

Literature Research Quarterly
Vol. 13, No. 1,
Spring 2025
pp. 1-27
Original Article

Recreating Myths in *The Wild Robot* Animation

Esmail Alipoor*

Assistant Professor Department of Persian language and Literature, Faculty of Humanities,
University of Bojnord, Bojnord, Iran

Received date: 25.02.2025

Accepted date: 03.07.2025

Abstract

After passing through the stage of development, myths are reinterpreted and recreated many times. Recreating mythological themes in animation is a type of adaptation in artistic creations. The narrative capabilities, imagery, presence of story elements and themes related to identification in myths provide an opportunity for writers and producers of the film industry to create captivating animations for contemporary audiences. Examining how myths are reproduced in film is an interdisciplinary topic and one of the research areas in comparative literature. In this article we have tried to show the recreation of mythological themes in the animation of *The Wild Robot* (2023). Given the multidimensionality of the mythological themes of this film we have used both Mircea Eliade's theory of "cyclic time" and "sacred space" and Campbell's theory of the "Hero's Journey" to analyze the text. This animation has been able to convey the mythological themes of "Gaia", the myth of the creation of "Adam" and the story of "Noah's Ark" to audiences of lower age groups while creating an atmosphere of entertainment. The research findings show that media actors who have cultural concerns can reproduce and reinterpret important parts of cultural and religious beliefs in the form of animation by selecting mythological

*Corresponding Author's E-mail: esmaeil.alipoor@ub.ac.ir



archetypes, and thus have a significant impact on the revival of narratives. They have a new generation of audiences that are less likely to go to them.

Keywords: Comparative literature, mythology, animation, recreation, *The wild robot*.

Introduction

Mythology has long served as a repository of cultural values, social ideals, and spiritual beliefs. As societies evolve, these myths are continually reinterpreted and adapted to resonate with new generations. In the modern era, where visual storytelling dominates public discourse, animated films have emerged as powerful mediums for mythological recreation. Their narrative flexibility, visual richness, and capacity to engage younger audiences make them ideal platforms for retelling ancient stories in contemporary contexts.

The Wild Robot, based on Peter Brown's novel (2016), exemplifies this trend by weaving together multiple mythological motifs—including creation, salvation, and cyclical renewal—into a compelling narrative that addresses existential questions about identity, coexistence, and humanity's relationship with nature. The film's protagonist, Roz, embodies several mythological archetypes, such as the nurturing earth goddess (Gaia), the fallen yet redemptive figure (Adam), and the savior (Noah). These symbolic roles allow the film to explore timeless themes through a modern lens, making it a subject worthy of scholarly investigation.

This paper aims to analyze how *The Wild Robot* adapts mythological structures and archetypes using theoretical frameworks from comparative mythology and literary studies. It seeks to uncover the ways in which ancient myths are transformed to reflect contemporary concerns, particularly those related to environmental ethics, technological advancement, and intergenerational dialogue.

Materials and Methods

The methodology employed in this research is primarily qualitative and interpretive. It draws upon two major theoretical foundations: Mircea Eliade's theories of sacred space and cyclical time, and Joseph Campbell's monomythic or "hero's journey."



Elaine's framework is used to examine the symbolic significance of time and place within the film, particularly how the island serves as a sacred space and how the natural cycles mirror mythological patterns. Campbell's model is applied to trace Roz's character arc through the stages of the hero's journey, including her call to adventure, trials, transformation, and return.

Additionally, the study incorporates comparative literary analysis to identify parallels between the film's narrative and specific myths—namely, the myth of Gaia, the Biblical story of Creation and the Fall, and the tale of Noah's Ark. This approach allows for a deeper understanding of how the film reinterprets these ancient stories to address modern issues such as ecological balance, artificial intelligence, and the search for belonging.

The primary source for this analysis is the animated film *The Wild Robot* (2023). Supplementary materials include academic articles on mythology and animation, critical reviews of the film, and secondary sources on mythological theory.

Research Findings

The analysis reveals that *The Wild Robot* effectively integrates and transforms several mythological motifs to construct a layered narrative that appeals to both children and adults. Key findings include:

Sacred Space and Cyclical Time:

The island functions as a sacred space, akin to Elaine's concept of the axis mundi—a center of order amidst chaos. Roz's presence sanctifies the island, transforming it into a site of harmony and regeneration.

The passage of seasons and the recurring rhythms of life and death reflect Elaine's notion of cyclical time, reinforcing the idea of continuity and renewal.

Roz as a Heroine in the Monomythic Tradition:

Roz follows the classic structure of the hero's journey: she is called to adventure when she crash-lands on the island; she faces numerous trials; she experiences



transformation through motherhood and empathy; and ultimately returns with a new understanding of life and responsibility.

Her arc subverts traditional male-dominated heroic narratives by presenting a female-coded AI as the redeemer of the natural world.

Mythological Parallels:

Gaia Archetype: Roz mirrors the role of Gaia as a nurturing force that maintains ecological balance. However, unlike Gaia, who is inherently divine, Roz must learn to become a caretaker through experience and sacrifice.

Adam and the Fall: Roz's arrival on the island echoes the Biblical fall of Adam. Yet, rather than being expelled from paradise, she creates one through care and connection.

Noah and the Ark: Like Noah, Roz assumes the role of protector of animal life, ensuring their survival against external threats. Unlike Noah, however, her salvation does not require divine intervention or destruction; instead, it emerges organically from her compassion and resilience.

Ethical and Cultural Reinterpretations:

The film reimagines mythological themes through a secular and environmentally conscious lens. It emphasizes stewardship over dominion, cooperation over conflict, and empathy over obedience.

It also introduces post humanist ideas, suggesting that even non-human entities like robots can embody moral agency and emotional depth.

Discussion of Results and Conclusions

The results of this study confirm that *The Wild Robot* is a significant example of how contemporary animated films can function as vehicles for mythological recreation and cultural transmission. By drawing on established mythological archetypes and adapting them to modern sensibilities, the film not only entertains but also educates



and inspires reflection on pressing global issues.

One of the most notable contributions of this research is its demonstration of how animation can serve as a bridge between ancient wisdom and contemporary concerns. While many myths originated in religious or spiritual contexts, *The Wild Robot* reinterprets them in a secular, technologically mediated form. This adaptation allows the film to reach a broader audience while preserving the core messages of the original myths—particularly those related to ecological responsibility, moral growth, and the importance of community.

Moreover, the film challenges traditional gender roles by portraying Roz, a robotic female figure, as a nurturing and morally superior being. This representation aligns with current discourses on gender equality and expands the scope of heroic archetypes beyond traditionally masculine models.

From a pedagogical perspective, *The Wild Robot* offers valuable lessons for young audiences. Its accessible narrative and emotionally resonant characters provide a gateway to understanding complex philosophical and ethical issues. The film encourages viewers to consider their impact on the environment, to value empathy and cooperation, and to recognize the potential for transformation and redemption in unexpected places.

In conclusion, *The Wild Robot* exemplifies the power of animation to revive and reinterpret mythological traditions in ways that are relevant to today's world. It proves that ancient myths, far from being obsolete, continue to offer profound insights into the human condition—especially when reimagined through the creative lens of contemporary media.

Suggested Further Research

Future studies could expand on this analysis by exploring:

Post humanist perspectives: How do non-human characters like Roz challenge traditional boundaries between nature, technology, and consciousness?



Gendered readings: What does Roz's maternal role say about evolving perceptions of gender and caregiving in modern society?

Cross-cultural comparisons: How might similar mythological themes be interpreted in animations from different cultural backgrounds?

References

- Aeschylus (458 BC). *Prometheus bound*, David Grene, Trans. Chicago: University of Chicago Press. 1942.
- *The Holy Bible: English Standard Version (ESV)* (2001). Crossway Bibles.
- Campbell, Joseph (1949). *The hero with a thousand faces*, Princeton: Princeton University Press.
- Eliade, Mircea (1957). *The sacred and the profane: The nature of religion*, Willard Ropes Trask, Trans. New York: Harcourt Brace Jovanovich. 1959.
- Sanders, Christopher Michael (Director). (2024). *The Wild Robot* [Film]. DreamWorks Animation.
- Hesiod (700 BC). *Theogony*, Martin Litchfield West, Trans. Oxford: Oxford University Press. 1988.

بازآفرینی اسطوره‌ها در پویانمایی ربات وحشی

اسماعیل علی‌پور*

استادیار گروه آموزشی زبان و ادبیات فارسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه بجنورد، بجنورد، ایران.

پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۱۲

دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۰۷

چکیده

اسطوره‌ها پس از گذار از مرحله تکوین، بارها بازخوانی و بازآفرینی می‌شوند. بازآفرینی مضامین اساطیری در پویانمایی، گونه‌ای از اقتباس در آفرینش‌های هنری است. قابلیت‌های روایی، تصویرسازی، حضور عناصر داستان و مضمون‌های مرتبط با هویت‌یابی در اسطوره‌ها، فرصتی در اختیار نویسندگان و تهیه‌کنندگان صنعت فیلم‌سازی می‌گذارد تا پویانمایی‌هایی گیرا برای مخاطبان معاصر بسازند. بررسی چگونگی بازتولید اسطوره‌ها در فیلم، موضوعی بینارشته‌ای و از حوزه‌های پژوهشی در ادبیات تطبیقی است. در مقاله حاضر کوشیده‌ایم تا بازآفرینی مضامین اسطوره‌ای را در پویانمایی ربات وحشی (*The Wild Robot*, 2023) نشان دهیم. با توجه به چندبعدی بودن بن‌مایه‌های اساطیری این فیلم، برای تحلیل متن، هم از نظریه "زمان چرخه‌ای" و "فضای مقدس" میرچا الیاده و هم از نظریه "سفر قهرمان" کمبل بهره‌برده‌ایم. این پویانمایی توانسته است مضامین اسطوره‌ای "گایا"، افسانه آفرینش "آدم" و ماجرای "کشتی نوح" را ضمن ایجاد فضای سرگرمی به مخاطبان رده‌های سنی پایین‌تر منتقل کند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، کنشگران رسانه‌ای که دغدغه‌های فرهنگی دارند با گزینش کهن‌الگوهای اساطیری، می‌توانند بخش‌های مهمی از باورهای فرهنگی و دینی را در قالب پویانمایی، بازتولید و بازتفسیر کنند و به این ترتیب، تأثیر بسزایی در احیای روایت‌هایی داشته باشند که نسل جدید مخاطبان، کمتر به سراغ آن‌ها می‌روند.

واژگان کلیدی: ادبیات تطبیقی، اسطوره‌شناسی، پویانمایی، بازآفرینی، ربات وحشی.

* E-mail: esmaeil.alipoor@ub.ac.ir

نویسنده مسئول:



۱. مقدمه

اسطوره‌ها در گذر تاریخ برای بازتاب ارزش‌های فرهنگی، آرمان‌های اجتماعی و اهداف سیاسی بارها بازتولید شده‌اند. این اسطوره‌ها گاهی در متون حماسی آمده‌اند و زمانی کارکرد دینی، عرفانی، اجتماعی و روانشناختی یافته‌اند. در دوره معاصر که فیلم به‌عنوان یک رسانه ارتباط جمعی نقش بسزایی در آگاهی‌بخشی دارد، برخی نویسندگان و کارگردانان از این امکان به‌عنوان بستری برای بازتولید اسطوره‌ها استفاده می‌کنند. از بین گونه‌های مختلف ارتباط تصویری، پویانمایی‌ها به‌خاطر نداشتن محدودیت‌های سینمایی و تلویزیونی در طراحی صحنه، شخصیت‌پردازی و تصویرسازی و نیز ظرفیت ویژه‌ای که در نمایش جلوه‌های بصری و بیان مسئله برای گروه‌های سنی پایین‌تر دارد، می‌تواند فضای جذاب‌تر و خلاقانه‌تری برای انتقال پیام ایجاد کند؛ به‌ویژه در دوره‌ای که ارتباط نسل‌های امروزی با منابع شفاهی و مکتوب ادبیات کلاسیک نسبت به دوره‌های متقدم، ضعیف‌تر است و هویت‌یابی و یافتن معنای زندگی، بحرانی جدی است.

بررسی عناصر داستان، طرح روایی و بن‌مایه‌های فرهنگی-ادبی بازنمایی‌شده در پویانمایی‌ها، شاخه‌ای از مطالعات میان‌رشته‌ای است و از این چشم‌انداز با ادبیات تطبیقی مرتبط است. پویانمایی-ها بستر مناسبی برای بازآفرینی اسطوره‌ها، آثار ادبی و فولکلور در قالب جلوه‌های صوتی و بصری پویاست و آن‌ها را به زمینه‌ای برای بازتولید و تکامل داستان‌ها تبدیل می‌کند. با تجزیه و تحلیل پویانمایی‌ها در کنار متن و روایت‌های شفاهی، پژوهشگران می‌توانند چگونگی انتقال ساختارهای روایی، کهن‌الگوها و نمادها را به زبان دیداری، بررسی و درک ما را از هر دو رسانه غنی‌تر کنند. افزون بر این، پویانمایی عناصری از حوزه‌های هنری دیگر مانند موسیقی، جامعه‌شناسی و فناوری را در بر می‌گیرد و فضایی چندبعدی ایجاد می‌کند که با اهداف ادبیات تطبیقی همسو می‌شود. این تقاطع هنری، نقش پویانمایی را برای سرگرمی و به‌عنوان یک رسانه توانا برای تقویت دیالکتیک بینارشته‌ای برجسته می‌کند.

پویانمایی‌هایی از این گونه، زمینه مناسبی برای کاوش‌های میان‌رشته‌ای و تطبیقی است. با استفاده از مطالعات موجود درباره روایات کهن‌الگویی و اقتباس‌های فرهنگی از اسطوره‌های باستانی، پژوهشگران می‌توانند به بررسی بازتولید اسطوره‌ها در رسانه‌های معاصر بپردازند که به‌گفتمان دانشگاهی کمک می‌کند و جهانی‌بودن مضامین اسطوره‌ای را در پیوند سنت‌های باستانی با داستان-نویسی مدرن برجسته می‌کند. این پویانمایی توانسته‌است بین سرگرمی و پاسخ به پرسش‌های



هستی‌شناسی مخاطبان رده‌های سنی پایین‌تر، تعادل و هماهنگی برقرار کند. بررسی و تحلیل انتقادی پویانمایی‌ها از چشم‌انداز زیست‌محیطی و پژوهش‌های پسانسان‌گرایی با محوریت هویت-یابی می‌تواند از دیگر موضوعات پژوهش‌های میان‌رشته‌ای و ادبیات تطبیقی باشد.

ربات وحشی انواع اسطوره‌های باستانی را بازتولید و بازتفسیر و آن‌ها را با نگرانی‌های مدرن در مورد فناوری، طبیعت و هویت ترکیب می‌کند. این پویانمایی با استفاده از مضامین کهن الگویی مانند آفرینش، حفظ و دگرگونی، شکاف بین سنت‌های داستانی گذشته و حال را پر می‌کند. این طنین افسانه‌ای داستان را غنی می‌سازد و مخاطبان را دعوت می‌کند تا درباره پرسش‌های جهانی از جایگاه بشر در جهان و مسئولیت ما در حفاظت از آن بیاندیشند. در هسته داستان ربات وحشی تقابل دیگری (ربات) با خودی (حيوانات جزیره) وجود دارد. این تقابل حتی در عنوان اثر هم پیداست؛ "ربات" نماد پیشرفت تکنولوژی و "وحشی" سمبل سنت و بدویت است. کلید مواجهه خردمندانه انسان با پیشرفت تکنولوژی و طبیعت، مهرورزی است که می‌تواند تقابل را به تعادل برساند و نشان دهد که می‌توان با ایجاد تعامل میان این قطب‌های ناهمسان، هم از ظرفیت طبیعت و هم از قابلیت‌ها و آورده‌های اشکال پیشرفته تکنولوژی بهره برد.

مطالعه بازتولید اسطوره‌ها در رسانه‌های معاصر راهی برای درک اولویت‌های فرهنگی در حال تحول است. جامعه هدف مخاطبان پویانمایی- که غالباً کودکان و نوجوانان هستند- انگیزه کمتری برای آگاهی از باورهای اساطیری دارند. پویانمایی، بستر مناسبی برای بازنمایی کهن‌الگوهای اسطوره‌ای در دنیای مدرن است. پویانمایی داستان با شخصیت‌بخشی، کاربرد تکنیک گفت‌وگو، تصویرسازی، صداگذاری و جلوه‌های ویژه، توجه مخاطب را به تماشا و ادامه روایت برمی‌انگیزد. کنشگران رسانه‌ای که دغدغه‌های فرهنگی دارند با گزینش کهن‌الگوهای اساطیری، می‌توانند بخش‌های مهمی از باورهای دینی و ملی را در قالب پویانمایی، بازتولید و بازتفسیر کنند و به این ترتیب، تأثیر بسزایی در احیای روایت‌های فرهنگی مغفول داشته‌باشند. افزون بر این، درونمایه‌هایی از این دست، شکاف‌های عمیق بین نسل‌ها را نیز پوشش می‌دهد و با برداشتن فاصله میان سنت و مدرنیته نشان می‌دهد که سازه‌های انسانی هوشمند در پیشرفته‌ترین گونه‌های کاربردی هم نیازمند مواجهه عاطفی و احساسی با طبیعت است؛ در غیر این صورت، طبیعت محکوم به فنا خواهد بود.

ربات وحشی (*The Wild Robot*, 2023) یک پویانمایی بر اساس رمانی با همین نام از پیت



براون^۲ (۲۰۱۶) داستان ربّاتی به نام "راز" است که پس از غرق شدن کشتی حمل‌کننده ربّات‌های هوشمند، تنها در جزیره‌ای وحشی زنده می‌ماند. او در آغاز با محیط طبیعی و حیوانات جزیره درگیر است؛ اما پس از نجات یک تخم غاز و پرورش جوجه آن به نام "برایت‌بیل"، نقش والدین را به عهده می‌گیرد. این تعامل با حیات وحش، راز را از یک موجود مکانیکی به یک کنشگر اجتماعی-طبیعی تبدیل می‌کند.

در طول داستان، راز با چالش‌های متعددی مانند مقابله با ربّات‌های یونیورسال داینامیکس، حفظ تعادل زیست‌محیطی و پذیرش احساساتی مانند عشق و مسئولیت روبه‌رو می‌شود. این تحول شخصیتی، بازنمایی مدرنی از الگوهای اسطوره‌ای داستان "آفرینش"، "هبوط" و "منجی" است که در فرهنگ‌های مختلف دیده می‌شود. در پایان، راز با حفظ هویت ماشینی‌اش، موفق می‌شود در دنیای طبیعی جایگاهی بیابد و از خانواده‌ای که ساخته‌است، محافظت کند.

ربّات وحشی در هسته روایت خود به بررسی بن‌مایه‌های هویت، تعلق و رابطه انسان با طبیعت و فناوری می‌پردازد. تکامل راز از یک ماشین برنامه‌ریزی‌شده به مراقبی دل‌سوز، پرسش‌هایی را درباره معنای زندگی و این‌که آیا سازه‌های مصنوعی می‌توانند احساسات و اخلاق را گسترش دهند، ایجاد می‌کند. این پویانمایی همچنین چالش میان فناوری و محیط طبیعی را برجسته و بر اهمیت زندگی هماهنگ با طبیعت به جای تسلط بر آن تأکید می‌کند. طرح روایی گیرا و صمیمانه ربّات وحشی با جلوه‌های بصری تأثیرگذارش، پیامی آشکار درباره انعطاف‌پذیری، تعامل و مسئولیت مشترک مراقبت از زمین دارد؛ هشدارِ تکان‌دهنده‌ای که نشان می‌دهد حتی کسانی که متفاوت به نظر می‌رسند، می‌توانند کمک‌های معنادار و سازنده‌ای برای جوامع خود داشته‌باشند.

۲. پیشینه پژوهش

در زمینه پیوند اسطوره‌شناسی و پویانمایی، پژوهش‌هایی در نشریه‌های داخلی با تمرکز بر بررسی مضامین اسطوره‌ای در انیمیشن‌های معروف انجام شده‌است. واعظنیا (۱۳۸۲) در مقاله «نقش اسطوره در انیمیشن» می‌کوشد مضامین اسطوره‌ای را در قالب «پدیده‌ها، نهادها و باورها» طبقه‌بندی کند و وجود الگوهای فرهنگی در انیمیشن‌های کلاسیکی مانند میکی موس و پینوکیو را نشان داده است. این رویکرد، غالباً توصیفی است و به نوع بازآفرینی اساطیر در قالب پویانمایی

2. Peter Brown



نپرداخته است.

همچنین، میرحبیبی (۱۳۹۴) در تحلیل نشانه‌شناختی از انیمیشن *وال-ئی*، با بهره‌گیری از نظریهٔ بازنمایی رولان بارت، به تصویری نقش ارزش‌های سرمایه‌داری در قالبی استعاری پرداخته‌است. این مطالعه اگرچه از دیدگاه روش‌شناختی غنی‌تر است؛ ولی به طور مستقیم با موضوع بازآفرینی اسطوره در پویانمایی مرتبط نیست.

عالی‌زاد و باغبان مشیری (۱۳۹۵) در مقالهٔ «بررسی اسطوره‌شناختی انیمیشن‌های آمریکایی» با الهام از نظریه‌های رولان بارت و امبرتو اکو، مضامین اسطوره‌های مدرنی چون «تخمین‌زدایی از تاریخ»، «تکرار لذت‌بخش» و «شیء‌شدگی» را در پویانمایی‌ها مطرح کرده‌اند. این تحلیل، اگرچه در سطح مفهومی بالاتری قرار دارد، محور اصلی آن، تشکیل هویت فرهنگی-اجتماعی در انیمیشن‌های تجاری آمریکایی است و به بازآفرینی اساطیر قدیمی نپرداخته است.

بنی‌اسدی و همکاران (۱۳۹۷) نیز در مقالهٔ «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی» مراحل انتقال داستان از افسانه به پویانمایی را با رویکردی نظری بررسی کرده‌اند. این مطالعه از نظر روش‌شناسی به مقالهٔ حاضر نزدیک‌تر است؛ اما تمرکز آن بر داستان‌ها و افسانه‌های ایرانی است.

امیرشاه کرمی و کلانتری (۱۴۰۰) در مقالهٔ «تکوین شخصیت ابداعی نامتعارف در ادبیات داستانی و فیلم‌های سینمایی انیمیشن» با تمرکز بر مشترکات شخصیت‌های تخیلی-ابداعی، ضمن تعیین چارچوبی مشخص برای جایگاه این گونه شخصیت‌ها، به این نتیجه رسیده‌اند که در آفرینش آن‌ها نخست باید ظاهر نامتعارف آن‌ها را در نظر گرفت و سپس به ویژگی‌های پیکرگردانی، رفتار و توان حرکتی ویژهٔ آن‌ها بر مبنای نقش شخصیت، توجه کرد.

در مقابل، پژوهش حاضر، از منظری میان‌رشته‌ای و با بهره‌گیری از نظریه‌های اسطوره‌شناسی الیاده و سفر قهرمان کمبل به بررسی چگونگی بازآفرینی اساطیر کهن در پویانمایی معاصر می‌پردازد. این مقاله افزون بر شناسایی الگوهای اسطوره‌ای در داستان، نوع اقتباس و میزان نوآوری در بازآفرینی اساطیر را در قالب یک انیمیشن جدید بررسی می‌کند. در مجموع، پژوهش‌های انجام شده دربارهٔ انیمیشن‌ها به دو گونه تقسیم می‌شود. برخی از این تحقیقات، پژوهش‌های نظری دربارهٔ پویانمایی‌ها هستند؛ مانند مقالهٔ «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن» از چهارزی (۱۳۹۰) و نیز مقالهٔ «بررسی ضرورت تخیل و فانتزی در سینمای انیمیشن» از سلمان (۱۳۹۶). بعضی دیگر، هم از نظر موضوعی



و هم در گزینش مبنای نظری، با تحقیق حاضر متفاوت هستند؛ مانند مقاله «بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن ملک خورشید: بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران» از صفورا و دیگران (۱۳۹۰). این نوشتار از این نظر که موضوع آن، نظریه‌پردازی در حوزه پویانمایی و ادبیات نیست، با پژوهش‌های گونه نخست متفاوت است و از نظر تفاوت در موضوع و مبنای نظری تحقیق، با پژوهش‌های گونه دوم متفاوت است.

۳. مبانی نظری

اگر اقتباس فرهنگی-هنری را بازتولید یک روایت به گونه‌ای دیگر در نظر بگیریم، پویانمایی ربات وحشی با الهام از ساختارهای داستانی کهن، توانسته است اسطوره‌ها و الگوهای فرهنگی را در قالب پویانمایی بازتولید کند. این نوع اقتباس، گونه‌ای بازآفرینی غیرمستقیم و فرامتنی است؛ به این صورت که از اسطوره‌ها و کهن‌الگوها به صراحت نام برده نمی‌شود؛ اما معنا، ساختار و الگوی آن‌ها در سطوح مختلف داستان حضور دارد.

جنبه‌های اقتباسی این پویانمایی در چند بُعد قابل بررسی است: زمان چرخه‌ای، فضای مقدس، شخصیت‌های استعاره‌ای و سفر قهرمان. برای تفسیر و تحلیل زمان و فضای رخدادها از نظریه الیاده^۳ در مقدس و نامقدس^۴ (۱۹۵۷) و افسانه و واقعیت (۱۹۶۳) بهره می‌بریم؛ به‌ویژه آن‌جا که در مورد فضاهای مقدس و زمان چرخه‌ای در اسطوره‌هاست. هسته این نظریه، دیالکتیک پیوسته امر مقدس (نیروی آفرینشگر الهی) با جهان هستی است؛ به این صورت که امر مقدس به صورت سلسله مراتبی در هستی دنیوی منتشر است و تمام پدیده‌ها بخشی از نظم کیهانی الهی هستند؛ به گونه‌ای که حتی باورهای سکولار (مادی‌گرا) نیز با امر مقدس پیوند دارند. اگر این دیدگاه را به حوزه بررسی ربات وحشی تسری و تعمیم دهیم، نشان می‌دهد که حتی سازه‌های مصنوعی هم در چرخه نظم کیهانی قرار دارند.

الیاده، زمان چرخه‌ای را که مشخصه جوامع سنتی و روایت‌های اسطوره‌ای است در برابر زمان خطی مدرنیته قرار می‌دهد. زمان چرخه‌ای، بیانگر ایده بازگشت ابدی است؛ به این صورت که زمان از طریق چرخه‌های طبیعی مانند گردش فصل‌ها، تولد، مرگ و نوزایی تکرار می‌شود. «در دیدگاه

3. Mircea Eliade (1907- 1986)

۴. این کتاب نخستین بار با عنوان *Le Sacré et le Profane* در ۱۹۵۷ به فرانسه منتشر شده است.



اسطوره‌ای، زمان چرخه‌ای است بی‌پایان که خود را در چرخه‌های بزرگ کیهانی تکرار می‌کند» (Eliade, 1957: 108). اسطوره‌ها بر این ماهیت چرخه‌ای زمان تأکید و آفرینش و مرگ را به‌عنوان فرآیندهای تکرارشونده ترسیم می‌کنند. در *ربات وحشی*، الگوهای چرخه‌ای طبیعت مانند تغییر فصل‌ها و چرخه زندگی حیوانات نقش اصلی را در سفر راز بازی می‌کنند. تلاش‌های او برای حفظ تعادل جزیره با درک اسطوره‌ای از زمان به‌عنوان پیوستاری از نوسازی همسو است. این تمایز بین زمان مقدس و نامقدس را می‌توان در تجربه زیسته راز در جزیره مشاهده کرد. با وجود این که نگاه سازندگان او به زمان، خطی و تکنولوژیکی است، راز در زمان مقدس و چرخه‌ای طبیعت عمل می‌کند و خود را با الگوهای تکرارشونده زمین و حیوانات همسو می‌سازد. کنشگری راز در این داستان، یادآور شخصیت "انسان متدین" در نظریه الیاده است. «انسان متدین با تکرار عمل کیهانی می‌کوشد به لحظه اسطوره‌ای بازگردد که جهان آفریده شد؛ زمانی که همه چیز هنوز نو و پاک بود» (Ibid). کلان‌روایت الیاده در *اسطوره بازگشت جاودانه* (۱۹۴۹) نیز بر مفهوم زمان چرخه‌ای و اهمیت آن در باورهای اسطوره‌ای تأکید دارد.

الیاده فضاهای مقدس مانند معبد، کوه‌ها و دیگر مکان‌های دارای اهمیت معنوی را به‌عنوان مرکز جهان و نقاط ارتباط الهی و انسانی معرفی می‌کند. در اسطوره‌ها، این فضاهای مقدس جایی است که الوهیت تجلی می‌یابد و از هرج و مرج، نظم ایجاد می‌شود. «هر فضای مقدسی متضمن یک سلسله مراتب است... که منجر به جداسدن یک قلمرو از محیط کیهانی پیرامون و تفاوت آن از نظر کیفی می‌شود» (Eliade, 1957: 21). حضور راز در جزیره به مثابه جلوه‌ای از امر مقدس عمل می‌کند که اهمیت جزیره را بالا می‌برد. اقدامات او جزیره را به مرکز هماهنگی و تعادل تبدیل می‌کند؛ شبیه مفهوم الیاده از فضای مقدس به عنوان مرکز جهان. هنگامی که راز در جزیره ادغام می‌شود، آن را به فضایی مقدس تبدیل می‌کند؛ پناهگاهی برای زندگی می‌سازد، آن را می‌پرورد و از آن نگهداری می‌کند. جزیره را می‌توان به‌عنوان فضایی متفاوت دید که راز با کارهای خود آن را تقدیس و به پناهگاهی برای زندگی تبدیل می‌کند.

برای بررسی دگردیسی شخصیت راز، نظریه سفر قهرمان کمبل^۵ را مبنا قرار می‌دهیم. الگوی سفر قهرمان کمبل چارچوب مناسبی برای تحلیل سفر راز به‌عنوان شخصیت قهرمان در *ربات وحشی* ارائه می‌دهد. هر مرحله از فراخوان او به ماجراجویی، آزمایش، تحول و بازگشت در ساختار

5. Joseph Campbell John (1904- 1987)



کهن‌الگوی کمبل وجود دارد. با به‌کارگیری این نظریه می‌توان نشان داد که چگونه راز، تجسم کهن‌الگوی سفر قهرمان است و با وجود این، مفهوم سنتی شخصیت قهرمان را به چالش می‌کشد. داستان او نشان می‌دهد که افسانه‌ها و کهن‌الگوها چگونه در روایت‌های معاصر با موضوع فناوری، طبیعت و هویت بازنمایی می‌شوند. «فرد با شناخت افسانه "بنیان" چیزها را می‌شناسد و بر آن‌ها نظارت می‌کند و آن‌ها را به خواست خود تکثیر می‌کند. این آگاهی را فرد به طور تشریفاتی "تجربه" و طی مراسمی افسانه را اجرا می‌کند. با این شیوه فرد می‌تواند با قدرتی مقدس و متعالی حوادث را دوباره زنده کند» (الیاده، ۱۹۶۳: ۲۲). با طرح این مقدمات، پرسشی که مطرح می‌شود این است که پویانمایی ربات وحشی، کدام اسطوره‌ها را بازآفرینی کرده‌است؟ بخش بعدی مقاله، بحث و بررسی برای یافتن پاسخی به این پرسش است. فرضیه آغازین مقاله، تنها بازآفرینی افسانه آفرینش با "هبوط" آفریده‌ای هوشمند در طبیعت یک جزیره بود؛ اما در ادامه تحقیق مشخص شد که این پویانمایی، ترکیبی از روایت‌های اساطیری را در خود جمع کرده‌است که به فراخور بحث به هر کدام خواهیم پرداخت.

۴. بحث و بررسی

پویانمایی ربات وحشی چندین اسطوره باستانی و مضامین کهن‌الگویی را بازنمایی و آن‌ها را برای مخاطبان معاصر بازآفرینی می‌کند. «شخصیت‌های افسانه‌ای در این بازآفرینی حاضر می‌شوند و فرد با آنان معاصر می‌گردد. این می‌رساند که فرد در زمان تاریخی مدتی طولانی زنده نیست؛ اما در زمان نخستین، یعنی زمانی که حوادث برای نخستین بار در آن اتفاق افتاده جاودانه زنده است. این جاست که می‌توانیم واژه زمان نیرومند افسانه‌ای را به کار ببریم. این زمان، زمانی شگفت‌انگیز و مقدس است که در آن چیزی جدید و نیرومند و مهم به ظهور رسیده است» (الیاده، ۱۹۶۳: ۲۲-۲۳). با بررسی این روایت‌ها می‌توان داستان‌ها و موتیف‌های اسطوره‌ای خاصی را که فیلم بازتولید یا تکرار می‌کند، شناسایی کرد. یکی از این موتیف‌ها افسانه آفرینش است.

گایا، الهه اولیه زمین، در اساطیر یونانی و ماجرای آفرینش آدم در کتاب مقدس از نمونه‌های همین گونه است. شخصیت راز، به‌عنوان قهرمان داستان، از هنگام ورود به دنیای ناآشنای جزیره، تجربه آزمایش‌ها و چالش‌ها، دگردیسی و بازگشت را می‌توان با مراحل سفر قهرمان کمبل بررسی و تحلیل کرد. حرکت تکاملی و چرخشی شخصیت راز از سازه‌ای مصنوعی تا موجودی عاطفی، گذار



فصل‌ها، چرخه زندگی حیوانات، تلاش‌های راز برای بازگرداندن تعادل به جزیره و بازگشت ربات تحول‌یافته به شرکت مبدأ، همگی دلالت بر تعبیر الیاده از «فضای مقدس» و «زمان چرخه‌ای» در اسطوره‌ها دارد و تداعی‌کننده ماجرای طوفان و کشتی نوح است. مفهوم الیاده از زمان چرخه‌ای، که در آن زندگی از الگوهای تولد، مرگ و رستاخیز پیروی می‌کند (همان: ۱۴۶). در ربات وحشی مشهود است. داستان راز بر این ایده تأکید می‌کند که چرخه زندگی مطابق با نظم کیهانی است و از طریق مراقبت و سازگاری تداوم می‌یابد.

حضور راز در جزیره بیانگر دوگانگی اختلال و اعتدال است؛ او محصول فناوری پیشرفته‌ای است که هم قادر به مختل کردن و هم حفظ دنیای طبیعی است. اقدامات او پیامدهای اخلاقی مداخله تکنولوژیک در طبیعت را برجسته و افسانه «پرومته»^۶ را تکرار می‌کند. در اساطیر یونانی «پرومتهوس» خدایان را به چالش می‌کشد تا آتش (نماد دانش و فناوری) را به بشریت ببخشد، مهارت‌های گوناگون را به آن‌ها بیاموزد و آن‌ها را توانمند کند؛ اما پیامدهایی نیز داشته باشد. «من به انسان‌ها آتش، سرچشمه همه هنرها و صنایع، بخشیدم و همراه با آن، ابزاری دادم تا خود را از وضعیت بدوی برکشند» (Aeschylus, 458 BC: 53). در این روایت، آتش نه تنها نماد گرما و نور فیزیکی است؛ بلکه سمبل دانش، فناوری و پیشرفت است. این اقدام چالشی، بازنمایی ماهیت دوگانه پیشرفت فناوری است؛ یعنی ضمن ایجاد افزونه فناوری و قدرت برای انسان، پیامدهایی نیز دارد؛ مانند حضور راز در ربات وحشی. نقش او به عنوان مخل و محافظ جزیره، تداعی گر موهبت آتش پرومتهوس و معضلات اخلاقی نوآوری و مداخله در طبیعت است. قابلیت‌های پیشرفته راز به او اجازه می‌دهد تا از زیست‌بوم جزیره محافظت کند و آن را بهبود؛ در عین حال پرسش‌ها و نگرانی‌هایی درباره عواقب مداخله صنعت در طبیعت ایجاد می‌کند. هر دو روایت، چالش بین توانمندسازی و مسئولیت‌پذیری را بازنمایی و ارتباط پایدار کهن‌الگوهای اسطوره‌ای را در آشکال روایی مدرن برجسته می‌کنند.

۴-۱. اسطوره «گایا» و ربات وحشی

راز، قهرمان اصلی کهن‌الگوی آفریدگار پرورنده را تجسم می‌بخشد که یادآور گایا در اسطوره‌های

6. Prometheus



یونان است. به روایت هسیود^۷، شاعر و فیلسوف یونان باستان، در *تئوگونی* (۷۰۰ پ. م) گایا، الهه اولیه زمین و یکی از نخستین خدایان است که در آغاز آفرینش ظهور کرد. گایا از آشوب برخاست و مادر همه زندگی شد و اورانوس (آسمان)، پونتوس (دریا) و تیتان‌ها را در میان موجودات دیگر، بدون نیاز به شریک به دنیا آورد. او نماد باروری، پرورش و پیوستگی همه موجودات زنده است و همان نیروی بنیادینی است که نگهبان دنیای مادی و نظم الهی است. این اسطوره، بیانگر پیوند عمیق انسان و زمین است که طبیعت را به مثابه موجودی زنده و مادرانه ترسیم می‌کند و او را شایسته احترام و مراقبت می‌داند.

اسطوره یونانی گایا و ربات وحشی کارکرد مشابهی دارند؛ به‌ویژه در ارتباط با نقش پرورش‌دهندگی و نگهبانی حیات و تنش میان آفرینش و بی‌نظمی. گایا، الهه اولیه زمین، به‌عنوان یک شخصیت مادری ترسیم می‌شود که «پس از آشوب» پدیدار می‌شود، حیات‌بخش است، مظهر آمیختگی طبیعت و انعطاف‌پذیری آن است و از آن نگهبانی می‌کند (Hesiod, 700: 115). گایا نیروی تثبیت‌شده بنیادین آفرینش در طبیعت است؛ مانند تبدیل شخصیت راز به یک تثبیت‌کننده در جزیره. «گایا ابتدا اورانوس پرستاره را به دنیا آورد تا او را از هر طرف بپوشاند و مکانی برای خدایان مبارک باشد» (Ibid). عمل گایا در آفرینش اورانوس (آسمان) نقش او را به‌عنوان خالق و نگه‌دارنده تعادل زندگی برجسته می‌کند. به‌طور مشابه، کارهای راز در مراقبت از جزیره و ساکنانش بیانگر این جنبه پرورشی است. هر دو شخصیت، نماد حیات‌بخشی، پرورندگی و حافظ هماهنگی زیست‌بوم هستند. گایا بنیان استوار زندگی را فراهم می‌کند و راز با این‌که سازه‌ای ساختگی است زیست‌بوم را می‌پرورد، از آن محافظت و بقای آن را با وجود تهدیدهای بیرونی تضمین می‌کند. گایا و راز نمادی از هماهنگی با طبیعت هستند؛ گایا به‌عنوان بخشی ذاتی از نظم طبیعی و راز به‌عنوان بیگانه‌ای که می‌آموزد و می‌کوشد با آن یک‌پارچه شود و آن را حفظ کند. اسطوره گایا بر مسئولیت بشریت برای احترام به و نگهبانی از زمین تأکید می‌کند؛ موضوعی که در *ربات وحشی* بازنمایی می‌شود؛ زیرا راز با پیامدهای حضور ناهماهنگش در جزیره روبه‌رو می‌شود و در تلاش برای بازگرداندن تعادل است.

در مقایسه با اسطوره گایا به‌عنوان الهه اولیه زمین و مادر همه حیات، شخصیت "راز" شباهت‌های عمیقی در نقش نگهبان طبیعت و پرورش‌دهنده تعادل دارد؛ مانند گایا، راز در جزیره،

7. Hesiod (700 BC)



عاملی است که از نظم زیست‌محیطی محافظت می‌کند و سعی دارد از هرج و مرج ناشی از تجاوزات داخلی و خارجی جلوگیری کند. با این حال، تفاوت‌های مهمی در ماهیت و مسیر سفر او وجود دارد. برخلاف گایا که از آغاز، وجودش متضمن قدرت الهی است، راز به‌عنوان موجودی مصنوعی و غیرطبیعی وارد جزیره می‌شود و باید با تلاش و آموزش، نقش نگهبان تعادل را کسب کند. این تحول ماهیت ذاتی از گایا به یک تحول فرآیندی و یادگیری‌محور در مورد راز، ویژگی منحصر به فرد این پویانمایی است. همچنین، راز در تمام مسیر، به عنوان یک ربات، ویژگی زیستی ندارد و هویت او بر اساس تعامل با محیط شکل می‌گیرد؛ این موضوع نشان‌دهنده رویکردی پسانسان‌گرایی به مفهوم قهرمان است که در اساطیر کهن دیده نمی‌شود؛ بنابراین، در حالی که راز ارزش‌های اسطوره‌ای گایا را بازنمایی می‌کند، هویت مصنوعی، مسیر یادگیری و تغییر دائمی‌اش او را به یک قهرمان معاصر و متفاوت تبدیل می‌کند.

۴-۲. افسانه آفرینش آدم و ربات وحشی

ارتباط آفریده با آفریدگار، استعاره هبوط، اختلال در نظم موجود طبیعی و تلاش برای بازگرداندن اعتدال به طبیعت از بن‌مایه‌های افسانه آفرینش در سفر پیدایش کتاب مقدس است که در ربات وحشی، بازآفرینی شده است. افتادن راز به ساحل جزیره و تنه‌یافتن خودش در فضایی بیگانه، در همان برداشت نخست، ذهن مخاطب را به سوی استعاره هبوط آدم در زمین هدایت می‌کند. مشابه رسالتی که خداوند بر عهده آدم نهاده، شرکت سازنده، رسالت بزرگ خدمتگزاری را برای راز تعریف کرده است.

در روایت کتاب مقدس، خداوند آدم را از خاک می‌آفریند، در او حیات می‌دمد و پیوندی متافیزیکی با او برقرار می‌کند. راز، قهرمان ربات وحشی، سازه‌ای مصنوعی و محصول فناوری شرکت یونیورسال داینامیکس است که پس از غرق‌شدن کشتی حامل بار، خود را در دنیای تازه‌ای می‌بیند که باید خدماتش را در آن ارائه دهد. آدم و راز هر دو به فضای متفاوتی فراخوانده شده‌اند که آن‌ها را برای یادگیری، زنده‌ماندن و جست‌وجوی رسالتی که به آن منظور طراحی و آفریده شده‌اند، به چالش می‌کشد. «قهرمان فراخوانده می‌شود تا سفری را آغاز کند و دنیای آشنا را پشت سر بگذارد و به ناشناخته‌ها بپردازد» (Campbell, 1949: 49). پس از خروج راز از شرکت سازنده (دنیای آشنا) و ورودش به‌عنوان یک خارجی به جزیره (دنیای بیگانه)، سامانه و هدفی که برای آن طراحی



شده، فعال می‌شود و سفر خود را برای اجرای رسالت و مأموریتش در دنیای ناآشنا آغاز می‌کند. ارتباط کلیدی بین این دو روایت در مفهوم انزوا و اقتباس نهفته است.

ماجرای آغاز آفرینش آدم در *تورات* و سفر پیدایش/ *انجیل* این‌گونه است که آدم در آغاز در باغ عدن تنهاست و وظیفه دارد پیش از این که حوا به عنوان همدمش آفریده شود، حیوانات را نام‌گذاری کند و محیط پیرامونش را بشناسد (*Genesis 2:18-23, ESV*). به همین ترتیب، راز سفر خود را به عنوان بیگانه‌ای در جزیره آغاز می‌کند، که هم از سازندگان خود جدا شده‌است و هم با ساکنان جزیره ناآشناست؛ یعنی در مرحله "عبور از آستانه" قرار دارد. قهرمان با شخصیت‌های یاریگر روبه‌رو می‌شود که در ماجراجویی‌ها ضمن راهنمایی به او کمک می‌کنند تا پیش رود و مأموریتش را به انجام رساند (Campbell, 1949: 81). راز هنگام تعامل با حیوانات از آستانه عبور می‌کند و مسئولیت مراقبت از برایت‌بیل را بر عهده می‌گیرد. این نشان‌دهنده گذار او از مرحله ناظر منفعل به شرکت‌کننده فعال در زیست‌بوم جزیره است. پس از این، مرحله «آزمون‌ها و چالش‌ها» است. شخصیت «قهرمان پس از عبور از آستانه، در منظره‌ای رؤیایی با اشکال عجیب و غریب و سیال حرکت می‌کند؛ جایی که باید از آزمایش‌های پی‌درپی جان سالم به در برد» (Ibid: 97). راز در جزیره با چالش‌های گوناگونی از جمله آب و هوای سخت، شکارچینی مانند خرس و روباه و محدودیت‌های مکانیکی خود روبه‌رو می‌شود. این آزمایش‌ها سازگاری و انعطاف‌پذیری او را می‌آزمایند و او را به یک نگهبان و پرورش‌دهنده ارتقا می‌دهند.

پایان ماجراجویی قهرمان "ملاقات با الهه" است؛ «زمانی که همه موانع و غم‌ها برطرف شده باشند، هنگام پیوند اسطوره‌ای روح قهرمان پیروز با ملکه الهه جهان است» (Ibid: 110). در ربات وحشی، راز با یک الهه روبه‌رو نمی‌شود؛ با وجود این، پیوند او با زیست‌بوم و نقش مادرانه‌اش برای برایت‌بیل نماد یگانگی با طبیعت است. این ارتباط بیانگر دگردیسی بنیادین شخصیت او از سازه‌ای مصنوعی به موجودی هماهنگ با زیست‌بوم است. اکنون مرحله "تاوان دادن به پدر" است. زمان آن فرا رسیده که قهرمان، "کفاره" این ماجراجویی را بپردازد (Ibid: 126). در مورد راز، "تاوان" او پذیرش هویت دوگانه‌اش به عنوان ماشین و مادر (مراقب) است او در لبه مرز عشق و وظیفه ایستاده‌است و می‌کوشد میانه هدف برنامه‌ریزی‌شده خود را با مهرورزی مادرانه آشتی دهد؛ او سرانجام معنای زندگی را در مراقبت و محافظت می‌یابد. پایان این سفر ماجراجویانه مرحله "بازگشت با اکسیر" است. «موهبتی که او به ارمغان می‌آورد جهان را بازسازی می‌کند» (Ibid: 193). تا پایان



ماجرای راز جزیره را به محیطی امن‌تر و متعادل‌تر تبدیل کرده‌است. فداکاری‌ها و اقدامات او کیمیاگری می‌کند و ماندگاری و هماهنگی زیست‌بوم را تضمین می‌کند و به این ترتیب، نقش او در سفر قهرمان به انجام می‌رسد.

با گذشت زمان، راز می‌آموزد که با حیوانات ارتباط برقرار کند. برای تبیل را به فرزند می‌پذیرد و ناجی و نگهبان زیست‌بوم می‌شود. آدم در سلسله مراتب آفرینش، در واپسین مرحله (مرحله ششم) آفریده شده‌است؛ یعنی پیش از او زمین و جاندارن زمینی خلق شده بودند. داستان خروج ربات وحشی از شرکت مبدأ و ورود ناخواسته و نابهنگامش به جزیره، اجرای گذار آدم از تنهایی باغ عدن به ادغام با ساکنان زمینی را بازنمایی می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه قهرمان هر دو روایت، جایگاه و نقش وجودی خود را در فضای تازه کشف و ایفا می‌کنند. هر دوی آن‌ها برای تثبیت خود و بسطِ کارکردشان، با چالش‌های بسیار روبه‌رو می‌شوند، با آزمون و خطا پیش می‌روند و سرانجام به‌عنوان عنصری فعال و سازنده با محیط سازگار می‌شوند.

مشابهت برجسته دیگر، هویت دوگانه فرمان‌برداری و خودمختاری است. در روایت کتاب مقدس، سفارش مؤکدِ خداوند به آدم این است که از میوه درخت دانش نخورد؛ اما او نافرمانی می‌کند و پیامد این نافرمانی، اخراج از باغ عدن است (Genes 3:1-24, ESV). این تصمیم، بر قابلیت اختیار و اراده آدم برای انتخاب آزاد در انجام فعل دلالت دارد و همچنین بر پیامدهای سرپیچی از قدرت الهی تأکید می‌کند. در آغاز ورود راز به جزیره به‌محض فعال‌شدن سیستم هوشمند الکترونیکی، راز متناسب با الگوریتم‌های برنامه‌نویسی شده‌ای که رفتار او را دیکته می‌کند، متناسب با نقش‌های تعریف‌شده از سوی سازندگان عمل می‌کند؛ اما هنگامی که می‌آموزد مهرورزی را بر محاسبات برنامه‌نویسی شده ترجیح دهد، در نقش یک کنشگر ظاهر می‌شود. تصمیم آگاهانه او برای پایداری جزیره و مراقبت از ساکنانش، حتی به ازای نابودی خود، بازتولید بیداری، آگاهی و سیر تکامل کنشگری آدم برای انتخاب و پذیرش مسئولیت است. هر دو روایت بر نیروی استقلال، به‌عنوان قدرت دگرگون‌کننده شخصیت قهرمان و شکستن تابوهای تحمیلی از سوی آفرینندگان (سازندگان) تأکید دارند. آدم و حوا در مرز اطاعت مطلق و اراده آزاد، آگاهانه نافرمانی را برگزیدند؛ این مسأله بیانگر ظرفیت بشریت برای اراده آزاد و انتخاب آگاهانه امر مطلوب است. به همین صورت، نافرمانی و خودمختاری راز، شفقت را بر دستورات برنامه‌ریزی شده اولویت می‌دهد. اخراج آدم از عدن نمادی از پیامدهای سرپیچی از اقتدار آفریننده است که در شکل رویارویی نهایی راز با



سازندگانش و خطراتی که برای محافظت از ساکنان جزیره و برایت‌بیل با آن‌ها مواجه می‌شود، بازتولید شده است.

در استعاره "درخت دانش" آگاهی از خیر و شر نهفته است. این استعاره بیانگر گذار آدم از مرحله معصومیت به آگاهی و انتخاب است؛ مانند دگردیسی شخصیت قهرمان ربات وحشی از یک ماشینِ هوشمند سفارشی به موجودی با استدلال عاطفی و اخلاقی. سرانجام، هر دو روایت به درون‌مایه‌های "پیوستگی" و "تعلق" ختم می‌شوند. آفرینش آدم، نشان‌دهنده جایگاه بشر در نظم کیهانی الهی است و او را به خدا، طبیعت و انسان‌های دیگر می‌پیوندد. این ساختار روایی در پیوستگی راز با زیست‌بوم جزیره به اوج می‌رسد؛ هنگامی که او به بخشی حیاتی از تعادل و هماهنگی آن تبدیل می‌شود. همان‌گونه که آدم، آفریده متجلی خداوند در زمین است، راز نمادی از ظرفیت موجودات مصنوعی برای ایجاد پیوندهای معنادار با جهان طبیعی است. این روایات، مخاطب را به تأمل در مورد معنای تعلق به یک خالق، یا یک جامعه و محیط دعوت می‌کند و این‌که چگونه اقدامات مراقبتی و فداکاری، شخصیت قهرمان را بازتعریف می‌کند. از ره‌گذر این مضامین مشترک، ربات وحشی اسطوره آفرینش را برای مخاطبان معاصر دوباره تجسم می‌بخشد و پرسش‌های همیشگی درباره مبدأ و منشأ حیات، هویت و جایگاه ما در جهان هستی را ترسیم می‌کند.

فیلم ربات وحشی، با الهام از الگوهای اسطوره‌ای، شخصیت "راز" را در قالبی جدید به عنوان قهرمانی معاصر روایت می‌کند که شباهت‌های عمیقی با شخصیت اساطیری آدم در داستان آفرینش دارد. هر دو قهرمان در محیطی ناآشنا وارد می‌شوند، تحت آزمون‌های متعدد قرار می‌گیرند، از منظر اجتماعی و طبیعی تحول می‌یابند و سرانجام در تعامل با محیط، معنای زندگی و رسالت خود را کشف می‌کنند. این مسیر، با الگوی سفر قهرمان کمبل همخوانی دارد: فراخوان، عبور از آستانه، آزمون‌ها، دگردیسی و بازگشت با اکسیر. در هر دو روایت، ایده "تعلق به جایی" و "وظیفه‌ای وجودی" در مرکز داستان قرار دارد.

با این حال، تفاوت‌های مهمی در ماهیت و هویت "راز" وجود دارد که او را از قهرمانان کلاسیک متمایز می‌کند. نخست، راز یک موجود غیرانسانی و مصنوعی است که از ذات، فاقد احساس و اراده‌ای آزاد است. در حالی که آدم از خاک آفریده شده و حیات الهی در او دمیده می‌شود، راز از برنامه‌نویسی‌های ماشینی شروع می‌کند و تنها از طریق تعامل با محیط و حیوانات به هویتی اخلاقی و عاطفی می‌رسد. این "تحول فرآیندی و یادگیری‌محور"، نشان‌دهنده یک رویکرد پسانسان‌گرایی



به مفهوم قهرمانی است.

دوم، "نقش راز در طبیعت" با دید کهن نسبت به انسان تفاوت دارد. آدم در سفر خود از باغ عدن به دنیای پس از هبوط، به عنوان حاکم بر طبیعت تصویر می‌شود، در حالی که راز به عنوان "ناظری خارجی" وارد جزیره می‌شود و از طریق فداکاری و همدلی، بخشی از زیست‌بوم می‌شود. این تغییر نقش از "حاکم" به "نگهبان"، واکنشی انتقادی به دیدگاه‌های انسان‌محور در روایت آفرینش است.

سوم، مسیر اخلاقی راز از مسیر آدم متفاوت است. آدم با نافرمانی از خداوند، دچار هبوط می‌شود، در حالی که راز با نافرمانی از برنامه‌های اولیه و پذیرش مسئولیت مادرانه، به بالاترین شکل اخلاقی دست می‌یابد. این تضاد نشان‌دهنده تغییر در تعریف "رشد" و "هویت" در قهرمان معاصر است؛ بنابراین، در حالی که ربات وحشی مضامین اسطوره‌ای داستان آفرینش را بازنمایی می‌کند، هویت غیرطبیعی، مسیر یادگیری و تغییر دائمی‌اش او را به یک قهرمان معاصر و متفاوت تبدیل می‌کند؛ قهرمانی که از فناوری آفریده شده، نه از خاک و از طریق همدلی، معنای وجودی خود را کشف می‌کند نه از طریق فرمان.

۴-۳. کشتی نوح و ربات وحشی

داستان کشتی نوح، آن‌گونه که در *تورات* و کتاب مقدس آمده است (Genesis 6: 13- 22, 7: 1- 24, 8: 1- 19, 9: 1- 17 ESV) و پویانمایی *ربات وحشی* پیوندهای موضوعی مشترکی در تمرکز بر بقا با تأکید بر حفظ رابطه انسان و جهان طبیعی دارند. در روایت کتاب مقدس، خداوند به نوح دستور می‌دهد که کشتی‌ای بسازد تا خانواده و حیوانات را از سیل بزرگی که زمین را از فساد پاک می‌کند، نجات دهد. راز، قهرمان *ربات وحشی*، هم نقش محافظتی از حیات وحش جزیره را بر عهده می‌گیرد و هم بقای آن‌ها را در برابر تهدیداتی مانند شکارچیان، تغییرات فصلی و چالش‌های محیطی تأمین می‌کند. اختلال در نظم موجود، رویارویی با چالش‌ها، ظهور قهرمان (ناجی)، هم‌گرایی برای حل مسئله و نهایتاً رهایی و رستگاری، سازنده شاکله هر دو روایت است. انگار نویسنده فیلم‌نامه، کوشیده است با درج عناصر مدرن به جای سنتی، بازخوانی روایت کشتی نوح را برای مخاطب امروزی ملموس و باورپذیر کند. پرسش کلان مستتر در این روایت‌ها این است که هنگام اختلال منتهی به نابودی، حیات دوباره چگونه از سر گرفته می‌شود؟ هر دو داستان بر پیوستگی و همگرایی



همه موجودات با رهبری قهرمان برای حفاظت از میراث حیات تأکید دارند؛ یکی با مداخله الهی و دیگری با مسئولیت‌پذیری فردی.

محور اصلی هر دو روایت، ایده سرپرستی طبیعت است. در روایت کتاب مقدس، نوح وظیفه حفظ گونه‌های جانوری را با گردآوری آن‌ها در کشتی بر عهده دارد که نمادی از رسالت انسان برای مراقبت از پدیده‌های آفرینش است. این اقدام حفاظتی در تلاش‌های راز برای پایداری زیست‌بوم جزیره بازنمایی شده است. او در زمستان سخت پناهگاهی برای حیوانات می‌سازد، از آسیب‌دیدگان پرستاری می‌کند و حتی سلامت و امنیت خود را برای نگهداری و دفاع از آن‌ها به خطر می‌اندازد. مانند نوح، راز به شخصیتی نگهبان تبدیل می‌شود که رفاه دیگران را در اولویت قرار می‌دهد و این اصل را تداعی می‌کند که کسانی که قدرتی برتر به آن‌ها سپرده شده است و رسالتی مهم‌تر از تأمین نیازهای اولیه خود دارند، موظفند از آن برای خیر بزرگتر استفاده کنند.

مشابهت دیگر در مضامین "تاب‌آوری" و "تجدید" پس از تخریب نهفته است. سیل در داستان نوح نماد نوزایی زمین است، فساد را از بین می‌برد و چرخه زندگی از نو آغاز می‌شود. در ربات وحشی، حضور راز در آغاز، تعادل جزیره را به هم می‌زند اما سرانجام آن را بازسازی می‌کند. اقدامات او هماهنگی بین حیوانات را تقویت می‌کند و به آن‌ها کمک می‌کند تا با چالش‌ها سازگار شوند. به این ترتیب راز نماد پایداری، مدیریت، عطوفت و تجدید حیات جزیره می‌شود. مانند نوح که کشتی را در برابر هجمه منکران و مخالفان می‌سازد و در میان طوفان سازماندهی و هدایت می‌کند، راز با چالش‌های مشابهی روبه‌رو می‌شود و ناگزیر است برای تجدید حیات جزیره، در برابر نیروهای غیرقابل پیش‌بینی طبیعت، استقامت و با برقراری صلح پایدار در برابر غرایز حیوانات جزیره، آن‌ها را هدایت کند. هر دو روایت نشان می‌دهند که اگرچه تخریب ممکن است اجتناب‌ناپذیر باشد؛ اما اگر با مهرورزی، همراه و با خرد هدایت شود، می‌تواند راه را برای بازسازی و همزیستی پایدار هموار کند.

در نهایت، هر دو روایت حامل پیام وحدت و همکاری، باوجود تفاوت‌ها هستند. در کشتی نوح، انسان‌ها و حیوانات از گونه‌های مختلف در کشتی گرد هم می‌آیند و هدف مشترکشان تلاش برای بقا است. ربات وحشی شکاف میان طبیعت و فناوری را پر می‌کند و با حیواناتی که در آغاز او را یک بیگانه می‌بینند، ارتباط برقرار می‌کند. پیوند او با برایت‌بیل، نمونه‌ای از این ارتباط است؛ زیرا آن‌ها باوجود ماهیت بسیار متفاوتشان، خانواده‌ای جایگزین تشکیل می‌دهند. هر دو روایت بر امکان غلبه بر ترس و بی‌اعتمادی برای ایجاد جوامع مبتنی بر مراقبت و همزیستی تأکید می‌کنند. بازخوانی



شبکه منسجمی از تلمیحات و تداعی‌های ماجرای کشتی نوح در ربات وحشی آموزه‌هایی برای نسل جدید و نواندیش مخاطبان، بازتولید و مسئولیت ما را برای پاسداری از طبیعت شکننده یادآوری می‌کند.

پویانمایی ربات وحشی علاوه بر شباهت‌های عمیق با سفر قهرمان و آفرینش انسان، از الگوی روایی کشتی نوح الهام گرفته است. داستان نوح، با روایت‌های توراتی، به عنوان یکی از قدیمی‌ترین و معروف‌ترین داستان‌های نجات حیات در فرهنگ‌های دینی، مضمون‌هایی چون نگرهبانی طبیعت، سرپرستی موجودات زنده، تجدید زندگی پس از تخریب و تعامل بین موجودات و محیط را دارد که در شخصیت راز به شیوه‌ای معاصر و بدون دخالت الهی بازنمایی شده است. همان‌گونه که نوح وظیفه ساخت کشتی و نجات حیوانات و خانواده‌اش را از سیلی که خداوند وعده داده بود، عهده‌دار شد، راز نیز در جزیره نقش ناظر، نگرهبان و بازگرداننده تعادل زیستی را ایفا می‌کند. او در برابر چالش‌های طبیعی، مانند سرمای شدید، درگیری حیوانات و حتی دخالت انسان‌ها از طریق ربات‌های یونیورسال داینامیکس، سعی در حفظ زیست‌بوم دارد. این تشابه در نقش "ناجی"، نشان‌دهنده یک الگوی قهرمان است که در هنگامه بحران، به پایداری حیات و بازسازی نظم می‌پردازد. با وجود این، تفاوت‌های مهمی در ماهیت و روش عمل راز وجود دارد که او را از نوح متمایز می‌کند:

۴-۳-۱. هویت غیرانسانی و غیرالهی

نوح به عنوان انسانی برگزیده از سوی پروردگار، از خدا دستور می‌گیرد و به عنوان نماینده‌ای الهی در زمین عمل می‌کند. در مقابل، راز سازه‌ای مصنوعی است که از برنامه‌نویسی ماشینی شروع می‌کند و تنها از طریق تعامل با محیط و فداکاری، به هویتی اخلاقی و مسئولیت‌پذیر می‌رسد. این تحول فرآیندی، نشان‌دهنده رویکردی پسانسان‌گرایی نسبت به شخصیت قهرمان است.

۴-۳-۲. منشأ دستور و تصمیم‌گیری

در داستان نوح، نجات از طریق فرمان الهی صورت می‌گیرد، در حالی که راز بدون دستور مستقیم و فقط با انگیزه‌های خودجوش و عاطفی، مانند مراقبت از برایت‌بیل، به حفظ زیست‌بوم اقدام می‌کند. این تغییر نشان‌دهنده یک رویکرد داخلی و اخلاقی به مسئولیت اجتماعی و محیطی است که در



داستان‌های معاصر مطرح می‌شود.

۴-۳-۳. کارکرد شخصیت‌ها

نوح در نقش حاکمی موقت بر طبیعت ظاهر می‌شود که آن را حفظ می‌کند، تا مرحله‌ای که دوباره زمین قابل سکونت شود. در مقابل، راز به تدریج بخشی از زیست‌بوم می‌شود. او حیوانات را نجات می‌دهد و در تعامل با آن‌ها زنده می‌ماند و با آن‌ها تغییر می‌کند. این تغییر نقش از "ناظر" به "عضو"، واکنشی انتقادی به دیدگاه‌های انسان‌محور در قصه‌های قدیمی است.

۴-۳-۴. تجدید زندگی بدون نابودی کامل

در داستان نوح، سیل تمام فساد را از بین می‌برد و زمین از نو آغاز می‌شود؛ اما در ربات وحشی، تجدید زندگی در کنار پایداری نظم موجود صورت می‌گیرد. راز نه زمین را نابود می‌کند، نه به کلی بازسازی می‌کند، بلکه تعادل را بازیابی می‌کند. این رویکرد نشان‌دهنده نگرشی زیست‌محیطی و پایدار است که در متون معاصر غالب است.

ربات وحشی مضامین اسطوره‌ای داستان کشتی نوح را بازنمایی می‌کند؛ اما با توجه به هویت غیرانسانی، مسیر یادگیری و تغییر دائمی‌اش، راز را به یک قهرمان معاصر و متفاوت تبدیل می‌کند؛ قهرمانی که از فناوری آفریده شده نه از خاک و از طریق همدلی، معنای وجودی خود را کشف می‌کند نه از طریق فرمان.

۵. نتیجه‌گیری

پویانمایی ربات وحشی با الهام از الگوهای اسطوره‌ای ترکیبی، داستانی معاصر و غنی از مضامین فرهنگی و معنوی ارائه می‌دهد. "راز" هرچند سازه‌ای مصنوعی است، شباهت‌های ریشه‌داری با قهرمانان اسطوره‌ای قدیم دارد. او نقش "گایا" را در حفظ تعادل زیست‌بوم؛ روایت "آدم" را در فرآیند "هبوط" و تلاش برای درک هویت؛ و تکلیف نوح را به‌عنوان "ناجی" حیات و بازسازی نظم طبیعی زیست‌بوم بازنمایی می‌کند. با این حال، راز به عنوان یک قهرمان معاصر، سازه‌ای غیرطبیعی است که رسالت الهی ندارد و تنها از طریق تعامل با محیط و مراقبت از دیگران، هویت می‌یابد؛ ویژگی‌ای که آن را از قهرمانان کهن متمایز می‌کند. در مقایسه با اسطوره گایا، راز به عنوان نگهبان



طبیعت ظاهر می‌شود؛ اما برخلاف گایا که ذاتاً نیرویی آفرینشگر و بنیادین است، راز باید از طریق تجربه و فداکاری، نقش خود را ایفا کند. در مقایسه با اسطوره آفرینش، مشابه وضعیت آدم که با نافرمانی از فرمان الهی و هبوط به بالاترین مرحله اخلاقی می‌رسد، راز هم با نافرمانی از دستورات برنامه‌نویسی‌شده و پذیرش مسئولیت مادرانه در قبال برایت‌بیل و نگهبانی از جزیره، به بالاترین سطح اخلاقی دست می‌یابد. این تضاد نشان‌دهنده تغییر در تعریف "رشد" و "هویت" در شخصیت قهرمان معاصر است. همچنین بُعد "ناجی" شخصیت راز تداعی‌کننده نقش نوح در روایت طوفان است. راز، هم نقش نجات‌دهنده حیات را ایفا می‌کند، هم در برابر تهدیدهای طبیعی مقاومت می‌کند و هم بدون دستور بیرونی و از طریق تصمیم‌گیری مستقل، زیست‌بوم را بازسازی می‌کند. این موضوع، نمایشگر رویکردی زیست‌محیطی است که در داستان‌های معاصر غالب است.

در مجموع، ربات وحشی مضامین اسطوره‌ای داستان‌های کهن را بازنمایی نمی‌کند، بلکه آن‌ها را در قالبی جدید، غیردینی و مبتنی بر تکنولوژی و نیازهای انسان مدرن بازآفرینی کرده است. این رویکرد، به‌ویژه برای مخاطبان کودک و نوجوان ارزشمند است. راز با ورود به محیطی ناآشنا عهده‌دار مسئولیتی اخلاقی می‌شود؛ رسالتی که طی فرآیندهایی او برای خویشتن ایجاد می‌کند، می‌تواند الگوی اخلاقی مناسبی برای کودک و نوجوان امروزی باشد که نسبت به نسل‌های پیشین، ارتباط بیشتری با تکنولوژی دارند. افزون بر این، ربات وحشی اساطیر را در قالبی تصویری با جلوه‌های ویژه، هیجان‌انگیز و قابل درک منتقل می‌نماید. ارزش‌هایی چون همدلی، مسئولیت اجتماعی، حفاظت از محیط زیست و همزیستی را در قالب داستان القا می‌کند و هویت قهرمان را از موجودی مجبور و ناگزیر از تقدیر، به شخصیتی تکاملی و خودساخته معطوف می‌کند که برای کودکان و نوجوانان باورپذیرتر است؛ بنابراین، این پویانمایی یک داستان سرگرم‌کننده و یک منبع فرهنگی-آموزشی در اختیار مخاطبان جوان قرار می‌گیرد و به آن‌ها کمک می‌کند تا با اساطیر جهانی ارتباط برقرار کنند و در عین حال، ارزش‌های معاصر دینی، زیست‌محیطی و اخلاقی را درک کنند.

مقایسه پویانمایی ربات وحشی با اسطوره آفرینش و کشتی نوح، نشان می‌دهد که شخصیت قهرمان در این فیلم بیشتر بر الگوی "منجی" تمرکز دارد تا الگوی "هبوط". اگرچه ورود راز به جزیره از طریق غرق‌شدن کشتی و فعال‌شدن سامانه هوشمندش در محیطی ناآشنا، شباهتی به الگوی هبوط دارد؛ اما ماهیت و هدف داستان، فراتر از روایت‌هایی است که فقط به "هبوط" یا "ورود یک موجود بیگانه" می‌پردازند. شخصیت راز به‌صورت تدریجی و فرآیندی، از یک موجود



بیگانه، به ناظر، نگهبان و بازساز تعادل زیست‌بوم تبدیل می‌شود. او طی این فرآیند با موانع فیزیکی و اجتماعی روبه‌رو می‌شود و نقشی پویا و تحول‌بخش در بازیابی نظم جزیره ایفا می‌کند؛ ویژگی‌هایی که در الگوی منجی بیشتر دیده می‌شود، الگویی که در آن قهرمان از طریق مسئولیت‌پذیری، هماهنگی، همدلی و تغییر فردی، دنیایی را نجات می‌دهد که ابتدا برایش غریب بود.

به‌عنوان موضوعی برای پژوهش‌های بعدی، مقاله حاضر، رویکردهای "پسانسان‌گرایی" و "تحلیل جنسیتی" را برای بررسی پویانمایی‌های معاصر پیشنهاد می‌دهد. شخصیت راز به‌عنوان یک موجود غیرانسانی با هویت ماشینی و خنثی، می‌تواند از منظر جنسیتی موردبررسی قرار گیرد؛ زیرا کارکرد مراقبتی او، در جوامع سنتی و نیمه‌سنتی که متأثر از فرهنگ مردسالاری است، غالباً به زنان نسبت داده می‌شود. این مسأله، پرسشی دربارهٔ طرح هویت جنسیتی در پویانمایی مطرح می‌کند. از دیدگاه پسانسان‌گرایی نیز، رابطهٔ تعاملی راز با طبیعت و حیوانات، مرزهای سنتی میان انسان، ماشین و محیط زیست را به چالش می‌کشد و نمودی از فرانسان‌محوری است؛ یعنی بررسی چرایی و چگونگی عاملیت ماشین به‌عنوان سازه‌ای کنشگر و غیرزیستی در محیط طبیعی.

منابع

- الیاده، میرچا (۱۹۴۹). *اسطورهٔ بازگشت جاودانه*، ترجمهٔ بهمن سرکاراتی، چ ۲، تهران: طهوری. ۱۳۸۴ ش.
- الیاده، میرچا (۱۹۶۱). *مقدس و نامقدس*، ترجمهٔ نصرالله زنگویی، تهران: سروش. ۱۳۷۵ ش.
- الیاده، میرچا (۱۹۶۳). *افسانه و واقعیت*، ترجمهٔ نصرالله زنگویی، تهران: پاپیروس. ۱۳۶۷ ش.
- امیرشاه کرمی، سید نجم‌الدین و کلانتری، محمدعلی (۱۴۰۰). «تکوین شخصیت ابداعی نامتعارف در ادبیات داستانی و فیلم‌های سینمایی انیمیشن»، *پژوهش‌های ادبیات تطبیقی*، دورهٔ ۹، ش ۴، ص ۵۲-۸۳.
- بنی‌اسدی، زینب؛ صرفی، محمدرضا؛ آقاعباسی، یدالله؛ صفورا، محمدعلی (۱۳۹۷). «مؤلفه‌های بیانی انیمیشن و چگونگی اقتباس از قصه‌ها و افسانه‌های ایرانی؛ بررسی موردی: انیمیشن سینمایی جمشید و خورشید»، *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، س ۱۹، ش ۴۴، زمستان، ۲۰۳-۲۲۸.
- جهازی، ناهید (۱۳۹۰). «شیوه‌های تبدیل افسانه به انیمیشن»، *فرهنگ مردم/یران*، ش ۲۴، ص ۳۳-۴۸.



- سلمان، صدیق (۱۳۹۶). «بررسی ضرورت تخیل و فانتزی در سینمای انیمیشن»، *مطالعات هنر و فرهنگ*، س ۲، ش ۴، پاییز، ص ۱-۱۶.
- صفورا، محمدعلی؛ ذوالفقاری، حسن؛ سامانیان، صمد (۱۳۹۰). بررسی ساختار سینمایی و ادبی انیمیشن ملک خورشید: بازشناسی یکی از ابعاد ادبیات کودک در ایران»، *مطالعات ادبیات کودک*، ش ۳، بهار و تابستان، ص ۱۱۵-۱۴۴.
- عالی‌زاد، اسماعیل و باغبان مشیری، نیلوفر (۱۳۹۵). «انیمیشن به مثابه اسطوره: بررسی اسطوره‌شناختی انیمیشن‌های تولیدشده در ایالات متحده آمریکا»، *فصل‌نامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، س ۱۹، ش ۴۵، زمستان، ص ۱۴۹-۱۶۶.
- میره‌بیگی، سید وحید (۱۳۹۴). «درآمدن اسطوره به جامه انتقاد: بررسی نشانه‌شناختی انیمیشن وال-ئی»، *فصل‌نامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، س ۱۲، ش ۴۲، بهار، ص ۸۹-۱۱۳.
- واعظ‌نیا، پانته‌آ (۱۳۸۲). «نقش اسطوره در انیمیشن»، *کتاب ماه هنر*، ش ۵۹ و ۶۰، ص ۶۴-۶۶.

References

- Aeschylus (458 BC). *Prometheus bound*, David Grene, Trans. Chicago: University of Chicago Press. 1942.
- *The Holy Bible: English Standard Version (ESV)* (2001). Crossway Bibles.
- Campbell, Joseph (1949). *The hero with a thousand faces*, Princeton: Princeton University Press.
- Eliade, Mircea (1957). *The sacred and the profane: The nature of religion*, Willard Ropes Trask, Trans. New York: Harcourt Brace Jovanovich. 1959.
- Sanders, Christopher Michael (Director). (2024). *The Wild Robot* [Film]. DreamWorks Animation.
- Hesiod (700 BC). *Theogony*, Martin Litchfield West, Trans. Oxford: Oxford University Press. 1988.