



تکوین شخصیت ابداعی نامتعارف در ادبیات داستانی و فیلم‌های سینمایی انیمیشن

سیدنجم‌الدین امیرشاه‌کرمی^{۱*}، محمدعلی کلانتری^۲

۱. استادیار، دانشگاه تربیت مدرس

۲. دانش‌آموخته انیمیشن، دانشگاه تربیت مدرس

دریافت: ۱۴۰۰/۶/۱۹

پذیرش: ۱۴۰۰/۱۰/۱۴

چکیده

شخصیت‌های خیالی نامتعارف در دنیای داستان و فیلم انیمیشن با ویژگی‌های شکلی، رفتاری و توانایی فراواقعی، از دیگر شخصیت‌های داستانی و فیلم کنش‌زنده متمایز هستند. ظاهر، رفتار و توانایی شخصیت‌ها در نمونه‌های داستانی و انیمیشن، ماهیت آن‌ها را مشخص می‌کند. این مفاهیم به صورت متفاوت در شخصیت‌های نامتعارف ابداعی مشاهده می‌شود. پژوهش حاضر به‌روش کیفی و با استفاده از توصیف و تشریح، به مشترکات و تفاوت‌های شخصیت‌های تخیلی - ابداعی پرداخته است. این پژوهش چارچوب مشخصی برای تشخیص شخصیت‌های نامتعارف از سایر شخصیت‌ها فراهم آورده است که می‌توان از آن برای خلق شخصیت‌های نامتعارف جدید بهره برد. بنا بر یافته‌ها، ابتدا به ظاهر نامتعارف چنین شخصیت‌هایی توجه می‌شود تا فرایند تجسم شخصیت فرضی جدید روشن شود یا ترکیب شکلی از پدیده‌ها، موجودات واقعی و برساخته‌های خیالی به‌وجود آید. در طراحی شخصیت نامتعارف ابداعی باید به ویژگی‌های پیکرگردانی، به‌تناسب رفتار و توانایی حرکتی خاص آن‌ها، توجه شود. این تناسب می‌تواند بر اساس نقش و کارکرد شخصیت، در روایت تنوع پیدا کند.

واژه‌های کلیدی: فیلم انیمیشن، ادبیات داستانی، شخصیت نامتعارف ابداعی، طراحی شخصیت، پیکرگردانی.

۱. مقدمه

E-mail : najmedin@modares.ac.ir

* نویسنده مسئول:

خلق آثار برتر انیمیشن و ادبیات داستانی همچون دنیای واقعی با تغییر و تحول همراه است. شخصیت‌های ابداعی نامتعارف در این آثار، از جمله عناصر مهیج و تأثیرگذار هستند. هرچند این شخصیت‌ها خیالی هستند، گویی نمایش توانمندی‌های فراواقعی شگفت‌انگیزشان همان تصورات و رؤیاهای تماشاگران را نشان می‌دهد. این ثمره تلاش فیلم‌سازان در پیوند معنی‌دار بین صورت و معنا است که با خلق عناصری ملهم از جهان واقعی، دنیایی نوظهور را نمایان می‌سازد. نمونه‌های آن در اولین فیلم‌های کارتون انیمیشن و مقایسه شخصیت‌هایشان با آثار کنونی مشاهده می‌شود (Pointer, 2017: 88-91). فیلم‌سازان با خلق دنیای تخیلی، برگرفته از ادبیات داستانی و افسانه‌های پریان، این رویه را گسترش می‌دهند و با الهام از واقعیت، دانش و فناوری دنیاهای خیالی گذشته، حال و آینده را به تصویر می‌کشند (Mitenbuler, 2021: 15-21). از جمله نخستین آثار انیمیشن، *ماجراهای شاهزاده احمد*^۱ از هزارویک‌شب با شخصیت‌هایی پر شمار و پیکرگردانی‌های گوناگون است. آثار بعدی انیمیشن، جلوه‌های گوناگونی از شخصیت‌های نامتعارف را عرضه کرده است.

در فیلم انیمیشن، شخصیت‌ها ماهیت واقعی ندارند. توجه به چنین تمایز مشخصی میان شخصیت‌های نامتعارف و دیگر شخصیت‌ها می‌تواند پژوهشگران و متخصصان این حوزه را به مبحث تازه‌ای از شخصیت‌پردازی در فیلم‌سازی انیمیشن رهنمون کند. پژوهش حاضر با توجه به چنین نکاتی، به ارزیابی شخصیت‌های نامتعارف در نمونه داستان‌ها و آثار سینمایی انیمیشن می‌پردازد. شخصیت‌هایی که در طراحی آن‌ها، نوآوری با رویکرد ایجاد شخصیت فرضی متفاوت و نادیده‌ای صورت گرفته است. عرصه روایتگری از شخصیت‌های خیالی، پیش از انیمیشن ابتدا در ادبیات داستانی و اسطوره‌ای رخ نمایاند؛ سپس شخصیت‌های نامتعارف ابتدا در فیلم‌های انیمیشن اولیه و بعد در آثار کارتون انیمیشن دیده شدند. در گرتی *دینا سور*، وینزور مک‌کی^۲ اولین تجربه رفتار نامتعارف شخصیت دیناسور را، به صورت حیوان خانگی دست‌آموز، به نمایش گذاشت. از آن پس، تنوع شخصیت‌های نامتعارف با تکیه بر ابداع شکلی، رفتاری و توانایی آن‌ها در فیلم‌سازی انیمیشن توسعه یافت.



در این پژوهش منتخبی از شخصیت‌های ادبیات داستانی و آثار انیمیشن، با توجه به ویژگی‌های شکلی، رفتاری و توانایی، مدنظر قرار گرفته‌اند. ادبیات داستانی و انیمیشن، رویکردهای مشخص و نکات مشترکی در شخصیت‌پردازی دارد که امکان شناخت چگونگی ظهور و تکامل شخصیت‌های نامتعارف را ممکن می‌کند. افزون بر این، هر یک دنیایی متفاوت ولی تا حدی شبیه به هم دارد، با پردازش شکلی، رفتاری و توانایی شخصیت‌ها که در تعارض یا تعامل با دنیای واقعی قابل‌ارزیابی هستند. بنابه قدمت ادبیات داستانی و اسطوره‌ای نسبت به انیمیشن، ابتدا شخصیت‌های شگفت‌انگیز اسطوره‌ای ادبیات داستانی بررسی می‌شوند، سپس ویژگی‌های شخصیت‌های نامتعارف و قواعد ویژه دنیای انیمیشن مرتبط با آنها مرور می‌شود. واژه شخصیت به‌عنوان عنصر کلیدی داستان و فیلم در نظر است تا با معیار آنچه در دنیای واقعی دیده می‌شود، سنجیده و صفت نامتعارف برای آن بهتر درک شود. در دنیای واقعی موجود ماهیت فیزیکی دارد؛ حال آنکه شخصیت، مفهومی انتزاعی و غیرواقعی است. بنابراین از واژه شخصیت برای مفهوم خیالی اشخاص داستانی و فیلم انیمیشن استفاده شده است و واژه موجود برای نمونه‌های واقعی به‌کار می‌رود.

وجه تمایز داستان و اسطوره از واقعیت خیال و قواعد فرضی است که با تعریف عناصر و رویدادهای داستان، شخصیت نامتعارف را برای خواننده باورپذیر می‌کند. جلوه شکلی و توانایی شخصیت‌ها با خرق عادت در تصویر صورت می‌گیرد؛ به این ترتیب آنها با ظاهر، رفتار و توانایی‌های شگفت‌آوری نقش‌آفرینی می‌کنند.

انیمیشن نیز جهانی فارغ از محدودیت‌های زمان و ماده را به بیننده معرفی می‌کند. در آن از قوانین فیزیک پیروی نمی‌شود و قوانین علی و معلولی، متناسب با نیازهای دنیای داستان طراحی می‌شود. شخصیت بر مبنای روایت، ممکن است ظاهر و توانایی‌های انسانی داشته باشد یا به تدریج از قالب انسانی جدا شود و رفتارها و توانایی‌های خاصی را بروز دهد. این‌گونه شخصیت‌ها از

امکان جاندارنمایی^۳ انیمیشن، همانند ادبیات داستانی، بهره‌مند می‌شوند و شخصیت غیرانسان، انسان‌واره رفتار می‌کند تا بیننده با آن ارتباط برقرار کرده و باورش کند. در فیلم حکایت یک صندلی^۴ شخصیت صندلی، رفتاری نشان می‌دهد که گویی زنده است، فکر می‌کند، تصمیم می‌گیرد و هیجان و احساس دارد. از لحظه‌ای که صندلی جاندارنمایی می‌شود، بیننده با دیدن جادوی انیمیشن، شاهد پدیده نامتعارف هوشمندی، اراده و کشمکش صندلی در برابر شخصیت انسانی (بازیگر) می‌شود که هر دو متأثر از قوانین دنیای داستان هستند.

بخش مهمی از جذابیت فیلم انیمیشن در تفاوت‌های کمی و کیفی شکل و رفتار شخصیت نسبت به موجود واقعی است؛ شخصیت تخیلی که محور ماجراهای فیلم می‌شود. این ویژگی‌های شخصیت، در ادبیات داستانی و انیمیشن مشترک است. از این رو سیر تکامل شخصیت‌های نامتعارف در ادبیات داستانی و در انیمیشن، نشانه‌ها، عناصر و قوانینی مرتبط با واقعیت را در داستان ارائه می‌کند تا خواننده و تماشاگر با تکیه بر تجربه زندگی واقعی، بتوانند با مفاهیم این دو دنیا ارتباط برقرار کنند. مفاهیم نامتعارف به صورت شخصیت، فضا و قواعد در دنیای ادبیات و دنیای انیمیشن، با تغییر مناسبات دنیای واقعی، تفاوت معنی‌داری پیدا می‌کند.

۱-۱. پرسش پژوهش

نکات تعیین‌کننده در شخصیت‌پردازی شخصیت نامتعارف ابداعی چیست و چه ویژگی‌هایی این شخصیت‌ها را متمایز می‌کنند. نخست، شخصیت‌های نامتعارف ابداعی معرفی می‌شوند و سپس بر اساس نظریه ساخت‌گرایی و نظریه تحلیل شخصیت ادر (Eder, 2010) بررسی و با توجه به



ویژگی‌های ساختاری، شخصیت‌های منتخب ادبیات داستانی و انیمیشن، بر مبنای جلوه‌شکلی و رفتاری، تقسیم‌بندی می‌شوند.

۱-۲. پیشینه پژوهش

۱-۲-۱. شخصیت ابداعی در ادبیات داستانی و فیلم انیمیشن

شخصیت‌های نامتعارف محوری مثبت و منفی تخیلی، در این دو زمینه وجه‌اشتراک این نوع شخصیت‌پردازی هستند؛ از این رو شناخت و طبقه‌بندی آن‌ها، بر دانش شخصیت‌پردازی در انیمیشن می‌افزاید. نظر به تقدم ادبیات داستانی در خلق شخصیت‌های نامتعارف نسبت به فیلم انیمیشن، ابتدا شخصیت‌های نامتعارف منتخب این حوزه مرور می‌شوند.

ویژگی‌های ظاهر و شاخص‌های کارکردی شخصیت‌های نامتعارف، ماهیت آن‌ها را مشخص می‌کند. سه دسته شخصیت نامتعارف در *شاهنامه* و ادبیات کهن ایرانی بیان شده است: ۱. **حیوانات با صفات یکتا**: اسب‌ها: رخس، شبرنگ بهزاد، مارهای دوش ضحاک و کرم هفتواد؛ ۲. **شخصیت‌های خیالی نادیده**: مانند اژدها؛ ۳. **شبه‌آدمیان با خصوصیات عجیب**: مانند گوش‌بستر در *شاهنامه*. هر سه به مفهوم نامتعارف نزدیک هستند.

در فرهنگ معین واژه خیال، صورت ذهنی (معین، ۱۳۷۸: ۱/۱۴۶۶) معنی شده است که مفهوم تصور فرضی از آن متبادر می‌شود. تخیل ممکن است برخلاف واقعیت و متفاوت با آن باشد؛ ادراک چیزی نادیده که منشأ آن به‌طور مستقیم پدیده حقیقی نباشد. اژدها از شخصیت‌های خیالی *شاهنامه*، در زبان پارسی با نام‌های اژدر، اژدرها و اژدهاک، ماری بزرگ با دهانی فراخ و دو بال بوده است که از دهانش آتش بیرون می‌افکند. او نگهبان گنج‌های زیرزمینی، مانند اژدهای فیلم *هابیت: نابودی سماگ* است و با طولانی شدن عمرش او را اژدها می‌نامند. در نظر عوام، خوردن قلب اژدها بر شجاعت می‌افزاید. همچنین به‌کنایه از مردم

شجاع با رفتار غیردوستانه، با عنوان ازدها یاد می‌شود. شخصیت ازدها بی‌نظیر است و با ترکیبی از بدن مار و بال پرندگان بزرگ، گاهی شاخ‌دار تصویر شده است.

چنین شخصیت‌هایی در آثار انیمیشن کارخانه هیولاها^۱، چگونه ازدهایتان را تربیت کنید^۲ و فیلم ترکیبی کنش زنده و انیمیشن ارباب حلقه‌ها^۳ مشاهده می‌شوند. ازدها در هابیت برخلاف میکی موس^۴ که با اتکا به اصل جاندارنمایی، خصلت‌های انسانی را در قالب موش به‌نمایش درآورده است، بیشتر خوی جانوری خیالی را نشان می‌دهد. در میون نگهبان ماه^۵ نیز شخصیت‌ها ظاهری کاملاً نامتعارف و غیرانسانی دارند. میون ترکیبی از اعضای چند موجود واقعی و انسان، از جمله شخصیت‌های ترکیبی نامتعارف است.

از شخصیت‌های ترکیبی نامتعارف شاهنامه، کودکی با سری شیرمانند و پاهای سم‌دار، در عصر اسکندر و زاده بابل است. بالاتنه انسانی و دمی چون دم گاو دارد. کیخسرو و اسکندر در سفرهایشان شخصیت‌های عجیبی دیدند. برخی با موهای کمندسان و تنی پرپشم مانند گوسفندان، شهر زنان با آداب و رسوم خاص، شخصیت‌های شیر سر با بدن گاو میش که با دو دست از پشت و دو پای از پیش حرکت می‌کردند و گاوهایی که به نیرومندی شیران بودند (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۴۳۹).

شخصیت شگفت‌انگیز با ترکیب اعضای حیوانات، گیاهان و اشیا نیز تصویر شده است. شخصیت با سر ماهی، تن پلنگ و پاهای گورخری در داستان جنگ کیخسرو با افراسیاب، هنگام عبور از دریاچه زره:

شگفت اندران آب مانده سپاه	نمودی به‌انگشت هر یک به شاه
به آب اندرون شیر دیدند و گاو	همی داشتی گاو با شیر تاو
همان مردم و موی‌ها چون کمند	همه تن پر از پشم چون گوسفند
گروهی سران چون سر گاو میش	دو دست از پس مردم و پای پیش



یکی سر چو ماهی و تن چون نهنگ یکی پای چون گور و تن چون پلنگ
(فردوسی، ۱۹۷۱: ۳۵۱)

وجه اشتراک ایجاد این شخصیت‌ها، رویکرد ترکیب است؛ شکل ظاهر شان حاصل آمیختن ویژگی‌های شکلی و رفتاری موجودات واقعی است. احمد طوسی و محمدذکریا قزوینی در دو کتاب با عناوین مشابه *عجایب‌المخلوقات* و *غرایب‌الموجودات*، شخصیت‌های نامتعارف را به صورت تصویری و روایی توصیف کرده‌اند. این دو اثر سرشار از شخصیت‌ها و رویدادهای شگفت‌انگیز است که فرهنگ و اقوام آن دوران، آن‌ها را باور داشته‌اند. این داستان‌ها حاوی مضامین جادو، طلسم، باطل‌السحر، فواید و مضرات جادویی حیوانات، اجسام، سنگ‌ها و پدیده‌های طبیعی مانند کوه و دریا، همچنین انواع دیوها و شخصیت‌هایی چون آدم‌آبی‌ها و پریان است. تنوع این شخصیت‌ها:

۲-۱. شخصیت‌های ماورائی

فصلی از کتاب *عجایب‌المخلوقات* در توصیف دیوها و شیاطین است؛ اما قسمتی از داستان‌های آن دارای شخصیت‌هایی شبیه به حیوانات و انسان با ویژگی‌های شگفت‌آور است:

۱. شخصیت‌های حیوانی شبه‌انسان پر و بال‌دار، سیاه‌پوست و سفیدپوست در جزایر شرق دور نزدیک چین؛
۲. شخصیت‌های انسان‌نما با قامت شیر، بدنشان پوشیده از موی سرخ‌رنگ، روی درختان در جزیره رمی؛
۳. آدم‌خواران، شخصیت‌های سفیدپوست خوش‌چهره بر بالای درختان در جزیره قومی؛
۴. گاوسرها و سگ‌سرها با بدن شبه‌انسان؛
۵. آدم‌آبی‌های دم‌دار شبه‌انسان ساکن آب‌ها؛
۶. شیخ یهودی با سر انسان، بدن وزغ و پوست گاو که شنبه‌ها از دریا بیرون می‌آید و تا صبح یکشنبه باز نمی‌گردد.

۳-۲-۱. اجنه

جن شخصیتی فرازمینی، آفریده از آتش، با ماهیت لطیف است و می‌تواند از چشم آدمیان مخفی شود ((قزوینی، ۶۷۸: ۳۷۹). تصویر جن در *عجایب‌المخلوقات* با منابع اسلامی هماهنگی دارد (قزوینی، ۶۷۸: ۳۸۷). اجنه ترکیبی از انسان و چهارپایان با صورت‌های اسب، استر و خرطوم‌دار، با بدنی انسانی و چهره‌ای حیوانی ظاهر می‌شوند. علت بدشکلی و زشت‌رویی آنان انجام گناهان کبیره است. عفریته‌های سیاه اجنه بدکار در صحراهای برهوت عربستان پیش از حضرت محمد (ص) سلطه‌گری می‌کردند. آنان پرمو، بدهیبت، به‌شکل شترمرغ یا مار، اشخاص بی‌دفاع و بی‌پناه را تهدید می‌کردند. جن‌ها به هر شکلی درمی‌آیند، به شرط آنکه تفاوتی با دود و آتش نداشته باشند. شخصیت جینی در فیلم *علاءالدین*^{۱۱} نمونه انیمیشنی اجنه است. اجنه را در سه دسته دونده، پرنده و شناگر دسته‌بندی می‌کنند.

پرتکرارترین شخصیت‌های ترکیبی در داستان‌ها، عفریته‌ها (اجنه) و پریان بال‌دار هستند که با ظاهری تیره و روشن تو صیف شده‌اند. در اساطیر یونان نماد مرگ در قالب زمان، بیشتر به شکل عفریت‌های بال‌دار ظاهر می‌شود که بیشتر نقش اغواگری دارند؛ مانند سیرن‌ها^{۱۲} در ادبیات یونان؛ شخصیت‌های نیمه‌پرنده - نیمه‌انسان که با آوازهای دلکش، ملوانان را به نابودی می‌کشاند (Campbell, 2008: 65).

۴-۲-۱. دیوها

دیو در فرهنگ واژگان فارسی مترادف ابلیس، شخصیتی خیالی شبیه آدمی با هیكلی تنومند، زشت دارای شاخ و دم، گول هم شخصیتی افسانه‌ای با پیکری تنومند و ترسناک بیان شده است (معین، ۱۳۷۸: ۲/۱۵۹۸)، (دهخدا، ۱۳۷۷: ۸/۱۱۴۳۱). دیو در زبان‌های مختلف، به‌ویژه زبان‌های هند و اروپایی، به‌معنای اصلیش، خدا، به‌کار می‌رود. دیوها پیش از ظهور زرتشت نیز از خدایان آریایی



بوده‌اند. هنگامی که زرتشت اهورامزدا را شناساند، دیوها شیاطین و گمراه‌کننده قلمداد شدند (شهیدی مازندرانی، ۱۳۷۶: ۱۳۵). دیو از تیره شیاطین است که غول هم تلقی می‌شود. غول‌ها در بیابان‌گردی شبانه، مسافران تنها را می‌کشند، به هر شکلی ظاهر می‌شوند، از بالای ناف، انسان و پاهایشان سم‌دار است. غول‌های عجیب‌المخلوقات، الرلاب، الغدار و نسناس نام دارند. وجه اشتراک آن‌ها آدم‌کشی است (قزوینی، ۶۷۸: ۳۸۳-۳۸۴).

همچنین هزارویک‌شب سرشار از شخصیت‌های خیال‌انگیز، ترکیبی و پیکرگردانی با گونه‌های مختلف پیکرگردانی اهورایی - اهریمنی، انسان - حیوان، حیوان - حیوانی دیگر، انسان - جماد و اسطوره‌های ترکیبی انسان - گیاه که در اسطوره مهرگیاه دیده می‌شود (حسینی، ۱۳۹۱: ۱۴).

شخصیت ترکیبی اسطوره‌ای، قابلیت‌هایی را از هر موجود به‌خود می‌گیرد. همچنین توانایی کاربرد هم‌زمان این قابلیت‌ها را دارد. در حکایت جانشاه و شمس‌ه، جانشاه در جزیره‌ای ناشناخته نزدیک چشمه‌ای، مردی را می‌بیند با صدایی مانند صغیر پرندگان که به دو نیمه شده است و هر نیمه شخصیتی کامل می‌شود. جانشاه درمی‌یابد مردمان آنجا آدم‌خوار هستند. آن‌ها با پیکرگردانی تکثیر می‌شوند و ادامه حیات می‌دهند (هزارویک‌شب، ۱۳۸۶: ۱۲۰۲). پیکرگردانی در قصه‌های هزارویک‌شب، پرتکرار و کنش‌مند است. برخی پژوهشگران سرچشمه قصه‌های پریان غرب را از شرق و از هزارویک‌شب می‌دانند که در قرن ۱۸ میلادی، به غرب راه یافت (اسماعیل‌پور، ۱۳۷۷: ۳۷ و حسینی ۱۳۹۱: ۱۲).

پیکرگردانی شخصیت‌های هزارویک‌شب عبارت است از: ۱. اسطوره‌ای ترکیبی؛ ۲. شخصیت‌های غیراسطوره‌ای.

اسطوره‌های ترکیبی با شکل‌های غیرعادی شخصیت‌های دیو و پری در خلال قصه‌ها حضور دارند. پیکرگردانی آن‌ها فراوانی بیشتری دارد، ولی بر دگرگونی شان تأکید نمی‌شود؛ بلکه شخصیت از قبل، پیکرگردانی شده است و بیشتر، قدرت‌های جادویی دارد و به‌مثابه شخصیتی شگفت‌آور در میانه داستان معرفی

می‌شود. از خدایان هندی، ویشنو^{۱۲} شگفت‌انگیزترین تغییرشکل‌دهنده‌ای است که آواتارهای گوناگونی را برای نبرد با نیروی شر به کار می‌گیرد (Juergensmeyer, 2012: 1335).

تفاوت شخصیت اسطوره‌ای ترکیبی با دیگر انواع پیکرگردانی در سلطه‌ناپذیری از قالب‌هایی است که در آن قرار می‌گیرد. برای نمونه، شخصیتی در ضمن پرنده بودن، انسان نیز هست و توانایی‌های چندگانه‌ای را بروز می‌دهد؛ برخلاف انواع دیگر پیکرگردانی که شخصیت فقط در قالب قرار می‌گیرد و نقش را ایفا می‌کند.

اسطوره‌های ترکیبی همچنین ماهیتی متفاوت از پدیده پیکرگردانی را به نمایش می‌گذارند. آن‌ها بی‌نیاز از عاملی چون جادو و طلسم، یک‌باره ظهور یافته کنشگری می‌کنند تا خواسته‌های ناخودآگاه بشری را متجلی سازند (حسینی، ۱۳۹۱: ۶۱). بخش قابل توجهی از جذابیت داستان‌های هزارویک‌شب در پیکرگردانی شخصیت‌های اسطوره‌ای است؛ زیرا عنصر روایی، افسانه‌های سحرآمیز است.

شخصیت‌های اسطوره‌ای ترکیبی پیکرگردانی شده در هزارویک‌شب، از این قرار است: دیوان، پریان، عفریت‌ها، اجنه و شیاطین:

اجنه (عفریت‌ها) شخصیت‌هایی هوایی با امکان تغییر شکل هستند که خداوند آنان را از آتش آفریده است. قلمرو شیاطین و اجنه زیر زمین است. اگر بخواهند به آسمان‌های بالا بروند، خداوند آنان را با شهاب ثاقب دفع می‌کند (همان). دوالپا از شخصیت‌های هزارویک‌شب است که در انیمشین نیز از آن استفاده شده است. دوال در پارسی، تسمه و نوار معنی شده و کنایه از آدم سمج و پیگیر است (جمال‌زاده، ۱۳۸۲: ۲۶۱).

دوالپا شخصیتی افسانه‌ای با پاهای دوال‌مانند که از بالای کمر شبیه انسان است. در رویارویی با انسان بر گردنش برمی‌جهد و تا مرگ از وی سواری می‌گیرد. دوالپا در افسانه‌های ایرانی پیرمردی به‌ظاهر بدبخت، ذلیل، زبون، شل، بی‌رمق، پاره‌پوش، لاغراندام با سری کوچک، ریشی تُنک و



چشمان نیمه‌باز و بی‌فروغ است. سر راه مردمان بی‌خبر چنان مویه و زاری می‌کند که هر سنگ‌دلی به او ترحم می‌نماید. (حسینی و پورشعبان، ۱۳۹۱: ۶۸ - ۶۹)

در سفر پنجم سَنَدبَاد، دوالپا با پاهای تازیانه‌ای، شبیه چرم گاومیش، شیخ بحر نامیده می‌شود. در سَنَدبَاد بحری آمده است: چون از غرق خلاص شدم و به جزیره آمدم، آنجا شیخی دیدم نشسته و برگ درختان به خود بسته. با خود گفتم: شاید از نجات‌یافتگان از غرق با شد. بدو نزدیک شده سلام دادم. به اشارت جواب داد و سخن نگفت. بدو گفتم: سبب نشستن تو در اینجا چیست؟ سری جنبانیده آهی کشیدی، با افسوس و حسرت، اشارت کرد، مرا به آن سوی نهر بگذار. او را به دوش گرفتم و به آن سوی بردم. گفتم فرود آید، پایین نیامد. پاهای چون چرم گاومیش خود را بر گردنم پیچید. بیم‌ناک شدم. خواستم او را از دوشم بیفکنم، پاهایش را سخت بر گردنم فشرد و خواست مرا بکشد. چون مردگان بی‌خود بیفتادم. ساق‌هایش را از گردنم برداشته مانند تازیانه بر پشت و پهلوی من زد (هزارویک‌شب، ۱۳۸۶: ۱۲/۲ - ۱۳).

در *شاهنامه* نیز شخصیت‌های نامتعارف به سه دسته کلی قابل تقسیم هستند. (رستگارفسائی، ۱۳۸۳: ۴۳۹)

۱-۲-۵. حیواناتی با صفات خارق‌العاده

در سفرهای اسکندر و کیخسرو شخصیت‌هایی عجیب، با موهای کمند و بدن‌های پرپشم مانند گوسفندان توصیف شده‌اند.

۱-۲-۶. شخصیت‌های وهمی و ناشناخته

از دیوها یا غول‌ها در *شاهنامه* غالباً به بدی یاد شده است؛ از این‌رو با چهره و بدن‌هایی کریه، سیاه و ترسناک یاد شده‌اند که قادر به انجام کارهای فراطبیعی هستند. در *شاهنامه* شکل دیوان تقریباً همانند پیکره، رفتار و منش دیوان متون دینی است. دیو سپید مشهورترین دیو *شاهنامه*، سرکرده دیوان

مازندران است (یاحقی، ۱۳۸۹: ۲۰۲). در اساطیر ایران دیوها پیش از خلقت انسان وجود داشته‌اند. آن‌ها از همان ابتدا باعث هلاک نخستین انسان (کیومرث) و مسبب مشکلاتی برای انسان‌های بعدی، مثل سیامک (فرزند کیومرث) و هوشنگ می‌شوند:

سیامک بیامد برهنه تن‌ا	برآویخت با پور اهرمنا
بزد چنگ وارو نه دیو س‌یاه	دوتا اندرآورد بالای شاه
فکند آن تن شاهزاده به خاک	به چنگال کردش کمرگاه چاک
سیامک به دست خروزان دیو	تبه گشت و ماند انجمن بی‌خدییو

(فردوسی، ۱۹۷۱: ۳۰)

۷-۲-۱. شخصیت‌های انسانی با ویژگی‌های نادیده

اسکندر در سفر دریای خاور، در سرزمین حبش شخصیت‌های عجیبی می‌بیند. زنان و مردانی که روی خود را پوشانده‌اند، زبانی ناشناخته دارند و فقط ماهی می‌خورند:

ز شهر برهنه به جایی رسید	یکی بیکران ژرف دریا بدید
به‌سان زنان مرد پوشیده‌روی	همی رفت با جامه و رنگ و بوی
زبان‌ها نه تازی و نه خسروی	نه ترکی، نه چینی و نه پهلوی
ز ماهی بدیشان همی‌خوردنی	به جایی نبد راه آوردنی
شگفت اندریشان سکندر بماند	ز دریا همی نام یزدان بخواند

(همان: ۶۸)

در این زمینه، افسانه‌های یونانی نیز سیتورها^{۱۳} را باقیمانده مردم عصر طلایی و مصاحبان خدایان دانسته‌اند. اینان همراهان دینوسوس^{۱۴}، از مظاهر طبیعت بودند که به اشکال مختلف ترکیبی درمی‌آمدند؛ نیمه پایین بدنشان گاهی به شکل اسب یا بز و نیمه بالای بدنشان به شکل



انسان بود. آن‌ها در اماکن خوش‌آب‌وهوا، به باده‌نوشی و برآوردن خواهش‌های نفسانی سرگرم بودند (رستگار فسایی، ۱۳۸۸: ۴۴۰).

در اساطیر یونان، پان^{۱۵}، خدای چوپانان، گله‌ها، حیات وحش، طبیعت و کوه‌ها بوده است که اوقاتش را به‌شادی و رقص و آواز می‌گذرانند. پان به‌شکل مردی شاخ‌دار با پاها و دمی شبیه بز، ریش انبوه، بینی پهن و کوتاه و گوش‌هایی نوک‌تیز تصویر شده است. او اغلب به‌شکل بزی در جنگل‌ها و کوه‌ها، حوری‌ها را دنبال می‌کرد. اسفنکس^{۱۶} نیز از شخصیت‌های نامتعارف در اساطیر یونان است (نمونه انیمیشن: فانتزی^{۱۷}، هرکولس^{۱۸}). جیمز هال^{۱۹} می‌گوید اولین و قدیمی‌ترین اسفنکس‌ها در مصر با نام ابوالهول، در اواسط هزاره سوم پیش از میلاد، نمود پیدا کردند. مصریان فرعون را با بدن آدمی و ریش و ظاهر شیری خمیده نشان می‌دادند که نماد فوق‌بشری بود (هال، ۱۳۹۳: ۲۰).

۲. بحث و بررسی

ویژگی‌های شخصیت‌های نامتعارف داستانی و دنیای انیمیشن در ادامه می‌آید:

۲-۱. ویژگی‌های مشترک

۲-۱-۱. ظاهر

ظاهر غیرعادی شخصیت‌ها، در قیاس با موجودات و پدیده‌های شناخته‌شده واقعی است که معمولاً موجب کنجکاوی، شگفتی، ترس و دلهره می‌شود. بخشی از این هیجان‌ها بر اثر تفاوت اندازه زیاد نسبت به انسان است؛ همچنین هولناکی هیبت شخصیت با اندامی پرمو و صورت حیوانی اغراق‌شده که در داستان و فیلم ظاهر می‌شود. از دیگر ویژگی‌های ظاهری مشترک در اغلب این شخصیت‌ها،

تغییر شکل پیکرگردانی آن‌ها است که شکل جدید با ماهیت درون آن‌ها متفاوت است، مانند عفریت‌ماهی‌ها و جن‌استرها.

سه نوع شخصیت ادبیات داستانی: ۱. حیواناتی با ویژگی‌های اندازه، مانند ماهی غول‌پیکر؛ ۲. انسان‌هایی با توانمندی برتر، مانند رستم. او با قدرت بدنی فوق‌بشری می‌تواند گورخری را شکار کند و بخورد؛ ۳. با ظاهری که ترکیبی از شخصیت‌های مختلف است، مانند دوالپا با پاهای تسمه‌ای.

۲-۱-۲. درون‌مایه شخصیت نامتعارف در ادبیات داستانی

۲-۱-۳. صفات شیطانی

نمود در رفتار و کردار: عفریت‌ماهی‌ها برای هلاکت دریانوردان در قالب پریان ظاهر می‌شوند. آن‌ها در اصل، ظاهری بدهیت دارند، اما به شکل پریانی زیباچهره و خوش‌آواز درمی‌آیند و با اغواگری، ملوانان را به دام می‌اندازند و نابود می‌کنند. صفات شیطانی شخصیت‌های نامتعارف اغلب با ظاهری زیبا و اغواگر نمود پیدا می‌کند. این شخصیت‌ها با هیبت اصلی اغراق‌آمیزشان پلید و هولناک هستند. شخصیت دوالپا از اندام خود برای رسیدن به اهداف شیطانی بهره می‌برد. بنابراین، قابلیت پیکرگردانی و ساختار ترکیبی همراه با قدرت فراواقعی این شخصیت، صفات اهریمنی‌اش را نمایان می‌کند.

۲-۱-۴. صفات اهورایی

بارزترین نمود این صفات، زیبایی شخصیت‌های نامتعارف اهورایی است. فرشتگان شاخص‌ترین نمونه آن‌ها هستند؛ اما ویژگی ظاهری مشترک این دسته، بال‌دار بودن و هاله نورشان است.

۲-۱-۵. ویژگی کارکردی



ادبیات داستانی و کتاب مقدس، حاوی شخصیت‌های انسان، همین طور شخصیت وهمی و نامتعارف اجنه و شیاطین هستند. ویژگی‌های کارکردی این شخصیت‌ها با توجه به ویژگی‌های ظاهرشان، در دو دسته منفی اهریمنی و مثبت اهورایی، توصیف و طبقه‌بندی می‌شود.

۲-۱-۶. ویژگی کارکردی اهریمنی

نمونه شخصیت‌های هزارویک شب، شاهنامه، عجایب‌المخلوقات و قرآن بیان شدند. شیاطین، شخصیت‌هایی خبیث با توانایی تغییر شکل، همواره در پی هلاک انسان هستند. گول‌ها نیز برای هلاکت انسان‌ها در کمین هستند. در قرآن نیز بارها آمده شیطان دشمن آشکار انسان است. این آیات به انسان هشدار می‌دهد شیطان را نپرستد، زیرا دشمن آشکار اوست. آیات مقدس و داستان‌های نسناس‌ها و گول‌ها، الهام‌بخش شخصیت‌پردازی شخصیت منفی شیطانی با قدرتی فوق طبیعی است که دشمن اصلی قهرمان داستان محسوب می‌شود؛ البته قابلیت پیکرگردانی شیاطین، مهم‌ترین توانایی آن‌هاست که برای نابودی آدمی استفاده می‌کنند. ظاهر این شخصیت‌ها هماهنگ با رفتار و توانایی‌شان، تجسم و طراحی می‌شود.

۲-۱-۷. ویژگی کارکردی اهورایی

پیکرگردانی به شکل انسان، بارزترین ویژگی کارکردی اهورایی شخصیت‌های نامتعارف است، تا با ظاهری متعارف، بتوانند با انسان ارتباط برقرار کنند و از هلاکت نجاتش دهند. شخصیت اهورایی در برابر قدرت اهریمن مقاومت کرده و با رهنمونی، انسان‌ها را از شر شیاطین حفظ می‌کند. این شخصیت‌ها به کمک جسم لطیف خود، به شکل انسان درمی‌آیند و با انسان‌ها ارتباط برقرار می‌کنند. بنابراین، مهم‌ترین خصلت آن‌ها سرشت خیر است؛ زیرا برخلاف ذات فوق‌بشری خود، در قالب انسانی عادی ظاهر می‌شوند تا آدمی باورش‌شان کند و شیاطین دیگر آن‌ها را نشناسند و تهدید نشوند.

بدین ترتیب، مشخصه‌های ظاهری شخصیت‌های نامتعارف شاهنامه، عجایب‌المخلوقات و هزارویک‌شب، ویژگی برجسته و متمایز آن‌هاست؛ همچنین ویژگی ظاهری آن‌ها با توانایی فراطبیعی‌شان مرتبط است.

شخصیت‌های نامتعارف با قابلیت پیکرگردانی: شخصیت نامتعارف پیکرگردانی نشده و پیکرگردانی شده، شامل دو گروه پیکرگردانی: الف. پیکرگردانی شخصیت‌های ترکیبی اسطوره‌ای که به صورت هم‌زمان می‌تواند ویژگی‌های چند شخصیت را با هم بروز دهند، مانند سفر جانشاه به جزیره آدمخوارها؛ ب. پیکرگردانی‌های غیراسطوره‌ای که در این نوع پیکرگردانی که غالباً نتیجه طلسم و سحر است، تنها در سیطره ویژگی‌های یک شخصیت دیگر قرار می‌گیرد.

۸-۱-۲. شخصیت نامتعارف انیمیشن و واقعیت

فیلم‌های انیمیشن این شخصیت‌ها را با شکل‌ها، رفتارها و توانایی‌های گوناگون، دیداری سازی می‌کند و با گسترش جنبه‌های پردازش آن‌ها، سبب شده است که شکل‌ها و کنش‌های سنجیده‌تری پیدا کنند. از طرفی، فناوری دیجیتال، تکامل ابزاری و پیشرفت فنون فیلم‌سازی دوبعدی و سه‌بعدی، کیفیت جلوه و تحرک شخصیت را به مراتب ارتقا داده است. این تحول موازی همچنین بر ژرفای هماهنگی صورت و مفهوم شخصیت افزوده است؛ نکته‌ای که با قیاس شخصیت‌های اولین فیلم‌های کارتون انیمیشن و آثار کنونی مشاهده می‌شود. آغاز این سیر تکاملی ابتدا از افسانه‌های پریان بوده، سپس در آثار بعدی، دنیاهایی ملهم از واقعیت، فناوری و تخیل آینده، ادامه یافته است. در عین حال، تکرار شماری از ویژگی‌های نامتعارف شخصیت در آثار انیمیشن، اکنون دیگر در نظر بینندگان متعارف است. بخشی از این امر به دلیل کاربرد اصول انیمیشن است که شکل، حرکت و توانایی شخصیت‌ها را در دنیای انیمیشن تعریف می‌کند.



مفاهیم زمان و ماده در انیمیشن از دید پایپتروس^{۲۰} دو جنبه اصلی متحرک‌سازی است. با اعمال زمانمندی، پویایی ماده در هر لحظه جلوه می‌یابد. زمانمندی نیز متناسب با موقعیت و اقتضای کنش بازتعریف می‌شود؛ به طوری که فیلم با فشردگی، در کسر ثانیه مفهوم زمان طولانی را با سفری آنی به گذشته یا آینده، در ذهن بیننده تداعی می‌کند. نمونه آن در فیلم‌های متعدد، از جمله *تارزان*^{۲۱} و *شیر شاه*^{۲۲} استودیو دیسنی، دیده می‌شود. همچنین قوانین علی و معلولی به روایت فیلم انیمیشن تعریف می‌شوند؛ مانند شکل تغییر یافته متمایز از واقعیت موش در مجموعه‌های تلویزیونی *تام و جری*^{۲۳} که در انیمیشن متعارف تلقی می‌شود تا آسیب‌ناپذیری و نامیرایی شخصیت جری کاملاً باورپذیر شود. بیننده حتی پس از بلعیدن جری توسط تام متظر است جری صحیح و سالم از بدن تام خارج شود؛ حتی زمانی که درون بدن تام فعالیت می‌کند، بیننده انتظار دارد تلاش‌های این موش پرتحرک نتیجه دهد.

بنابراین زمان و ماده در آثار انیمیشن ورای واقعیت به‌نمایش درمی‌آید بنا بر منطبق خاص دنیای فرضی داستان اثر گذارند. سیالیت انیمیشن اشیا و اجسام بین واقعیت و تخیل، موجب تمایز قوانین این دو دنیا می‌شود. بازتعریف فرضی قوانین، بیننده را به هیجان می‌آورد و هو شمنندی او را برای تشخیص میزان تغییر واقعیت فعال می‌کند. در مقایسه نامتعارف با طبیعت و دنیای واقعی می‌توان گفت، دنیای انیمیشن عرصه شخصیت‌های ابداعی است. بنابراین نامتعارف بودن شخصیت ابداعی، در ارتباط با دنیای واقعی تعریف می‌شود، نه نسبت به دنیای انیمیشن؛ زیرا اکثر سوره‌ها در انیمیشن با فاصله‌گیری از واقعیت کار می‌شود؛ اما شخصیت‌های نامتعارف از جایی پا به عرصه آثار ادبی و نمایشی می‌گذارند که خارج از انتظار مخاطبان دیده شوند و رفتار کنند. میکی‌موس به‌مثابه موشی سخن‌گو با رفتارهای انسانی، دارای مرجع واقعی حیوان موش است؛ اما در *کارخانه هیولاها* و *دانشگاه هیولاها*^{۲۴} حتی ظاهر شخصیت سالیوان در واقعیت وجود ندارد. ناگفته نماند شماری از این شخصیت‌ها در فیلم‌های سینمایی ترکیبی کنش زنده - انیمیشن هم دیده می‌شوند؛ مانند کینگ

کونگ^{۲۵}، دینا سور^{۲۶} و گودزیلا^{۲۷} که اغراق در اندازه نسبت به انسان، آن‌ها را نامتعارف می‌کند. در فیلم ورود^{۲۸} شکل شخصیت ملهم از هشت‌پا، پنج برابر بزرگ‌تر از انسان تصویر شده است. این شخصیت فرازمینی، شبیه انسان روی پاهایش ایستاده است و با زبان هپتاپاد^{۲۹}، با بازیگر اصلی صحبت می‌کند. او با حالت‌گیری‌ها و ضرباهنگ بیانی‌اش، رفتار هوشمندانه فرازمینی از خود نشان می‌دهد.

با توجه به نظریه ساخت‌گرایی و تحلیل شخصیت ادر (۲۰۱۴) همچنین قیاس با واقعیت ظاهر و توانایی و رفتار شخصیت انیمیشن، شخصیت‌ها حداقل در یک و حداکثر در سه جنبه ظاهر، توانایی و رفتار، با موجودات واقعی تفاوت بنیادی دارند. بنابراین، نمونه شخصیت‌های نامتعارف از فیلم‌های سینمایی انیمیشن، با تمرکز بر چگونگی تفاوت ظاهر با عالم واقعی، نمود رفتار و توانایی شگفت‌آور مرور می‌شوند.

در انیمیشن، سفیدبرفی و هفت کوتوله^{۳۰} سفیدبرفی برخلاف کوتوله‌ها ماهیت انسانی دارد (McGwoan, 2017: 15). همچنین هم‌سو با احیای اشیاء از دید پاپتروس، شخصیت آینه سخن‌گو، جاندارنمایی شده و زیباترین دختر را به نامادری سفیدبرفی نشان می‌دهد. پاپتروس نوگرایی کاربرد اشیاء در قرن نوزدهم را موجب نگرش نوین شخصیت‌پردازی در آثار انیمیشن می‌داند که در این اثر دیده می‌شود. آینه با ظاهری متعارف ولی با توانایی نامتعارف سخن‌گویی، در گروه شخصیت‌های نامتعارف قرار می‌گیرد. شخصیت نامادری نیز با داشتن توانایی پیکرگردانی، نامتعارف محسوب می‌شود؛ توانایی تکراری و آشنای شخصیت برای بیننده در روایات پریان که رویدادهای داستان را برای بیننده باورپذیر می‌کند؛ زیرا بر اساس علت و معلول‌های فرضی فیلم طراحی و ابداع شده است.

در فیلم دیو و دلبر^{۳۱} شخصیت دیو، مانند انسان حرف می‌زند. او بر اثر جادو با ظاهری وحشتناک طلسم شده و خوی وحشیانه پیدا کرده است. بیننده با جادو به‌عنوان عامل قدرت در



داستان و فیلم انیمیشن آشناسنت و اثرش را باور می‌کند. بسیاری از تعامل‌ها و مناسبات دنیای واقعی، با این عامل تغییر می‌کند تا شخصیت‌ها داستان را با شگفتی‌های مختلف پیش ببرند. از این رو قوانین فرضی در مقایسه با واقعیت نامتعارف است.

فیلم انیمیشن شهر / شباح^{۳۲} نمونه‌ای مناسب در این زمینه و دارای شخصیت‌های نامتعارف گوناگون است. در این فیلم، شخصیت‌ها ویژگی‌های رفتار، ظاهر و توانایی نامتعارف دارند یا حداقل یکی از این سه، نامتعارف است. بارزترین این شخصیت‌ها هاگو، توانایی پیکرگردانی دارد. شخصیت ازدها نتیجه پیکرگردانی هاگو نیز با برخورداری از این سه ویژگی، نامتعارف محسوب می‌شود. در طراحی شخصیت‌های یاد شده، نوآوری با رویکرد تجسم جانوری متفاوت صورت گرفته است؛ برخلاف میکی موس که مبتنی بر انسان‌وارگی^{۳۳}، رفتار آدمی را در قالب موش به‌نمایش درمی‌آورد.

در فیلم *موانا*^{۳۴} شخصیت مائویی نیمه‌خدا و نیمه‌انسان، با توانایی‌های مختلف و پیکرگردانی نامتعارف است. در فیلم روح^{۳۵} شخصیت گربه پس از جایگزینی روحش با روح انسان، توانایی نامتعارف ذهنی و منطق انسانی پیدا می‌کند و به شخصیتی نامتعارف تبدیل می‌شود.

ویژگی‌های ظاهری و کارکردی شخصیت‌های ابداعی نامتعارف در فیلم‌های انیمیشن و ادبیات داستانی از دو منظر قابل بررسی است:

۱. نامتعارف از منظر موجودیت در دنیای واقعی؛
 ۲. نامتعارف از دیدگاه مخاطب، بنا بر سوژه‌های غیرواقعی؛ مانند شخصیت حیوانی با رفتار انسان‌واره که در دنیای فیلم انیمیشن و داستان به چشم می‌خورد و متعارف تلقی می‌شود.
- ویژگی‌های مشهود شخصیت‌های نامتعارف منتخب ادبیات داستانی در جدول‌های ۱ و ۲ با انواع پیکرگردانی آمده است. همچنین تقسیم‌بندی‌ها به ترتیب تاریخی و با توجه به تنوع ویژگی‌های ظاهری نمونه‌ها مدنظر قرار گرفته است.

جدول ۲ شخصیت‌های نامتعارف را در دو دسته دیده شده و دیده نشده در دنیای واقعی نشان می‌دهد. شخصیت‌های نامتعارف دیده نشده به دو دسته ابداعی (تجسم بشری) و غیرابداعی (مخلوق خداوند) طبقه بندی می‌شوند. شخصیت‌های نامتعارف ابداعی، ساخته ذهن انسان و ملهم از موجودات نامتعارف و متعارف دنیای واقعی هستند. بنابراین انواع سایبورگ^{۳۶}، ربات‌ها، ماشین‌ها و ادوات پیچیده نمایانگر رفتار، عواطف و احساسات انسانی در این دسته قرار می‌گیرند.



جدول ۱. گونه‌های پیکرگردانی

مأخذ	نمونه شخصیت	چگونگی پیکرگردانی	طبقه‌بندی		
			کهن	اسطوره‌ای	
	دیوها، پریان و شخصیت‌های نامتعارف با قدرت جادویی و فراواقعی؛ اوهام، آدم‌آبی جزایر خرافات و آدم‌خواران با ظاهر انسان و آوای پرنده، قابلیت تقسیم شدن به دو نیمه	تبدیل شخصیت با پیکرگردانی به یک شخصیت دیگر، بدون اثرپذیری از خصلت‌های درونی آن	کهن	اسطوره‌ای	
ادبیات داستانی نوین	سوپرمن، بتمن، مرد عنکبوتی	پیکرگردانی در ابرقهرمانان			معاصر
داستان‌های علمی - تخیلی	تبدیل شونده‌گان ^۱	پیکرگردانی ماشین‌ها و ربات‌ها			
	پدر پرنسس فیونا در انیمیشن شرک؛ قورباغه‌ای که بر اثر طلسم به انسان بدل شد و با نمودی انسانی هیچ نشانی از قورباغه بودن نداشت	تبدیل کامل ماهیت شخصیت و خصلت‌هایش به شخصیتی با ماهیت و خصلت‌های متفاوت؛ این نوع پیکرگردانی غالباً نتیجه طلسم و جادو است	غیراسطوره‌ای		

^۱ Transformers 2020

جدول ۲. طبقه‌بندی شخصیت‌های متعارف و نامتعارف

انسان و تمام موجودات طبیعی و واقعی که در جهان هستی مشاهده شده و شناخته شده هستند.		متعارف	الف. دیده شده (موجود)
انسان، طبیعت، زمین، فضا، کهنکشان، حیوان، حشره، گیاه، موجود با جهش ژنتیکی، مانند دوقلوهای به هم چسبیده، حیوان دوسر موجود حاصل دست‌کاری‌های آزمایشگاهی، ژنتیکی، صنعتی و درمانی بشر، انسان - حیوان معلول مجهز به پروتزهای فلزی، الکترونیکی با عضو یا اعضای مصنوعی؛ (این گونه در نگاه اول قابل طبقه‌بندی در گروه انسان یا حیوان بود، ولی در عین حال استثنا است)			
دیوها	۱. شیطان	دینی	ب. دیده نشده (شخصیت)
عفریت	۲. جن		
پری	۳. فرشته		
رسولان	تنوع ترکیب	غیردینی	
مهیمن			
۱. ترکیب انسان - انسان			
۲. ترکیب انسان - حیوان			
۳. ترکیب انسان - گیاه	تنوع ترکیب	غیردینی	
۴. ترکیب انسان - جماد			
۵. ترکیب حیوان - حیوان			
۶. ترکیب حیوان - گیاه			
۷. ترکیب حیوان - جماد			



در انیمیشن نیز، مانند ادبیات داستانی، شخصیت فراتر از قوانین دنیای واقعی عمل می‌کند. در این راستا بیننده هم با جادو، زمان نمایشی (گذر سریع زمان، رفتن به گذشته / آینده) و روابط علی و معلولی کاملاً مغایر با واقعیت و منفک از آن آشنایی دارد. با توجه به آنچه برای طراحی شخصیت در انیمیشن صورت گرفته است، در جدول ۳ حالت‌های شش‌گانه شخصیت از منظر نامتعارف بودن، با سه ویژگی ظاهر، رفتار و توانایی رده‌بندی می‌شود.

۱. شخصیتی با ظاهر، رفتار و توانایی متعارف، نمونه یک موجود در دنیای واقعی است؛ مانند شخصیت سیندرلا^{۳۷}، سفیدبرفی و مریدا در انیمیشن شجاع^{۳۸}.

۲. شخصیتی با ظاهر و رفتار متعارف ولی با توانایی نامتعارف که به‌عنوان شخصیت نامتعارف تعریف می‌شود؛ سوپرمن^{۳۹}، دختر کفش دوزکی^{۴۰} و شگفت‌انگیزان^{۴۱} که همگی دارای ظاهر و رفتاری انسانی هستند، اما توانایی‌های نامتعارفی چون پرواز کردن، معلق بودن و تغییر چهره نیز دارند.

۳. شخصیتی با ظاهر و توانایی متعارف ولی با رفتار نامتعارف که به‌عنوان شخصیت نامتعارف تعریف می‌شود؛ مانند وال‌ئی^{۴۲} رباتی که مشابه آن در دنیای واقعی وجود دارد و دارای توانایی متعارفی هم هست، اما رفتار نامتعارفی دارد؛ مانند انسان عاشق می‌شود و رفتار عاشقانه نشان می‌دهد، رفتاری که شخصیت را از ربات‌های واقعی متمایز می‌کند.

۴. شخصیتی با ظاهر متعارف که رفتار و توانایی نامتعارفی از خود نشان می‌دهد، جزو شخصیت‌های نامتعارف قرار می‌گیرد؛ مانند بچه رئیس که طفلی شیرخوار با ظاهری متعارف است، اما با صدا و لحن بزرگسال صحبت می‌کند و رفتار بزرگسالانه دارد.

۵. شخصیتی با ظاهر و رفتاری نامتعارف، اما توانایی متعارفی دارد. در این مورد نیز شخصیتی خارق‌العاده شکل گرفته است؛ مانند شخصیت دیو در دیو و دلبر. او با ظاهر و رفتاری نامتعارف،

دارای توانایی‌های انسانی متعارف است. با وجود سه ویژگی ظاهر، رفتار و توانایی نامتعارف، شخصیت نامتعارف کامل به وجود می‌آید، مانند اشباح در شهر اشباح.

بنابراین برای خلق شخصیت‌های نامتعارف باید ویژگی‌های ظاهر، توانایی و رفتار را به‌عنوان شاخص‌های اصلی مدنظر قرار داد. اگر هر سه شاخصه متعارف باشد، شخصیت نامتعارف نیست. با تغییر این سه شاخصه، نوآوری در خلق شخصیت ممکن می‌شود. البته جدول ۳ بر اساس تعاریف دنیای واقعی تدوین شده است. در دنیای فیلم انیمیشن، عامل گذر زمان نیز نقش مهمی در نامتعارف بودن شخصیت‌ها دارد. قدمت و زمان ظهور یک ویژگی ظاهری، یک توانایی و یک رفتار برای اولین بار در یک اثر انیمیشن، بر قوانین این جدول تأثیرگذار است. عامل قدمت، مستقل از قوانین دوازده‌گانه فیلمسازی انیمیشن^۳، در ویژگی‌های نامتعارف عمل می‌کند. به‌بیان دیگر، قدمت با نامتعارف بودن یک ویژگی رابطه عکس دارد؛ زیرا دنیای انیمیشن با نمایش ویژگی‌های نوظهور شخصیت‌ها، آشنایی ایجاد کرده است و با گذر زمان و دیده شدن در نظر تماشاگران، متعارف به‌نظر می‌رسند.

جدول ۳. تنوع شکلی - رفتاری و توانایی شخصیت در فیلم انیمیشن

حالت‌های ممکن	ظاهر	رفتار	توانایی	شخصیت
۱	متعارف	متعارف	متعارف	رایج در دنیای واقعی
۲	متعارف	متعارف	نامتعارف	با ارائه توانایی فراواقعی
۳	متعارف	نامتعارف	متعارف	با ارائه رفتار فراواقعی
۴	متعارف	نامتعارف	نامتعارف	با ارائه رفتار و توانایی فراواقعی
۵	نامتعارف	نامتعارف	متعارف	با ارائه ظاهر و رفتار فراواقعی
۶	نامتعارف	نامتعارف	نامتعارف	با ارائه ظاهر، رفتار و توانایی فراواقعی



نتیجه‌گیری

بنا بر یافته‌های پژوهش، جلوه‌شکلی، آستانه‌شناخت شخصیت نامتعارف است. ظاهر شخصیت ممکن است با رفتار و توانایی‌اش رابطه‌منطقی داشته، یا با آن هماهنگی نداشته باشد؛ مانند شخصیت بچه رئیس^{۴۴} که پیش‌تر از چنین نمونه‌هایی یاد شد. در پاسخ به پرسش پژوهش مبنی بر اینکه چه جنبه‌های شاخصی الگوی تکوین شخصیت نامتعارف را چارچوب می‌دهند؟ رایج‌ترین رویکرد، ایجاد ترکیبی از عناصر شکلی، قابلیت کارکردی و رفتاری با فاصله‌گیری از واقعیت در ارائه شخصیت ابداعی است. بررسی انواع شخصیت‌های نامتعارف نمونه، ویژگی ترکیبی بودن را به‌عنوان مهم‌ترین ویژگی مشترک آن‌ها آشکار ساخت. شخصیتی چون اسب‌بال‌دار، مرکب از شکل عقاب و اسب، قابلیت تیزروی و تیزپروازی، فراتر از توان دو موجود مرجع را در ذهن بیننده تداعی می‌کند. اسب به‌خاطر تیزروی بودن روی زمین و عقاب برای سرعت پرواز بر فراز زمین. اولین عامل، ظاهر نامتعارف این نوع شخصیت‌ها است که در واقعیت یا وجود ندارند یا در صورت وجود، استثنائی محسوب می‌شوند. شخصیت اصلی فیلم *شرک*^{۴۵} با ظاهری اختصاصی، نمونه‌ای نامتعارف است.

بر مبنای الگوهای پیشین شخصیت نامتعارف، ویژگی‌هایی را می‌توان در قالب الگوهای ابداعی جدید در نظر گرفت که ابتدا در صورت‌بندی شکل این شخصیت‌ها استفاده می‌شود و ظاهر نامتعارف آن‌ها را نمایان می‌کند. طبق پژوهش، فرایند ترکیب، مهم‌ترین عامل ایجاد متغیر وابسته یا شخصیت ابداعی می‌شود. همچنین این ترکیب باید بتواند ویژگی خاص، کارکرد افسانه‌ای، قدرتمندی اسطوره‌ای یا نمادین به شخصیت بدهد که در سطحی بالاتر، قابلیت ادراک و تفسیرپذیری را نزد بینندگان مختلف داشته باشد.

بررسی شخصیت‌های نامتعارف در ادبیات داستانی و انیمیشن، نشان می‌دهد که همواره در داستان‌ها برای به‌تصویر کشیدن نیروهای خارق‌العاده فراتر از توان آدمی، از این شخصیت‌ها استفاده شده است. در انیمیشن محدودیت‌های قواعد دنیای واقعی، مانع پویایی فراواقعی شخصیت‌ها نمی‌شود. این امکان با جلوه‌شکلی، توانمندی و رفتاری شخصیت نمود پیدا می‌کند و در جذب و پایداری ارتباط بیننده با اثر، نقش مهمی ایفا می‌کند. در واقع به‌کارگیری شخصیت‌های نامتعارف

تصویر شده، بر اثر تکرار در آثار انیمیشن، آشنایی ایجاد می‌کند و به نوعی متعارف محسوب می‌شوند. همچنین خلق شخصیت‌های نامتعارف دیده نشده، نماد آمال آرمانی آدمی متجلی در آثار روایی است. بررسی ساختاری این شخصیت‌ها نشان می‌دهد طیفی از ویژگی‌های متعارف دنیای واقعی تا نامتعارف دنیای خیالی، ماهیت آن‌ها را تشکیل داده است. این طیف ابتدا شامل تغییر مشخصه‌های ظاهر، رفتار و توانایی شخصیت‌ها نسبت به دنیای واقعی و خیالی است؛ بدین معنا که نامتعارف بودن، ابتدا از دست‌کاری ظاهر شخصیت‌ها نسبت به دنیای واقعی صورت می‌گیرد و در انتهای طیف، می‌توان به شخصیتی دست یافت که از شخصیت‌های دیده شده در آثار انیمیشن فراتر رفته است و پرداختی جذاب و کنجکاوی برانگیز دارد و دارای توانمندی و رفتاری نامتعارف است. از این رو می‌توان گفت فرایند خلق شخصیت با انتخاب و تغییر عوامل سه‌گانه در جدول ۳ -- که از سطح متعارف تا سطح کاملاً نامتعارف قابل تبیین است -- امکان‌پذیر می‌شود.

همچنین چگونگی شکل، توانایی و رفتار در تعیین ماهیت شخصیت ابداعی، تنها به این عوامل منتهی نمی‌شود؛ بلکه ابداع شخصیت می‌تواند مستقیم و غیرمستقیم از عوامل فرضی حاکم بر دنیای داستان تأثیر بگیرد و ویژگی آن را تنوع بخشد. در آثاری مانند *وال ئی*، *داستان اسباب‌بازی*^۶، *ماشین‌ها*^۷، *رالف خراب‌کار*^۸، *فیلم لگو*^۹ و *تبدیل‌شوندگان*^{۱۰} ویژگی‌های شخصیت‌ها با قواعد دنیای داستان هماهنگ و بر مبنای آن‌ها ایجاد شده است. در *وال ئی* هرچند هر دو شخصیت اصلی در قالب ربات‌های مکانیکی _ الکترونیکی دیده می‌شوند، اما همراه با بروز رفتارهای انسانی، توانایی‌های خاص حرکتی، ارتباطی و ادراکی از خود نشان می‌دهند که آن‌ها را ابداعی و کم‌نظیر جلوه می‌دهد. در *داستان اسباب‌بازی* و *پی‌آیندهای آن*، شخصیت‌ها در قالب عروسک‌های متنوع، توانایی‌های خود را متناسب با شکل عروسکی‌شان نمایان می‌کنند؛ در حالی که رفتارهایشان، سطحی از هوشمندی انسانی را آشکار می‌کند. آن‌ها جلوه متفاوتی از شخصیت ابداعی را در کنار شخصیت‌های انسان عرضه می‌کنند. جلوه شخصیت‌ها در *ماشین‌ها* با دو پی‌آیند دیگر تاکنون،



حاصل اقتباس از دنیای مسابقات خودروها است که با برقراری قواعد فرضی دنیای داستانی، شکل، توانایی و رفتار آن‌ها را با پرداختی انسان‌واره به صورت شخصیت‌های ابداعی مطرح می‌کند. در *رالف خرابکار* بیننده درون جهان بازی‌های ویدئویی سیر می‌کند. آنجا خود یک جهان ابداعی است که ادراک و باور آن به آشنایی و تجربه بازی بیننده با این نوع سرگرمی ارتباط دارد؛ هرچند اکثر بینندگان که خود تجربه بازی ویدئویی ندارند، نزدیکان بازی‌کننده‌ای دارند و با آن ناآشنا نیستند. از این رو، ویژگی‌های شکلی و توانایی شخصیت‌ها، به سبب مناسبات حاکم در جهانی که به آن‌ها هویت می‌دهد، لاجرم با ویژگی‌های خاص ابداعی خود نیز همراه می‌شود. فیلم لگو نیز نمونه‌ای دیگر در این زمینه است که از جهان بازی سرهم‌بندی قطعات لگو اقتباس شده است و توانایی و کیفیت حرکتی شخصیت‌های آن را تعیین می‌کند. در این اثر حتی شخصیت‌های ابداعی و بازآفرینی شده و با توانایی‌های متفاوتی، مانند بتمن، دیده می‌شوند. در فیلم *تبدیل شونده‌گان* امکان ارادی شخصیت‌ها در پیکرگردانی، تابعی از فناوری خیالی رباتیک در نظر گرفته شده است که ملهم از قواعد دنیای داستان، توانایی‌های کارکردی آن را متناسب با تغییرات پیکره با جلوه‌های متفاوت نشان می‌دهد.

بدین ترتیب با توجه به ویژگی‌های نمونه‌های یادشده در انیمیشن و ادبیات داستانی، می‌توان جهان ابداعی داستان را نیز بر ایجاد شخصیت ابداعی مؤثر دانست؛ زیرا رویکردهای نوین سرگرمی و فعالیت‌های نوظهور در زندگی انسان، مایه‌های مفهومی متفاوتی را برای تجسم دنیای فرضی داستان در اختیار قرار می‌دهد که زمینه را برای ابداع شخصیت‌های روایی گسترش داده است و همچنان بر شمار و تنوع آن‌ها می‌افزاید.

پی‌نوشت

۱. یس: آیه ۳۶؛ بقره: آیه ۱۶۸ و ۲۰۸؛ یوسف: آیه ۵؛ انعام: آیه ۱۴۲؛ اعراف: آیه ۲۲؛ توبه: آیه ۱۱۴

1. *The Adventures of Prince Achmed* 1926

2. *Gertie the Dinosaur* Winsor McCay 1914
 3. Animated Look
 4. *A Chairy Tale*, Norman McLaren 1952
 5. *The Hobbit: The Desolation of Smaug* 2012
 6. *Monsters Inc.* 2001, *Monsters University* 2013
 7. *How to Train Your Dragon* 2010, 2014, 2019
 8. *The Lord of the Rings*
 9. Mickey Mouse
 10. *Mune: Guardian of the Moon* 2014s
 11. *Genie, Aladdin* 1992, 1994
 12. Siren, Vishnu God
 13. Centaur
 14. Dionysus
 15. Pan
 16. Sphinx
 17. *Fantasia* 1940
 18. *Hercules* 1997
 19. *James Hall*
 20. Spyros Papapetros
 21. *Tarzan* 1999
 22. *The Lion King* 1994
 23. *Tom and Jerry* 1940-1958
 24. *Monsters Inc.* 2001, *Monsters University* 2013
 25. *King Kong* 1933, 1962, 2005, *Kong Skull Island* 2017
 26. *Jurassic Park* 1993, 1997 2001, *Jurassic World* 2015, 2018, *A Good Dinosaur* 2015, *The Land Before Time* 1988
 27. *Godzilla vs. Kong* 2021, *The Ghost of Slumber Mountain* 1918, *Godzilla* 1954, *Godzilla: King of the Monsters* 1956, *Godzilla: King of the Monsters* 2019,
- در شمار زیادی از فیلم‌های بلند قرن بیستم اختلاف تنومندی این شخصیت‌ها کنار بازیگران زنده دیده شده و همچنان نیز در آثار جدید دیده می‌شود.
28. *Arrival* 2016
 29. Heptapod Language
 30. *Snow White and the Seven Dwarfs* 1937
 31. *Beauty and the Beast* 1991, 1997, 2014, 2017
 32. *Spirited Away* 2001
 33. Anthropomorphism



34. *Moana* 2016
35. *The Soul* 2020
36. *Cyborg*
37. *Cinderella* 1950
38. *Brave* 2012
39. *Superman* 2014, 2018, 2019, 2020
40. *Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir* 2012, 2015, 2019, 2020
41. *The Incredibles* 2004, 2018
42. *Wall E* 2008, 2022
43. *Animation Principles*
44. *The Boss Baby* 2017, 2020
45. *Shrek* 2001, 2004, 2007, 2010
46. *Toy Story*, 1995, 1999, 2010, 2019
47. *Cars* 2006, 2011, 2017
48. *Wreck it Ralph*, 2012, 2018
49. *The Lego Movie*, 2014, 2019
50. *Transformers* 2020

منابع

- ابراهیمی، معصومه (۱۳۹۱). «مطالعه تطبیقی دیوها و موجودات مافوق طبیعی در عجایب‌المخلوقات فزوینی و بحیره فزونی استرآبادی». *ادبیات تطبیقی*. ش ۶. صص ۱-۳۰.
- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم (۱۳۷۷). *اسطوره، بیان نمادین*. تهران: سروش.
- مهدی‌پور عمرانی، روح‌الله (۱۳۸۰). «این غول‌ها از کجا آمده‌اند». *کتاب ماه کودک*. ش ۴۴. صص ۴۲-۴۶.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۹۷۱) *شاهنامه*. به تصحیح یوگنی ا. برتلس و دیگران. ماسکو: آکادمی علوم اتحاد شوروی.
- بروجردی، محمدابراهیم (۱۳۶۶). *تفسیر جامع*. تهران: صدر.
- بهدانی، مجید و حسین مهرپویا (۱۳۹۳). «گذری بر جدال‌ها در هنر ایران»، *جلوه هنر*. ش ۴. صص ۵-۱۲.

- پوراابراهیم گل‌رودباری، ستار (۱۳۸۴). *دنیای مرموز جن*. قم: صبح پیروزی.
- حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۹۳). *مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی*. تهران: سمت.
- حسینی، حسام‌الدین (۱۳۹۱). «نقش فرشتگان در تدبیر جهان در قرآن و عهدین، مذاهب و عرفان» *ادیان و عرفان*. س ۴۵. ش ۲. صص ۱۱-۱۸.
- حسینی، مریم (۱۳۸۶ و ۱۳۸۷). «پری در شعر مولانا». *نشریه علوم انسانی الزهرا (س)*. ش ۶۸ و ۶۹. صص ۱-۲۱.
- حسینی، مریم و سارا پور شعبان (۱۳۹۱). «اسطوره‌های ترکیبی پیکرگردانی در هزارویک شب». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*. د ۸. ش ۲۷. صص ۹۱-۱۳۳.
- جمال‌زاده، محمدعلی (۱۳۸۲). *فرهنگ لغات عامیانه*. تهران: سخن.
- دادور، ابوالقاسم و الهام منصوری (۱۳۸۵). *درآمدی بر نمادهای ایران و هند در عهد باستان*. تهران: دانشگاه الزهرا.
- دارا، مریم (۱۳۸۶). «نگاهی بر ازدها و چند ازدهاکش ایران». *کتاب ماه ادبیات*. ش ۲۰ (۱۱۶). صص ۵۵-۶۰.
- دهخدا، علی‌اکبر (۱۳۷۷). *لغت‌نامه*. تهران: دانشگاه تهران.
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۷۹). *ازدها در اساطیر ایران*. تهران: توس.
- _____ (۱۳۸۳). *پیکرگردانی در اساطیر*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- _____ (۱۳۸۸). *پیکرگردانی در اساطیر*. چاپ دوم. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- زلیکانی تلاوکی، کمیل و علی رحیمی پطرودی (۱۳۹۶). «آفرینش انسان در قرآن کریم». *مطالعات راهبردی علوم انسانی و اسلامی*. ش ۷. صص ۱۴۷-۱۵۵.
- معین، محمد (۱۳۷۸). *فرهنگ فارسی*. تهران: امیرکبیر.
- سرکاراتی، بهمن (۱۳۷۸). *سایه‌های شکارشده*. تهران: قطره.



- شریف‌زاده، محمدرضا و الهه فیضی مقدم. (۱۳۹۷). «مطالعه تطبیقی نقش اسفنجس در هنر هخامنشی و هنر سلجوقی». *باغ نظر*. د ۱۵. ش ۶۴. صص ۵۳-۷۰.
- شهیدی مازندرانی، حسین (۱۳۷۶). *مرزهای ایران و توران بر بنیاد شاهنامه فردوسی*. تهران: بنیاد نیشابور نشر بلخ.
- کمپیل، جوزف (۱۳۸۹). *قهرمان هزارچهره*. مشهد: گل آفتاب.
- قرآن (۱۳۹۴). ترجمه حسن انصاریان. تهران: آیین دانش.
- قزوینی، زکریا، (۶۷۸ ه). *عجایب المخلوقات و غرایب الموجودات*.
- هال، جیمز (۱۳۹۳). *فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب*. ترجمه رقیه بهزادی. تهران: فرهنگ معاصر.
- طسوجی، عبداللطیف (۱۳۸۶). *هزارویک شب*. جلد ۲. تهران: هرمس.
- یاحقی، محمد جعفر (۱۳۸۹). *فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی*. تهران: فرهنگ معاصر.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۴). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. تهران: جامی.
- Burch, N., & Seker, W. (1973). *Theory of Film Practice*. Newjersy: Princeton University Press.
- Barrier, M. (1999). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. New York: Oxford University Press.
- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces*. United States: New World Library.
- Eder, J. (2010). "Understanding characters". *Text*. Vol. 4 (1). pp. 16-40.
- Juergensmeyer, M., & Roof, W. C. (2012). *Encyclopedia of Global Religion*. India: SAGE Publications.
- Moyers, B. D., Campbell, J., & Flowers, B. S. (1991). *The Power of Myth*. United Kingdom: Anchor Books.
- Papapetros, S. (2012). *On the Animation of the Inorganic*. London: University of Chicago Press.
- Focus On: 100 Most Popular Fantasy Anime and Manga. (n.d.). (n.p.): (n.p.).

- Jacobs, C. (2017). Film Theory and Approaches to Criticism, or What did that movie mean?. *Projections*. pp. 17-30.
- Disney, W. (2010). 'And They Lived Happily Ever After?? ? ! ': *Adaptation of Literature in the Animated Feature Films — Snow White and the Seven Dwarfs and Gulliver's Travels*.
- Mitenbuler, R. (2021). *Wild Minds: The Artists and Rivalries That Inspired the Golden Age of Animation*. Grove/Atlantic, Incorporated
- *The 50 Best Movies of the Decade (2000–2009)*. Paste Magazine. 3 November. Archived from the original on 12 December 2011. Retrieved 14 December 2011.
- The 75th Academy Awards (2003). *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*. Archived from the original on November 28, 2017. Retrieved December.
- Pointer. R. (2017). *The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer*. McFarland & Company Inc. Jefferson, North Carolina.