای نیمه ایزدی، راهی را می‌پوید که ماجرای کمتری در کمینش باشد. او به گونه‌ای سایه قهرمان - ایزد ادیان بزرگ جهان است و وجود چنین قصه‌هایی به معنی گریز به جهان قصه‌های پریوار نیست، بلکه به عنوان منبع خرد و الهامی ژرف برای نوع بشر است (وارنر، ۱۹۷۵، ۴۰۲).

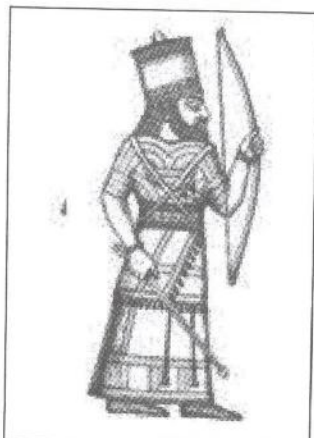
داستان‌های حماسی نیز همچون قصه‌ها منبع الهام غنی در ساخت آثار هنری معاصر هم چون گرافیک، فیلم، انیمیشن، طراحی صحنه، جلوه‌های ویژه، طراحی اشیاء و اشخاص در فیلم و بازی‌های رایانه‌ای و حتی اسباب بازی یا کالای تبلیغاتی هستند؛ نمونه‌های آنها در تصاویر ۶ تا ۱۴ قابل مشاهده‌اند. به عنوان مثال در تصویرسازی کتاب اسطوره‌ها و افسانه‌ها^۴ چاپ سال ۱۹۹۱، با الهام از حماسه بوفلف^۵ برای طراحی لباس قهرمان داستان از کلاه شاخدار، شئل،



تصویر ۱- رستم - کتاب قصه .
ماخذ: (فولادوند، ۹۰۱۳۸۴)

بیان تصویری قهرمان اسطوره‌های در هنرهای باستانی

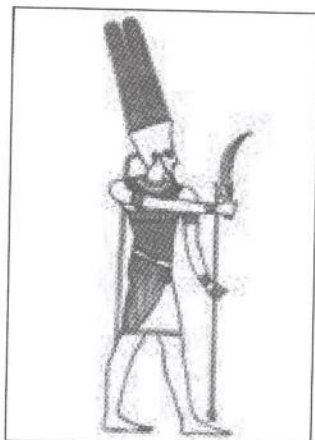
رستم پهلوان بلند آوازه دلیر و جوانمردی در شاهنامه فردوسی، یکی از قهرمانان حماسی و به یاد ماندنی است که همواره با سیمایی افسانه‌ای - اسطوره‌ای در ادبیات ایران نقش بسته است. او بصورت چهارشانه و دارای کلاهی با پره‌های بلند و به شکل نیمه ماسک دیو شاخدار است. بازو بند پهلوانی یکی از نشانه‌های قدرت اوست (تصویر ۱). در آثار باستانی مصر، شاه نارمر (۳۴۰۷ ق م) با کلاهی بلند و ابزار قدرت نمای خود در لباسی با کمر بند پهن دیده می‌شود. در تزئینات کمر بند او، سرایزد بانویی دیده می‌شود (تصویر ۲). آمون رع، یکی از خدایان مصر باستان است که به شکل انسان طراحی شده و دارای کلاهی با پره‌های بلند (سمبلی از شخصیت بلند مرتبه او) و ابزارهایی است که نماد قدرت او می‌باشد (تصویر ۳) در الواح گلی باستانی بین النهرین نارام سین (۲۵۰۰ ق م) یکی از جانشینان سارگون در بین النهرین می‌باشد که با کلاه شاخدار، تیروکمان، تبر و شالی بر دوش چپ طراحی شده است (تصویر ۴). مردوک نادین آخه پادشاه بابل (۱۰۵۰ ق م) با لباس و تاج بلندی طراحی شده که در آنها تزئینات زیادی ملهم از عقاید اساطیری دیده می‌شود (تصویر ۵). با بررسی این نمونه‌ها و سایر آثار باستانی شاهد طرح‌هایی با استفاده از لباس‌ها و پوشش‌هایی هستیم که نشانه برتری شخصیت در بردارنده خود نسبت به سایر افراد عادی هستند مانند کلاه خاص، ماسک و شئل یا بازوبند و مدال‌های تزئینی



تصویر ۵ - مردوک نادین آخه.
ماخذ: (همان، ۱۲۹)



تصویر ۴ - نارام سین.
ماخذ: (همان، ۱۱۵)



تصویر ۳ - آمون رع.
ماخذ: (همان، ۲۳)



تصویر ۲ - شاه نارمر.
ماخذ: (Houston, 2002, 10)



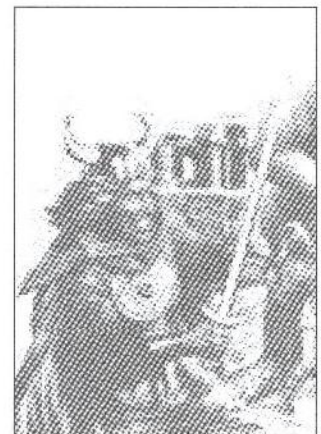
تصویر ۹ - بازی - قهرمان ژاپنی. مأخذ: (دنیای نرم افزار)



تصویر ۸ - بازی - قهرمان ژاپنی. مأخذ: (بلانی، ۱۳۸۴، ۲۰)



تصویر ۷ - پوستر - قطار و مرکوری. مأخذ: (Dictionary Of Mythology)



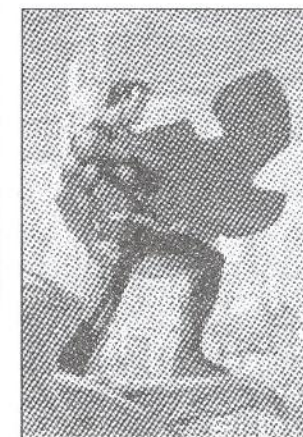
تصویر ۶ - کتاب قصه کودکان. مأخذ: (Myths and Legend)



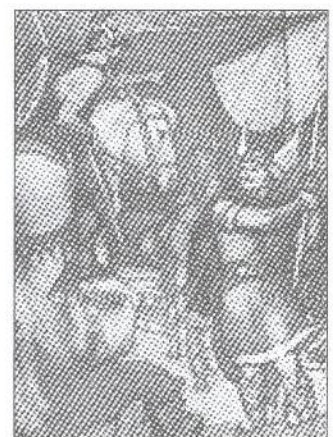
تصویر ۱۳ - پوستر - وولورین. مأخذ: (Finch, 2005)



تصویر ۱۲ - پوستر - بت من. مأخذ: (Lee, 2002)



تصویر ۱۱ - پوستر - سوپرمن. مأخذ: (Lee, 2004)

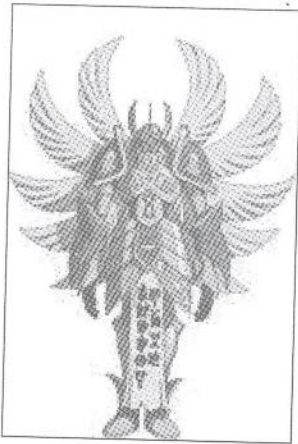


تصویر ۱۰ - نبرد بولف با محافظان دانمارک. مأخذ: (Paul, 1911)

علمی، مهارت کارآگاهی و دلوری ورزشکارانه اش اتکا می‌کند؛ وولورین بیشتر عمر خود را در ژاپن گذرانده، در آنجا با فن شانگ-چی آشنا شده و قادر است به هفت زبان صحبت کند. امروزه استقبال از اسطوره‌ها در هنر خلق دنیای مجازی که آمیخته با رؤیاهای انسان است و توسط امکانات پیشرفته رایانه‌ای خلق می‌شود بیش از سایر هنرهاست.

حال با نگاه به تصاویری که از چند انیمیشن و بازی کامپیوتری از نوع استراتژی یا رزمی انتخاب شده به بررسی چگونگی الهام از اسطوره‌ها در آنها می‌پردازیم. در بازی رایانه‌ای بنام "نبرد حیاتی"^{۱۳}، تاریخچه کاملی از شخصیت‌های اسطوره‌ای ژاپن، نبردها و فتوحات آنها را مشاهده می‌کنید. این بازی در مورد سه شخصیت اسطوره‌ای یعنی سه برادر معروف و هم پیمان به نام‌های لیو پی، ژانگ فی، گوان یو^{۱۴} و رویدادهای مرتبط با آنها می‌باشد. جنگاوری و قدرت از طریق بیان حالات بدن و هم چنین ویژگی‌های ظاهری که قبلاً اشاره شد، در آنها دیده می‌شود. استفاده از کلاه بلند با نشان خاص، پوشش مشابه بدن پرندگان در طراحی لباسی بلند با نوع تزئینات آن باعث ایجاد شباهت با پرندگان و در واقع اشاره به قدرت بلندپروازی آنان می‌باشد. همچنین، شمشیر نشانه‌ای مهم است که برای بیان مهارت مبارزه به کار رفته است (تصاویر ۸ و ۹).

شمشیر و نشان پهلوانی استفاده شده است (تصویر ۶ با تصویر ۱۰ مقایسه شود). در یک پوستر تبلیغاتی که در سال ۱۹۱۴ میلادی در اروپا منتشر شده است، برای آگاهی مردم از افزایش سرعت قطار های جدید و ترغیب به استفاده از آنها، مرکوری^{۱۱} (خدای سرعت در یونان باستان) سوار بر قطار نمایش داده شده است و کلاهی پردار بر سر دارد (تصویر ۷). نمونه‌های دیگر در فیلم‌های سینمایی همچون "ارباب حلقه‌ها"، فیلم‌های انیمیشن مثل "دیجیمون"، بازی‌های رایانه‌ای مانند "کای" دیده می‌شود. شخصیت‌های معروفی چون بت من^{۱۱}، سوپرمن^{۱۲} و وولورین^{۱۳} را می‌توان بازگشت قهرمانان اسطوره‌ای به دنیای مدرن نامید. قدرت مافوق بشری آنها به علاوه تجهیزات و لباس‌هایی که مورد استفاده آنها و شخصیت‌های مشابهشان قرار می‌گیرد همگی یادآور قهرمانان اسطوره‌ای هستند (تصاویر ۱۱، ۱۲ و ۱۳). این شخصیت‌ها ابتدا در دهه‌های میانی قرن بیستم در کتاب‌های کمیک ظهور یافتند و بدلیل محبوبیتشان مورد توجه فیلم‌سازان و برنامه‌سازان رادیویی و تلویزیونی قرار گرفتند. در تعریف ویژگی‌های سوپرمن آمده است که او قدرتی مافوق بشری، سرعت زیاد، مقاومت، احساس قوی و هوشیاری دارد، گرما را می‌بیند و چشمش به مانند اشعه ایکس عمل می‌کند؛ بت من تنها به دانش



تصویر ۱۷ - آنکمون - بازی
دیجیمون.
ماخذ: (سایت دیجیمون)



تصویر ۱۶ - پوستر - ورجیل.
ماخذ: (دنیای نرم افزار)



تصویر ۱۵ - قهرمان بازی نانو برکر.
ماخذ: (دنیای نرم افزار)



تصویر ۱۴ - پوستر - کای.
ماخذ: (دنیای نرم افزار)

دوقلویی به مبارزه با شیاطین می‌پردازد. طراحی فرمی این شخصیت نیز بسیار حرفه‌ای می‌باشد. لباس او به شکل کت بلند یقه ایستاده به رنگ آبی تیره با شانه‌های پهن و دارای نقوش سمبلیک تزئینی و خطوط طلایی دیده می‌شود که برای متمایز نمودن آن با یک انسان معمولی است. برای ایجاد تفاوت بیشتر در ظاهر انسانی او از موی سفید استفاده شده که برای جوانان قدرتمند و جنگجو عجیب به نظر می‌رسد. آرایش مو بر استفاده از خطوط عمودی بالا رونده تاکید دارد. او اگر چه از کلاه بلند یا شاخدار استفاده نکرده اما حجم شبه مکعبی و زاویه دار و سایه روشن ایجاد شده روی سر تداعی‌گر شاخ یا گوش‌های تیز است (تصویر ۱۶). در قسمت‌های سه و چهار این بازی به صراحت به نام بولف و گیلگمش اشاره شده است.

در ژاپن اسطوره شناسی حول ارواحی بنام "کامی" رشد کرده است. باور این است که کامی‌ها در گیاهان، درختان، سنگ‌ها و حیوانات زندگی می‌کنند. این موجودات خیالی می‌توانند خیرخواه یا بدخواه باشند، هم مایه هراس و هم سخت‌انزحمت و احترام برخوردارند (دله، ۲۲، ۱۳۸۱). "هوئو" نام عالی‌ترین قاضی است که شماری از اهریمنان بنام "اونی" او را همراهی می‌کنند. اینان می‌توانند به صورت‌های گوناگون درآیند و در جهان زندگان دخالت کنند، اما چندان خطرناک نیستند (همان، ۲۵). از این اسطوره به وفور در طراحی شخصیت‌های مختلف انیمیشن دیجیمون^{۲۰} استفاده شده است (تصویر ۱۳). در انیمیشن دیجیمون نیز تقابل دوشقی دیده می‌شود؛ در فیلمنامه این انیمیشن هیولاهای کوچکی که در دنیای دیجیتال زندگی می‌کنند توانایی عجیبی در تغییر شکل دارند؛ آنها برای مبارزه با دشمنان خود می‌توانند بطور ناگهانی از یک هیولای دوست داشتنی و کوچک و کوچک، تبدیل به یک هیولای بزرگ وحشتناک و مخرب گردند و با دشمنان خود مبارزه کنند. با نگاهی به انیمیشن دیجیمون تعداد زیادی شخصیت اسطوره‌ای مشاهده می‌شود که هر کدام به یکی از نیروهای خارق العاده فوق بشری اشاره می‌کنند. قدرت‌های آنها متنوع است؛ مثلاً تنفس

در بازی رایانه‌ای بنام "افسانه کای"^{۱۶} گربه‌ای بنام کای^{۱۷} با نیروی خارق العاده‌ای از جزیره زادگاهش دفاع می‌کند تا آنرا نجات دهد. او ملهم از اسطوره پهلوانان ژاپنی یعنی سامورایی‌ها ساخته شده است که با ظاهری نیمه حیوان - نیمه انسان دیده می‌شود. بنابراین در طراحی فرمی این شخصیت کلاه بلند یا ماسک اضافی به شکل حیوان درنده نیست؛ چون شخصیت اصلی خود دارای این ویژگی هاست، گوش‌های تیز، پنجه‌ها و چهره ببر شکل آن خود تداعی‌گر قدرت است. حرکات رزمی مشابه نبرد سامورایی‌ها از سوی دیگر تاکید بر قدرت مبارزه و هنر رزمی کاران سامورایی است. کای گاهی بصورت نامرئی به مبارزه می‌پردازد که تاکید بر تنوع شکل و تنوع نیروی اسطوره‌ای او دارد (تصویر ۱۴).

داستان یک بازی رایانه‌ای دیگر بنام "نانو برکر"^{۱۸} درباره انسان‌هایی است که با استفاده از دانش ریز فناوری ساخته شده‌اند اما بدلیل نقص فنی دستگاه سازنده، تبدیل به موجودات اهریمنی و مخرب گردیده‌اند. شخصیت نجات بخش در این داستان یک مأمور پلیس است که دارای بدنی فلزی و شمشیری لیزری می‌باشد. در این جا شخصیت نیمه انسان - نیمه روبات است و به جای لباس معمولی دارای پوششی خاص چسبیده به بدن است که در فرم ظاهری نیز از مجموعه خطوط بالا رونده و مایلی استفاده شده که در تناسباتی هماهنگ با هم حس تحرک و قدرت را به زیبایی القاء می‌کند. استفاده از سطوح براق و اشاره به اتصالات قطعات فلزی برای تاکید بر پیشرفته بودن و قوی بودن است. ابزار جنگی او نیز از بهترین نوع یعنی لیزری می‌باشد (تصویر ۱۵).

تصویر بعدی مربوط به یکی از شخصیت‌های دوقلو بنام "ورجیل" است که در یک بازی رایانه‌ای بنام "شیطان گاهی می‌گرید"^{۱۹} طراحی شده است. این شخصیت نیمه انسان - نیمه شیطان، زاده مادری انسان و پدری اهریمن است که دارای ظاهری انسانی و باطنی اهریمنی می‌باشد. خوی اهریمنی‌اش در موارد بحرانی بروز می‌کند. او شمشیری افسانه‌ای دارد و با برادر

جدول ۱- هنرهای معاصر ملهم از قهرمانان اسطوره‌ای.

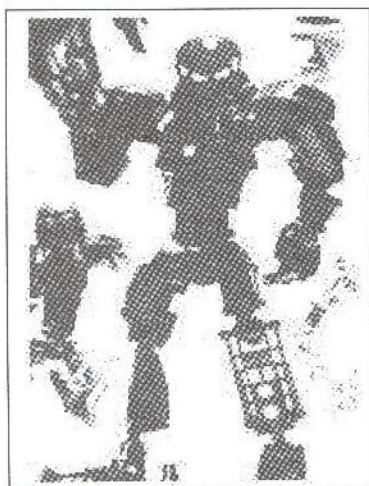
نام قهرمان	نام بازی‌ها	نام فیلم‌ها	نام داستان‌ها
گولگمش	لهراتور زمین ^{۲۱} رودخانه نور ^{۲۲} در جستجوی خطر ^{۲۳} فانتزی نهایی ^{۲۴} برج شیشه‌آکا ^{۲۵} مجموعه تمش ^{۲۶} شیطان کاشی می‌تربد	جاری کیچک عقبر ^{۲۷}	پادشاه تیلگمش و به سوی سرزمین زندگانی ^{۲۸} همچنانکه پیر نمی‌شوند ^{۲۹} نابغه بزرگد آسپکایی ^{۳۰}
اسپگورید	روایت ^{۳۱} فانتزی نهایی	حلقه نیپلونک ^{۳۲}	سه قلعه، تورک و کازاخ اژدها و رودخانه رلین پادشاه اسپها ^{۳۳} رلین طلانی ^{۳۴}
پرسپوس	تربس ^{۳۵}	تصادف نیتان‌ها ^{۳۶}	
هونو	دیجی‌مون		
سامورایی	افسانه کای		
سه پراگر	تبرد حیاتی		

(ماخذ: نگارندگان)

۲) استفاده از نقوش ملهم از اساطیر در تزئینات ابزار کار، البسه، کلاه، اسلحه و حتی در معماری. با استفاده از نمادها و نقوش در تزئینات اساطیری به اشیاء معنایی رمزی و گاه مقدس اعطا می‌گردد که بالذات فاقد آن معنا هستند. این نوع تزئینات حتی در اشیاء دنیای مدرن نیز دیده می‌شود؛ همچون مجسمه‌های کوچک اساطیری که جلوی اتومبیل‌های گران قیمت بخصوص در اوایل قرن بیستم نصب می‌شد و هنوز هم در برخی از آنها همچون اتومبیل رولز رویس^{۳۷} دیده می‌شود.

۳) ساخت اسباب بازی‌هایی به شکل روبات‌های ترانسفورمر^{۳۸} یا قابل دگرگونی با الهام از داستان‌های اساطیری و حماسی صورت گرفته است. این روبات‌ها دارای قطعات و اتصالاتی هستند که قابلیت تغییر شکل و تغییر حالت و تغییر ماهیت دارند و مثلاً از یک روبات انسان نما تبدیل به ماشین (گاهی ماشین پرنده) و یا تبدیل به جنگنده‌ای مشابه جنگنده‌های فیلم جنگ ستارگان می‌شوند. آنها نیمه روبات - نیمه ماشین هستند. تولید این نوع اسباب بازی‌ها حدوداً از بیست سال پیش آغاز گردیده است.

۴) ایده اسباب بازی‌های ترانسفورمر توسط شرکت لگو^{۳۹} اقتباس و با آن اسباب بازی جدیدی به نام بیونیکل^{۴۰} ساخته شده است که بدن آنها دارای قطعات مدولار و زیادی است. این قطعات قابل جدا شدن و مونتاژ دوباره هستند و با تغییر و تعویض و جابجایی آنها با سایر قطعات اضافی که در بسته‌بندی اسباب بازی می‌توان یافت، تبدیل به فرم‌های متنوع یک موجود خیالی می‌شوند و با تغییر فرم، تغییر کارایی می‌یابند. فرم شخصیت بیونیکل دارای شانه‌های پهن و هم چنین کلاه و ماسک ترکیبی مشابه کلاه ایمنی (پیشرفته‌ترین کلاه) می‌باشد. طراح با استفاده از خطوط و شیارها و سایه روشن‌ها و تزئینات تجریدی و سمبلیک بکاررفته بر روی کلاه ایمنی سعی در القای قدرت و ظهوریک شیء مدرن و پیشرفته نموده است (تصویر ۱۸).



تصویر ۱۸- بیونیکل
ماخذ: (سایت لگو)

بیان اسطوره‌ها در طراحی و ساخت آثار هنری سببعدی معاصر

الهام از اساطیر جهان در آثار هنری گوناگون معاصر دیده می‌شود. دلیل آن چیست؟ اسطوره برآیند تخیل و خیال آدمی و نوعی رؤیای جمعی است. جامعه بدون اسطوره مانند انسان بی‌رویا است. ریشه عمیق اسطوره در حیات روحی انسان وجود آن را حتی در عصر تکنولوژی نیز تضمین می‌کند، خصوصاً آنچه که در زایش مجدد ادبی و هنری جلوه‌گر است.

تأثیر اسطوره‌ها در اشیاء روزمره زندگی از ابتدای بشریت دیده می‌شود که عبارتند از:

۱) استفاده از نقوش گیاهان و حیوانات اساطیری در شکل دهی به فرم کلی اشیاء بخصوص لباس، زیورآلات، ظروف و مبلمان و وسایل رزمی.

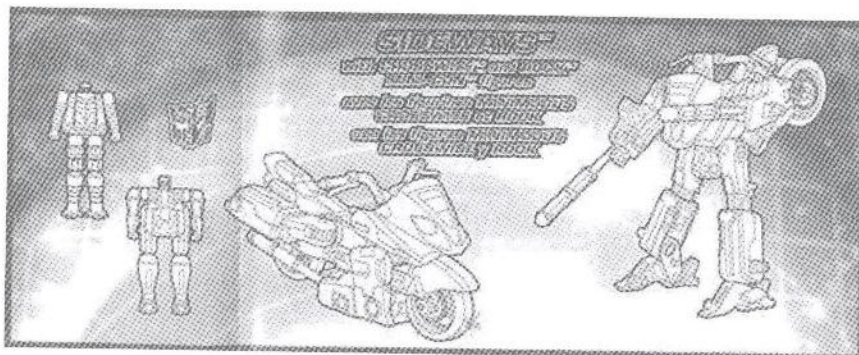
جدول ۲- شباهت قهرمانان اسطوره‌ای در هنرهای باستانی و معاصر.

نام قهرمان	شکل	شخصیت	فن یوش	سرپوش	ابزار مبارزه	نشان مقام	محل ظهور	قالب هنری
رستم	انسان تنومند	پهلوان دلیر و جوانمرد	لباس رزمی با نیم تنه جفا و سردوشی	کلاه پرداز و نیمه نقاب شاخدار	شمشیر، گرز تیروکمان و نیزه و سپر	بازوند معج بند	ایران	ادبیات، نگارگری نقاشی قهوه خانهای تصویرسازی کتاب
نارمر	انسان تنومند	فرمانروای قدرتمند	لباسی یا گمربند پهن	کلاه بلند	گرز	سرایز دبانودر نقوش لباس	مصر باستان	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
امون رع	انسان تنومند	ایزد	لباس پرچین و تزئینات	کلاه پرداز	خنجر و نیزه	یرهای بلند بازو و معج بند	مصر باستان	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
نارام سین	انسان تنومند	فرمانروای قدرتمند	تزئینات در لباس و حمائل	کلاه شاخدار	تیر و کمان و گرز	گردن بند و شاخ قوچ	بین النهرین	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
مردوک نادین آخه	انسان تنومند	فرمانروای قدرتمند	لباس بلند و تزئینی و حمائل	کلاه بلند و و مقوش	تیروکمان	معج بند و نقش گل لوتوس	بابل	الواح گلی باستانی و نقوش برجسته کهن
یوولف	انسان تنومند	پهلوان دلیر	شنل و نیم تنه رزمی	کلاه شاخدار	شمشیر و سپر	مدال منقوش بزرگ برسینه	یونان	قصه، تصویرسازی کتاب کودکان
مرکوری	انسان تنومند	خدای سرعت	نمایش برهنه عضلات قوی	کلاه پرداز	حرکت سریع	بال و پر	یونان	قصه، مجسمه، پوستر تبلیغاتی قرن بیستم
دیجیمون	هیولاهای دوشقی	توانایی تغییر شکل آبی	تمداد شخصیت های دیجیتال	نشان های متفاوت اساطیری در خلق آنها استفاده شده است.	توانایی تغییر و بازآرایی و بازسازی	ژاپن	انیمیشن، عروسک بازی رایانه ای	
کای	نیمه حیوان نیمه انسان	سامورایی و گاهی نامرئی	نیم تنه رزمی	گوشه های تیز شبیه شاخ	شمشیر و پنجه قوی	معج بند	ژاپن	بازی رایانه ای
لیوی، ولف گوآن	انسان تنومند	سامورایی با قدرت پرواز	لباس رزمی با تزئین پرماتند	کلاه بلند و نشان دار	شمشیر	سردوشی و مدال کلاه	ژاپن	بازی رایانه ای و انیمیشن
فانو پرکر	نیمه انسان نیمه روبات	قدرت مبارزه پیشرفته	پوشش فلزی به جای لباس	موهای بلند مدرن مردان	شمشیر لیزری	جلای فلزی و سردوشی	ژاپن	بازی رایانه ای
ورچیل (شمان کامی سی کپه)	انسان تنومند با ظاهر مدرن	خوی نیمه انسانی و نیمه اهریمنی	کت بلند با شانه پهن و تزئینات	حالت شاخدار با آرایش خاص موهای سپید	شمشیر و مسلسل	تزئینات سنتی بر لباس مدرن با پنج دکمه معج	ژاپن	بازی رایانه ای
بیونیکل	اسکلت بندی انسان تنومند	روبات انسان نما	قطعات متنوع و پیچیده	کلاه ایمنی مدرن	اسلحه مدرن	پیچیدگی فرمی قطعات	اروپا	اسباب بازی جدید
ترانسفورمر	نیمه انسان نیمه ماشین	توانایی تغییر شکل	لباس یا ماشین مدرن پلیس	کلاه ایمنی چراغ و آژیر	اسلحه مدرن	پیچیدگی فرم و مکانیزم	ژاپن	اسباب بازی جدید

(ماخذ: نگارندگان)

Bat transformer, Planet Force, Hasbro-swtransformers, Rook-crosswise, Sideways, Aramada, Transformer devastator-Ig, tt-transformer-gp, Bootlegaction Figure.

نمونه های بسیار دیگری از هنرهای معاصر می توان یافت که با الهام از اساطیر حماسی ساخته و پرداخته شده اند و در اینجا به دلیل محدودیت صفحات، تنها با ذکر نام چند نمونه از جدیدترین آثار در زمینه طراحی عروسک و اسباب بازی های ترانسفورمر، انیمیشن و فیلم این مطلب به پایان می رسد.



تصویر ۱۹- یک اسباب بازی ترانسفورمر به نام ساید ویز. ماخذ: (سایت Sideways)

نتیجه

گردیده‌اند که نمونه‌های بسیار زیادی از آنها در شاخه‌های مختلف هنرهای معاصر همچون کتاب‌قصه‌ها، فیلم‌ها، انیمیشن‌ها، پوسترها، اسباب‌بازی‌ها و بازی‌های رایانه‌ای دیده می‌شوند.

۴) وجوه اشتراک ظاهری قهرمانان و پهلوانان اساطیری ملل مختلف نیز جالب توجه‌اند. با بررسی تصاویر، طرح‌ها، نقش برجسته‌ها و سایر روشهای بیانی در هنر ملل مختلف مشاهده می‌شود که شکل ظاهری قهرمانان اسطوره‌ای دارای وجوه اشتراک مشخص می‌باشد و عبارتند از:

الف - قهرمانان اساطیری عموماً تنومند و بزرگ‌تر از سایر مخلوقاتند و بنابراین نیروی بیشتری دارند.

ب- عموماً بهترین و قوی‌ترین ابزارهای جنگی زمان (برنده‌ترین شمشیر، محکم‌ترین سپر، سنگین‌ترین گرز، سریع‌ترین مرکب) را در اختیار دارند.

ج- قهرمانان اساطیری اکثراً دارای لباس و پوششی سمبلیک و خاص برای ایجاد تمایز با سایر انسان‌ها هستند. در لباس‌های آنها عموماً کلاه بلند یا کلاه پردار یا کلاه شاخدار دیده می‌شود که اشاره به مقام والای آنها دارد. برخی از ماسک کامل یا نیمه ماسک مشابه سر حیوانات درنده اساطیری استفاده می‌کنند که تأکیدی بر قدرتمند بودن آنان است. عموماً ردای بلند یا شل بردوش دارند؛ بلندی لباس از نظر فرمی تأکید بر حالت عمودی که حس بالارونده ایجاد می‌کند و باز هم اشاره‌ای به مقام آنان است. سرشانه‌های آنها یا دارای پوشش اضافی است که حالتی چهارشانه و تنومند به آنها می‌دهد و یا عمداً پهن تر طراحی شده است. آنان دارای سمبل‌های مخصوص به خود در لباس و آویخته برشان، کلاه، گردن، کمر بند و بازوبند یا مچ بند هستند که دال بر تمایز بودن آنان با شخصیت‌های دیگر داستان یا با افراد عادی است.

نکته مهم و قابل ذکر در آخر مربوط به استفاده تجاری از ایده اسطوره‌ها برای تولید آثار هنری معاصر و جذاب می‌باشد که در تولید آثار هنری معاصر ایرانی برای تبلیغ فرهنگی در جهت رقابت در بازارهای جهانی آینده می‌بایست مدنظر قرار گیرد.

۱) اسطوره و هنر در برخی ویژگی‌ها با هم مشترکند؛ مافوق بشری یا تخیلی بودن اسطوره با تخیلی بودن هنر- اعجاز‌انگیزی اسطوره با شوک برانگیز بودن هنر، بیان عقیده در اسطوره با پیام رسانی هنر شبیه‌اند. اما نکته مهم ارتباط دوسویه فی ما بین اسطوره و هنر است.

۲) انواع رشته‌های هنری برترین زبان برای بیان و یادآوری اسطوره‌ها هستند؛ زیرا اسطوره با کلام، رفتار، تصویر، حرکت، نور و صدا نقوش تزئینی و سمبلیک در اشیاء پدیدار می‌گردد. زبان کلامی اسطوره منبع الهام غنی و مهمی برای ایجاد ایده در خلق اثر هنری است و هم چنین اسطوره از طریق هنر همواره یادآوری شده و به زندگی خود (بی مرگی، بی زمانی) ادامه می‌دهد. اساطیر همه جهان مضامینی مشابه دارند که بازتابنده ناخودآگاه جمعی واحد و مشترکی هستند؛ و این تأکیدی بر بی‌مکانی آنها و دلیل استقبال از این مضامین در هنرهای مدرن است. اسطوره‌ها در شیوه عملکرد خود تأثیر محیط فیزیکی، اجتماعی، اقتصادی و سیاسی هر فرهنگ را در نمونه‌های مثالی نشان می‌دهند.

۳) هنر و اسطوره همواره در ارتباطی دوسویه با هم زیسته‌اند. اسطوره‌ها همواره منبع ایده خلق آثار هنری به شکل‌های مختلف بوده‌اند و در مقابل اسطوره‌ها از طریق زبان‌های مختلف کلامی و غیر کلامی که شامل انواع روش‌های بیانی هنری می‌گردد در یادها باقی مانده و به حیات خود ادامه داده‌اند. برای جمع‌بندی آنچه تاکنون بیان شده است و برای نمایش بهتر ارتباط اسطوره و هنر، عناصر آنها در جدول شماره ۳ تنظیم و مرتب شده‌اند.

با مطالعه تاریخ هنر همواره به موضوعات یا محتوای اساطیری برخی از آثار هنری برخورد می‌کنیم که در شاخه‌های مختلف هنرهای ادبی کلامی، نمایشی، موسیقی، تصویری، تجسمی دیده می‌شوند. ارتباط اسطوره و هنر از هنرهای باستانی آغاز و تا هنرهای معاصر تداوم یافته است. اسطوره‌های ملل مختلف منبع ارزشمندی برای خلق آثار هنری جذاب در دوره معاصر

جدول شماره ۳- ارتباط اسطوره و هنر.

اسطوره			
صورت (متغیر)	ارزوتین بیانی		
ساخت (ثابت/متغیر)	ارزوتین معنایی		
استفاده از انواع روش‌های بیانی و ارتباطی در هنر			
هنرهای ادبی - کلاهی	هنرهای نمایشی - موسیقی	هنرهای تصویری - تجسمی	هنرهای روایتی
روایت	موسیقی	نقاشی و گرافیک	شعر
حماسه	رقص	مجسمه سازی	حماسه
افسانه	تمایش	صنایع دستی	افسانه
قصه	هنرهای رزمی	معماری	قصه
فیلم‌نامه	سینما	تصویر برداری	فیلم‌نامه
	انیمیشن	طراحی صنعتی	
استفاده از تمام هنرها در عصر کامپیوتر برای خلق دنیای مجازی (آهرون فیله‌های فانتزی، تخیلی و در بازی‌های کامپیوتری)			

پی‌نوشت‌ها :

۱. Historia
 ۲. Myth
 ۳. Muthos
 ۴. Mythology
 ۵. Cl.L. Strauss: بنیان‌گذار مکتب ساختگرایی در مردم‌شناسی.
 ۶. Dogon: نام یکی از قبایل آفریقایی.
 ۷. Hero
 ۸. Myths and Legends: نام کتاب داستانی برای کودکان به قلم "بلیندا گالاجر" نویسنده انگلیسی.
 ۹. Beowulf
 ۱۰. Mercury
 ۱۱. Batman
 ۱۲. Superman
 ۱۳. Wolverine
 ۱۴. Strategic Battle: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
 ۱۵. Guan Yu, Zhang Fei, Liu Be
 ۱۶. Legend of Kay: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
 ۱۷. Kay: نام قهرمان اصلی یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
 ۱۸. Nano Breaker: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
 ۱۹. Devil may cry: نام یک بازی رایانه‌ای برای نوجوانان.
 ۲۰. Digimon (Digital Monsters): نام یک فیلم انیمیشن برای کودکان که مخفف عبارت "هیولای دیجیتالی" است.
 ۲۱. Empire Earth
 ۲۲. Rivers of light
 ۲۳. Adventure Quest
 ۲۴. Final Fantasy
 ۲۵. Tower of Druaga
 ۲۶. Civilization (series)
 ۲۷. The Unnamable little Broom: انیمیشن کوتاه، اثر برادران کوئی، سال ۱۹۸۵.
 ۲۸. Gilgamesh the King and To the Land of Living: دو کتاب از آثار روبرت سیلوربرگ.
 ۲۹. Never Grow Old: اثر بریان تنت، ۲۰۰۷.
 ۳۰. The Great American Novel: اثر فیلیپ روث.
 ۳۱. Soul
 ۳۲. Ring of Nibelung: محصول ۲۰۰۴.
 ۳۳. the Rhine (1995), and The Lord of: Horses (1996)
 ۳۴. The Wolf and the Raven (1993), The Dragons of اثر دایانا پاکسون
 ۳۵. Rhine gold: اثر استفان گروندی، ۱۹۹۵
 ۳۶. F.E.A.R
 ۳۷. Clash of the Titans: محصول ۱۹۸۱
 ۳۸. Rolls-Royce
 ۳۹. Transformer نام گونه‌ای از اسباب‌بازی‌های جدید.
 ۴۰. Lego نام تجاری یک شرکت تولیدکننده اسباب‌بازی.
 ۴۱. Bionicle نام یکی از اسباب‌بازی‌های شرکت لگو.

فهرست منابع :

- آموزگار، ژاله (۱۳۷۴)، تاریخ اساطیری ایران، انتشارات سمت، تهران.
 باستید، روژ (۱۳۷۰)، دانش اساطیر، جلال ستاری، توس، تهران.
 بهار، مهرداد (۱۳۷۶)، پژوهشی در اساطیر ایران، سپهر نقش، تهران.
 پاکباز، رویین (۱۳۷۹)، دایره‌المعارف هنر، فرهنگ معاصر، تهران.
 داد، سیمیا (۱۳۷۱)، فرهنگ اصطلاحات ادبی، جلد اول، مروارید، تهران.
 دل، نلی (۱۳۸۱)، ژاپن روح‌گریزان، ع - پاشایی، روزنه، تهران.
 فولادوند، مرجان (۱۳۸۴)، رستم و سهراب برگرفته از شاهنامه، نیستان، تهران.
 کندری، مهران (۱۳۸۰)، آفرینش انسان به روایت پوپول ووه، کتاب ماه هنر، شماره ۲۵، صص ۴۲-۴۳.
 مخبر، عباس (۱۳۸۰)، اسطوره و رؤیای جمعی، کتاب ماه هنر، شماره ۳۶، شهریور، صص ۵۷-۶۱.
 بلالی، محمود (۱۳۸۴)، برگ دیگری از تاریخ اسطوره‌ای ژاپن، دنیای نرم افزار، شماره ۱۵، صص ۲۶-۲۷.

- Curtis, John (2000), Ancient Persia, British Museum Press, London.
 David Finch (2005), Wolverine, KY: Dale Roberts Comics, No. 173.
 Evans, Bergen (1975), Dictionary of Mythology, Abrams, New York.
 Gallager, Belinda (1991), Myths and Legends, Brimax, London.
 Houston, Mary G. (2002), Ancient Egypt ion, Mesopotamian & Persian Costume, Dover, New York.
 Lee, J. Loeb, J & Scott, W. (2002), Batman, Hush, No. 608.
 Lee, J. & Scott, W. (2004), Superman, NY: Dc Comics, No. 204.
 Warner, Rex (1975), Encyclopedia of World Mythology, New York.
 www.digimon.com
 www.lego.com
 www.sideways.com