

Illustration of the Main Female Characters in the Threshold Position: Selected Animations of Disney (2012-2021)*

Niloufar Karbasi Amel¹ , Hamid Sadeghian^{**2} 

¹ Master of Illustration, Department of Graphic Design, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

² Assistant Professor, Department of Graphic Design, Faculty of Visual Arts, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran.

(Received: 18 Dec 2023; Received in revised form: 23 Dec 2023; Accepted: 13 Jan 2024)

In recent years, female characters in the role of the main character of animations have been able to strengthen the audience's sense of identification with deliberate decisions in crises and special situations. The main character in an animation is the center of important events and attracts the children's sense of identity to the character with the type of illustration and animation. Therefore, taking into account the age group of the audience, it is important to examine the elements of attractiveness and plausibility of main characters in popular animations, especially the recent productions from Walt Disney Company. The important issue is how to illustrate these characters according to events and turning points of the story. Using the descriptive-analytical method and with the aim of understanding the illustration of the main female character based on the threshold position theory of 20th century philosopher Mikhail Bakhtin, this research has investigated six main female characters in the following animations: Brave, Frozen, Zootopia, Moana and Encanto. The characters are from Disney animations from 2012 to 2021. They have been selected due to their popularity and the evolution of the main female character compared to the previous decades. The type of research in terms of method is qualitative and the result of observational and textual data analysis, and its structure is chosen based on the position of the illustrator. According to the theoretical framework, after expressing the behavioral and visual characteristics, each of the studied characters has been analyzed by specifying the level of the threshold position. Studies show that the characters have been illustrated by maintaining the style and special characteristics of Disney, based on race and culture, personality and behavioral characteristics, role and position in the story, non-verbal actions and the placement of the characters in the threshold position and critical moments.

Also, each one is illustrated with a distinct element to attract the attention of the audience and strengthen the behavioral characteristics in the story and at the critical moment. From the investigations and findings of behavioral and visual characteristics, character illustration and character actions in Bakhtin's threshold position theory, it is concluded that; based on their personality and behavioral characteristics, these characters show actions towards a specific event in their lives, due to which event they are placed in a critical moment. Getting out of the crisis requires a decisive turn of events, which is accompanied by breaking the custom and being aware of dual confrontations such as failure/victory, death/life. This decision leads to the creation of a wonderful situation that causes regeneration in the life of an individual, family, tribe or society. As a result, the illustration and actions of the main characters are defined in order to strengthen the message of the story and clarify efforts to achieve their goals, beliefs and wishes in harmony with the critical moment and the final decision. So that the characters, by being in a threshold position, can convey the message of the story to the audience and have the greatest effect on its plausible existence.

Keyword

Animation, Illustration, Main Character, Mikhail Bakhtin, Threshold Position, Walt Disney Company

Citation: Karbasi Amel, Niloufar; Sadeghian, Hamid (2024). Illustration of the main female characters in the threshold position: selected animations of Disney (2012-2021), *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 29(1), 41-55. (in Persian)

DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.369763.615827>



*This article is extracted from the first author's master thesis, entitled: "Illustration of the main female character in the selected animations of Disney (2012-2021) based on Bakhtin's threshold position theory" under the supervision of the second author at the Art University of Isfahan.

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

تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث در موقعیت آستانه: انیمیشن‌های منتخب دیزنی (۲۰۱۲-۲۰۲۱ م.)*

نیلوفر کرباسی عامل^۱، حمید صادقیان^{۲*}

^۱ کارشناس ارشد تصویرسازی، گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

^۲ استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۰۹/۲۷، تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۱۰/۰۲، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۲/۱۰/۲۳)

چکیده

در سال‌های اخیر شخصیت‌های مؤنث در نقش شخصیت اصلی انیمیشن‌ها توانسته‌اند با تصمیمات سرنوشت‌ساز در بحران‌ها و موقعیت‌های خاص، حس باورپذیری و همذات‌پنداری مخاطبین را تقویت نمایند. بنابراین و با در نظر گرفتن گروه سنی مخاطب، بررسی عناصر جذابیت و باورپذیری شخصیت‌های اصلی در انیمیشن‌های مطرح به‌ویژه تولیدات اخیر شرکت والت دیزنی اهمیت می‌یابد. مسئله‌ی مهم نحوه یا چگونگی تصویرسازی این شخصیت‌ها با توجه به وقایع و نقاط عطف داستان است. این پژوهش با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی، به شیوه‌ی اسنادی و بر اساس هدف پژوهش که شناخت تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث بر مبنای نظریه موقعیت آستانه‌ای باختین است؛ به بررسی شش شخصیت اصلی در انیمیشن‌های شجاع، یخ‌زده، زوتوپیا، موانا و افسون پرداخته است. با مشخص نمودن مراتب موقعیت آستانه‌ای باختین و یافته‌های حاصل از ویژگی‌های رفتاری، بصری و تصویرسازی شخصیت، چنین نتیجه می‌شود که؛ تصویرسازی و کنش‌های شخصیت اصلی در جهت تقویت پیام داستان و روشن نمودن تلاش او در رسیدن به اهداف و آرزوهایش در هماهنگی با لحظه‌ی بحرانی و تصمیم‌نهایی تعریف می‌شود. به طوری که شخصیت با قرار گرفتن در موقعیت آستانه‌ای بتواند پیام داستان را به مخاطب انتقال دهد و بیش‌ترین تأثیر را در باورپذیری او داشته باشد.

واژه‌های کلیدی

انیمیشن، تصویرسازی، شخصیت اصلی، موقعیت آستانه‌ای، میخائیل باختین، شرکت والت دیزنی

استناد: کرباسی عامل، نیلوفر؛ صادقیان، حمید (۱۴۰۲)، تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث در موقعیت آستانه: انیمیشن‌های منتخب دیزنی (۲۰۱۲-۲۰۲۱ م.)، نشریه

هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۹(۱)، ۴۱-۵۵. DOI: <https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.369763.615827>

*مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان «تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث در انیمیشن‌های منتخب دیزنی (دهه ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۱ م.) بر مبنای نظریه موقعیت آستانه‌ای باختین» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم در دانشگاه هنر اصفهان ارائه شده است.

**نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۳۳۰۹۷۵۰۲، E-mail: h.sadeghian@au.ac.ir

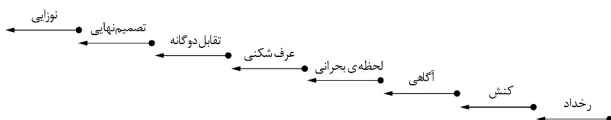


مقدمه

اهداف فرهنگی-اجتماعی جامعه خود جهت حضور در جامعه‌ی جهانی دست‌یافت.

در راستای دستیابی به هدف پژوهش که شناخت تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث بر مبنای نظریه‌ی موقعیت آستانه‌ای باختین^۲ است، شش شخصیت اصلی در انیمیشن‌های شجاع^۳، یخ‌زده^۴، زوتوپیا^۵، موانا^۶ و افسون^۷ بررسی می‌گردد. این شخصیت‌ها از انیمیشن‌های دهه ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۱ م. شرکت دیزنی به دلیل محبوبیت، تأثیرپذیری کودکان و تحولات شخصیت اصلی مؤنث نسبت به دهه‌های گذشته انتخاب شده است. پژوهش حاضر، شخصیت مؤنث را در جایگاه شخصیت اصلی روایت در موقعیت آستانه که با عرف شکنی همراه است و منجر به تصمیمی سرنوشت‌ساز می‌شود، بررسی می‌نماید. همچنین بر اساس کروئوتوپ^۸ باختین، مکان و زمان آستانه تعریف می‌گردد. مکانی که محل اصلی وقایع و رخدادهای حیاتی داستان و تصمیم‌هایی است که کل زندگی فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهد و زمانی که لحظه‌ی تصمیم‌گیری است. تصویرسازی شخصیت‌ها با توجه به ویژگی‌های رفتاری و بصری جهت یافتن پاسخ این پرسش که تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث بر مبنای نظریه‌ی موقعیت آستانه‌ای باختین در انیمیشن‌های دیزنی (دهه ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۱ م.) چگونه است، تجزیه و تحلیل می‌گردند.

پژوهش پیش‌رو بر مبنای نظریه موقعیت آستانه‌ای میخائیل باختین متفکر قرن بیستم به بررسی شخصیت اصلی مؤنث در منتخبی از انیمیشن‌های دیزنی می‌پردازد. موقعیت آستانه‌ای با توجه به تصویر (۲)، در مراتب رخداد، کنش، آگاهی، لحظه‌ی بحرانی، عرف شکنی، تقابل دوگانه، تصمیم‌نهایی و نوزایی بیان شده، پس از مشخص نمودن ویژگی‌های رفتاری، ویژگی‌های ظاهری و بصری: هر یک از شخصیت‌های مورد مطالعه در موقعیت آستانه‌ای تحلیل می‌گردد. جدول (۱) مشخصات نمونه‌های مورد مطالعه در این پژوهش را نشان می‌دهد.



تصویر ۲. عناصر موقعیت آستانه‌ای باختین.

جدول ۱. معرفی فیلم‌های مورد مطالعه.

نام فیلم	تاریخ انتشار	شخصیت اصلی	شعار فیلم
شجاع	۲۰۱۲	مریدا ^۹	سرنوشت خود را تغییر بده
یخ‌زده	۲۰۱۳	السا و آنا ^{۱۰}	خودت باش و رها کن
زوتوپیا	مارس ۲۰۱۶	جودی ^{۱۱}	هرکس می‌تواند هر چیزی بشود
موانا	نوامبر ۲۰۱۶	موانا	اقیانوس تو را انتخاب کرده است
افسون	۲۰۲۱	میرابل ^{۱۲}	افسون شما را جادو می‌کند

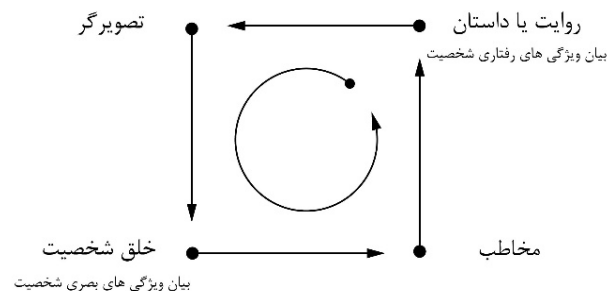
پیشینه پژوهش

پیشینه پژوهش بر منابعی که به بررسی شخصیت اصلی مؤنث در انیمیشن‌های دیزنی (نمونه‌های مطالعاتی پژوهش پیش‌رو) پرداخته‌اند و از نظر

انیمیشن یکی از مهم‌ترین رسانه‌هایی است که عواملی از جمله محبوبیت، گستردگی و در دسترس بودن آن را به یک صنعت تبدیل نموده است. دیزنی^۱ و دیگر شرکت‌های بزرگ انیمیشن به واسطه‌ی تولیدات خود توانسته‌اند همچون یک رسانه‌ی جهانی طیف گسترده‌ای از مخاطبین را با سلايق گوناگون در سراسر جهان جذب خود نمایند و حامل پیام و فرهنگ خود به تمامی نقاط جهان شوند. در این راستا شخصیت اصلی در انیمیشن محور وقایع مهم و حامل پیام داستان به مخاطب است. در سال‌های اخیر شخصیت‌های مؤنث نه در جایگاه قهرمان یا ضدقهرمان بلکه در نقش شخصیت اصلی و با تصمیمات سرنوشت‌ساز در بحران‌ها و موقعیت‌های خاص، توانسته‌اند حس باورپذیری و همذات‌پنداری مخاطبین را تقویت نمایند. مخاطبین کودک نیز به واسطه‌ی قوه‌ی تخیل قوی خود، قادر به همذات‌پنداری و باورپذیری بیش‌تر با شخصیت اصلی هستند و پیام داستان را که در رفتار و شکل‌گیری شخصیت آن‌ها تأثیرگذار است به صورت خودآگاه یا ناخودآگاه دریافت می‌کنند. بر همین اساس، شناسایی عناصر محبوبیت و باورپذیری شخصیت‌های اصلی در انیمیشن‌های شاخص به‌ویژه تولیدات دیزنی اهمیت می‌یابد. افزون بر آن، لازم است تا با شناخت عناصر جذابیت و ویژگی‌های بصری شخصیت‌های اصلی و تأثیرگذار در انیمیشن‌های مطرح جهان، به راهکارهایی برای خلق تولیداتی هم‌جهت و هم‌سو با هویت

روش پژوهش

نوع پژوهش از نظر هدف توسعه‌ای است و از نظر روش، کیفی و حاصل تحلیل داده‌ها مشاهده‌ای و متنی است. طرح و ساختار این پژوهش در نگاه کلی مطابق با تصویر (۱)، بر اساس جایگاه تصویرگر انتخاب گردیده است. در این فرآیند، داستان، تصویرگر، اثر و مخاطب در یک چارچوب قرار می‌گیرند. به‌طوری که هر چه تصویرسازی شخصیت بتواند ویژگی‌های رفتاری را به شکل بصری بهتر به تصویر کشد، میزان دریافت مخاطب نیز در شناخت خصوصیات رفتاری شخصیت بیش‌تر خواهد شد. باختین در مبحث زندگی‌نامه‌ی تحلیلی، سرفصل‌هایی چون زندگی خانوادگی و اجتماعی، شکل ظاهری، عادات، نقاط ضعف، فضایل، رفتار فرد در هنگام نزاع و نظایر این‌ها را برای شخصیت در نظر می‌گیرد که از میان وقایع مختلف و در زمان‌های متفاوت زندگی شخصیت انتخاب می‌گردند (۱۴۰۰، ۲۰۴). به همین منظور با توجه به مشخصه‌های تصویرسازی شخصیت‌ها شامل ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری و ویژگی‌های ظاهری و بصری، به تحلیل شخصیت‌ها در موقعیت آستانه‌ای پرداخته شده است.



تصویر ۱. الگو و مسیر پژوهش.

زمانی به پژوهش پیش‌رو نزدیک‌تر بودند متمرکز گردید.

چن، هوآن و سو (۲۰۲۲) در مقاله‌ای با عنوان «اتربخشی نقش‌های مؤنث در فیلم‌های دیزنی» با استفاده از تئوری هویت اجتماعی و نظریه‌ی شناختی به بررسی کلیشه‌ها و نقش‌های جنسیتی هم‌زمان با جنبش‌های فمینیستی^{۱۲} در هشت شاهزاده خانم دیزنی می‌پردازند. آنان با هدف بررسی تأثیرات اجتماعی انیمیشن‌های دیزنی قرن بیستم نشان می‌دهند، تصویر جدید شخصیت مؤنث، آزادتر و مستقل‌تر است و به دلیل محبوبیت تولیدات دیزنی توانسته بر رفتار، افکار ناخودآگاه و جایگاه اجتماعی زنان تأثیرگذار واقع شود. ژراریو، مورال و ویلاولوس (۲۰۲۱) در مقاله‌ای با عنوان «رهبری زن در انیمیشن برای کودکان و یادگیری اجتماعی-شناختی دختران قرن ۲۱» در سه بعد شخصی-روانی، جامعه‌شناختی و ارتباطی و باهدف بازنمایی و ظرفیت رهبری شخصیت‌های اصلی مؤنث به مطالعه‌ی یادگیری اجتماعی-شناختی مخاطبان کودک در دهه فیلم انیمیشن (۲۰۱۰-۲۰۲۰) می‌پردازند و چنین نتیجه‌گیری می‌کنند که در جدیدترین فیلم‌های انیمیشن، شخصیت‌های اصلی مؤنث، فعال، مصمم و مستقل هستند و الگوی رهبری زن در رابطه با تأثیر اجتماعی و آموزشی، بر دختران جوان تأثیر می‌گذارد که نشان‌دهنده‌ی تکامل نقش زنان با تأکید بر نوعی رهبری تحول‌آفرین در جامعه‌ی امروزی است. زو (۲۰۲۱) در مقاله‌ی خود با عنوان «تحلیل تأثیر شخصیت‌های مؤنث در فیلم‌های دیزنی» به تحلیل شخصیت‌های مؤنث انیمیشن‌های دیزنی باهدف بررسی سبک‌های مختلف فیلم‌های فمینیستی دیزنی و چگونگی تأثیر نقش‌های مختلف بر دیدگاه‌های اجتماعی می‌پردازد و چنین نتیجه‌گیری می‌کند که دیزنی با ایجاد تغییر در نحوه‌ی نمایش نقش‌های جنسیتی و شکستن کلیشه‌های آن، شخصیت‌های مؤنث مستقل و قدرتمندی را به تصویر کشیده است که نشان می‌دهد در طول دوره‌های مختلف تغییر و پیشرفت کرده است و توانسته جهان را با خود همراه سازد. لیو و یانگ (۲۰۲۱) در مقاله‌ای با عنوان «دگرگونی تصاویر مؤنث در دیزنی: فیلم‌های انیمیشن قرن بیستم تا بیست و یکم در چارچوب جنبش فمینیستی آمریکا» از طریق روش مشاهده‌ای و باهدف بیان تغییرات در تصویر شاهزاده خانم‌های دیزنی به تحلیل انیمیشن‌ها با توجه به تأثیر جنبش‌های فمینیستی می‌پردازند و نشان می‌دهند که بازنمایی زنان همیشه در چارچوب کلیشه‌های جنسیتی بوده و دیزنی توانسته است نقش مؤثری در فرهنگ و تغییر جامعه و جایگاه زنان داشته باشد. یونگ و کیم (۲۰۲۰) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل رفتارهای نقش جنسیتی مطابق با بیان بصری انیمیشن‌های دیزنی: تمرکز بر شخصیت‌های مؤنث مولان، گیسوکمند، موآنا و منجمد ۲» با تحلیل رفتارها و نقش‌های جنسیتی به بررسی بازتاب تغییرات در تصویر شخصیت‌های مؤنث امروزی می‌پردازند. هدف، شناسایی مخاطبان اصلی (کودکان و نوجوانان) و اهمیت آموزش در زمینه‌ی پذیرش محتوای انیمیشن از طریق ویژگی‌های بصری به آن‌ها است. با توجه به نقش و تأثیر انیمیشن به عنوان یک رسانه، نتیجه می‌گیرند که می‌توان پایه و بستر مطالعه و ارتقای آموزش سواد انیمیشن را با آگاهی بخشی در بیان محتوا و نقش‌ها و رفتارهای جنسیتی ایجاد نمود. جانسون (۲۰۱۵) در پایان‌نامه کارشناسی/ارشد خود با عنوان «سیر تکامل شاهزاده خانم‌های دیزنی و تأثیر آن‌ها بر تصویر بدن، نقش‌های جنسیتی و تجسم عشق» با تعریف سه دوره‌ی مختلف برای شاهزاده خانم‌های دیزنی به بررسی تغییر و تحولات آن‌ها باهدف بیان نقش رسانه در بازنمایی زنان، ارائه‌ی الگوها

و باورها و کشف آسیب‌پذیری کودکان می‌پردازد و نشان می‌دهد که شاهزاده خانم‌های دیزنی در طول سه دوره‌ی زمانی با تغییرات اجتماعی تغییر کرده و با شکستن دیدگاه‌های کلیشه‌ای سنتی تکامل یافته به طوری که در دوره‌ی سوم، آن‌ها از مطیع و فرمان‌بردار بودن فاصله گرفته و فعال، مستقل و قهرمانانه‌تر شده‌اند. سلطانی، کهوند و صادقیان (۱۴۰۰) در مقاله‌ای با عنوان «تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا» شخصیت اصلی مؤنث رادر سیزده فیلم شرکت دیزنی با استفاده از الگوی نشانه‌شناسی رولان بارت^{۱۳} و در نظر گرفتن سه مرتبه دلالت ضمنی، دلالت صریح و دلالت ایدئولوژیک تحلیل می‌نمایند. هدف، کشف گفتمان و ایدئولوژی غالب و تأثیر آن بر چگونگی بازنمایی، معناسازی و تحولات قهرمان مؤنث است. آنان چنین نتیجه می‌گیرند که دو ابزار کلیشه‌سازی و اسطوره‌سازی در بازنمایی شخصیت‌های مؤنث متأثر از سه موج فمینیسم است که در تولید و تثبیت معنا نیز نقش مهمی ایفا می‌کنند. محمدی و ممدلی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «اخلاق زنانه نگر و تحولات آن در پویانمایی‌های شاهدخت دیزنی» با استفاده از روش تحلیل گفتمان به بررسی تغییر و تحولات و پیام اخلاق زنانه نگر شاهدخت‌ها در انیمیشن‌های هشتاد سال اخیر دیزنی می‌پردازند و چنین نتیجه‌گیری می‌کنند که در این آثار گفتمان فمینیستی مشهود است و اخلاق زنانه نگر دیزنی در دهه‌ی دوم قرن بیست و یکم با انتقاد از اخلاق سنتی و برهم زدن نظم آن و با شکوفایی استعدادها و افزایش فاعلیت زنان، با ارائه تعریف جدیدی از اخلاق، خوانشی رادیکال را جایگزین آن نموده است. دهقانی محمدآبادی (۱۳۹۵) در پایان‌نامه کارشناسی/ارشد خود با عنوان «بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان مؤنث در آثار استودیوی دیزنی و جیبلی» با استفاده از دو الگوی سفر قهرمان مؤنث مورین مرداک^{۱۴} و مدل تحول شخصیت رولو می^{۱۵}، به بررسی تفاوت‌های معنادار در ساختار شخصیت قهرمان مؤنث در دو شرکت دیزنی و جیبلی باهدف ارزیابی و انطباق‌پذیری الگوها و مراحل سفر قهرمان می‌پردازد و نشان می‌دهد، قهرمانان مؤنث دیزنی در تعامل با دنیای بیرونی جهت اثبات توانایی هایشان کنش‌مندانه عمل می‌کنند.

آنچه این پژوهش را نوآورانه و متمایز از مطالعات پیشین نشان می‌دهد، روش و اهداف تحقیق است. مطالعات پیشین با رویکرد فمینیستی و یا با تکیه بر الگوی سفر قهرمان از منظر روان‌شناختی و یا مؤلفه‌های اجتماعی و زنانگی به تغییر و تحولات نقش‌های جنسیتی در طول زمان با توجه به تأثیر انیمیشن‌ها و شخصیت اصلی مؤنث بر مخاطب کودک و نوجوان پرداخته‌اند. در نتیجه برابر مطالعات انجام‌شده، پژوهشی در ارتباط با تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث با رویکرد موقعیت‌آستانه‌ای باخترین که به طور مستقل به تمام نمونه‌های مطالعاتی پژوهش پیش‌رو پرداخته باشد، یافت نشد.

مبانی نظری پژوهش موقعیت آستانه

باخترین موقعیت آستانه را این گونه تعریف می‌نماید که: «آستانه، درگاه، راه‌پله، بار معنایی کرونوتوپیک آن‌ها». کرونوتوپ یا پیوستار زمانی-مکانی، استعاره‌ای از نظریه‌ی نسبیت اینشتین^{۱۶} و یکی از مفاهیم اصلی اندیشه‌ی باخترین است (۵۸۴، ۱۴۰۰). پیوستار زمانی-مکانی باخترین، بیان‌کننده‌ی جدایی‌ناپذیری زمان و مکان است که اصلی‌ترین بخش آن نقطه‌ی عطف است و با لحظه‌ی بحرانی و تصمیم سرنوشت‌ساز زندگی مرتبط است.

نامقدس، والا/پست، بزرگ/ناچیز، تولد/مرگ و غیره گرد هم می‌آیند. در کل، با نقض عرف‌های پذیرفته‌شده توسط اکثر افراد و تغییر وضعیت معمول زندگی، عرف‌شکنی رخ می‌دهد (۲۷۰، ۲۷۷).

تقابل دوگانه

همان‌گونه که در مبحث قبل، به تقابل‌های دوگانه اشاره شد، این دوگانگی‌ها آغاز/پایان، تولد/مرگ، ستایش/توهین و غیره تغییر و بحران را به شکل واحد نشان می‌دهند، یعنی از نظر ارزش هر دو قطب ارزشی برابر، یگانه و واحد دارند (باختین، ۱۴۰۰، ۲۷۷). سوسور^{۱۸} در تحلیل ساختارگرایانه اصل را بر تقابل‌های دوگانه می‌گذارد و معتقد است مفاهیم به‌واسطه‌ی محتوایشان تعریف نمی‌شوند بلکه از طریق تقابل با دیگر اجزاء همان نظام، معنا و ارزش می‌یابند (سجودی، ۱۳۸۷، ۲۴). دیدگاه سوسور را می‌توان این‌گونه بیان کرد که زندگی زمانی معنای می‌یابد که در کنار آن و در تمایز با آن جزء دیگری یعنی مرگ تعریف شود.

تصمیم‌نهایی

قدرت انتخاب‌نهایی بین ارزش‌ها؛ حسی از ایمان و رویکردی واحد به‌سوی ارزش و منزلتی غایی و والا تر را دارد. جهان‌بینی‌ها نسبت به ارزش‌های والا تر به‌عنوان موضع‌نهایی اتخاذ شده در جهان هستند و پس از مشخص شدن مواضع شخصیت آشکار می‌گردند. در نتیجه این شخصیت‌ها محدود نمی‌شوند و خود قادر به گرفتن تصمیمات‌نهایی هستند (باختین، ۱۴۰۰، ۵۶۵-۵۸۷). در موقعیت بحرانی شخصیت کم‌تر زمان اندیشیدن دارد و برای رهایی از وضعیت بحرانی و مورد تهدید واقع شدن خود، گروه و قبیله‌اش تصمیمی سریع و اضطراری می‌گیرد تا سرنوشت خود و یا اطرافیانش را به‌گونه‌ای دیگر رقم زند تصمیمی که گاهی در صورت عملی شدن می‌تواند منجر به پیروزی یا شکست شود.

معرفی شخصیت‌ها و بیان ویژگی‌های رفتاری و بصری

باختین شخصیت را در ارتباط و گفت‌وگو با دیگری یعنی با حضور در جهانی گفت‌وگویی تعریف می‌کند. در نتیجه آنچه بر آستانه رخ می‌دهد یعنی مرز کنش‌ها، همان چیزی است که بر مرز آگاهی خود و آگاهی دیگری رخ می‌دهد (۱۴۰۰، ۵۶۴). او معتقد است که در جهان گفت‌وگویی تنها یک من و یک شخصیت منحصر به فرد وجود دارد که باید آنچه در حقیقت و واقعیت هست حضور یابد بدون هیچ نقاب و ارزش‌گذاری‌های حاصل از برداشت دیگران (همان، ۱۴۰۰، ۵۷۵-۵۷۶). هریک از شخصیت‌های مورد مطالعه بر اساس آنچه در حقیقت است به دنبال اثبات وجود خود، توانایی‌ها و توانمندی‌ها و یافتن هویت خویش هستند. در این موقعیت تصویرسازی در جهت نشان دادن حسی از اعتماد به نفس، شخصیت را با بدنی صاف و محکم، سینه‌ای جلو داده و چهره‌ای که با توجه به موقعیت، بیان‌کننده‌ی جدیت یا شادمانی است به تصویر می‌کشد. جدول (۲) مشخصات شخصیت‌های اصلی را بر اساس ویژگی‌های رفتاری و بصری نشان می‌دهد.

۱. **مریدا:** ملکه الینور (مادر) انتظار دارد تا مریدا همچون یک بانوی سلطنتی تربیت شود و مریدا با محدود نکردن خود در این چارچوب‌ها باعث ایجاد اختلافاتی می‌شود. این اختلاف‌ها با شرکت کردن مریدا در مسابقه‌ای که خواستگاران برای مشخص شدن همسر آینده‌ی او با یکدیگر مبارزه می‌کردند به اوج خود می‌رسد. مریدا، شخصیتی است که در فرآیند

این پیوستار نشان‌دهنده‌ی زمان (لحظه‌ی تصمیم‌گیری) و مکان (محل رخداد‌های سرنوشت‌ساز) در موقعیت آستانه است. از نظر باختین رخداد و کشمکش در نقطه‌ی برخورد آگاهی‌های گوناگون شکل می‌گیرد و آن زمانی است که شخص به یک جهان‌بینی متفاوت از آگاهی دیگران (خانواده، جامعه و غیره) دست می‌یابد. کنش‌ها ایجاد می‌شود و در لحظه‌ای بحرانی، لحظه‌ای که از محدودیت زمان و مکان عبور می‌کند بر آستانه‌ی گرفتن تصمیم‌پایانی قرار می‌گیرد. این تصمیم که در سرنوشت شخص و یا دیگران تأثیرگذار است، برخاسته از یک انتخاب آگاهانه در مرز مشترک دوسویگی‌ها (حیات دوباره/مرگ، عشق/نفرت، ستایش/توهین، جوانی/پیری، فراز/فرود و غیره) است. در نهایت با عرف‌شکنی و رهایی از قیدوبندها به خلق موقعیتی شگفت‌آور دست می‌یابد که فرد و جامعه را به سمت نوزایی هدایت می‌کند (باختین، ۱۴۰۰).

کنش

آنچه فرد برای نمایان کردن موضع خود بر دیگران به کار می‌بندد از زبان بدن (کنش غیرکلامی) تا کلام و گفتار (کنش کلامی)، منجر به کنش می‌شود. این کنش‌ها در قالب کلام و سبک گفتاری، حرکات و حالت‌های بیانی بدن، چشم‌ها، چهره، دست‌ها و کلیت ظواهر بیرونی شکل می‌گیرد (باختین، ۱۴۰۰، ۵۷۷). حال بر حسب شرایط و رخداد‌های شکل گرفته در فضای داستان، کنش‌های متفاوتی از سوی شخصیت‌ها رخ می‌دهد که در نتیجه‌ی آن مخاطب به سطح عمیق‌تری از شخصیت و احساسات او هدایت می‌گردد. هر چه وقایع داستان قدرتمندتر گردد؛ فضایی را خلق می‌کند تا شخصیت‌ها بتوانند رشد کنند، واکنش نشان دهند و تأثیرات متقابل بگذارند (هورتون، ۱۳۹۲، ۱۶۳).

لحظه‌ی بحرانی

انسان در زندگی خود بر آستانه‌ی تصمیم‌ها و بحران‌ها ایستاده است. هنگامی که جریان داستان در نقاط بحرانی و عطف متمرکز می‌گردد، زمان و مکان بحرانی در این لحظه، با تصمیم سرنوشت‌ساز و دگرگونی تعریف می‌شود (باختین، ۱۴۰۰). در لحظه‌ی بحرانی به سبب برخورد نیروهایی که مقابل یکدیگر بودند، داستان به نقطه‌ی اوج خود می‌رسد و موجب تغییر و تحولاتی در روند داستان و در زندگی شخصیت اصلی و دیگر شخصیت‌ها می‌شود (میرصادقی، ۱۳۹۴، ۹۹). بنابراین تنها فانتزی و تخیلی بودن داستان برای جلب نظر مخاطب کافی نیست؛ باید کشمکش و یا رخدادی خطرناک رخ دهد تا شخصیت‌ها را درگیر آن کند و مخاطب را با خود همراه سازد. لحظه‌ی سرنوشت‌ساز برای شخصیت‌ها، اوج داستان است که همه‌ی اتفاقات پیش‌زمینه‌ای برای رسیدن به چنین لحظه‌ای رقم می‌خورد (بکرمن، ۱۳۹۰، ۱۳۲-۱۳۴).

عرف‌شکنی

عرف در اصطلاح به رسم و شیوه عملی یا گفتاری گفته می‌شود که در میان اکثر افراد جامعه متداول و پذیرفته‌شده است و از آن پیروی می‌کنند (خزائی و عرب‌احمدی، ۱۳۹۹، ۱۶۱). باختین در دیدگاه کارناوالی این‌گونه به عرف‌شکنی پرداخته است که در ابتدا، ساختار فرم‌های پارامنشی، آداب و معاشرت و هرگونه نابرابری‌های اجتماعی واژگون می‌شود. سپس مناسبات به شکلی آزاد میان افراد برقرار می‌شود به طوری که عرف‌شکن و ناشایست جلوه می‌کند و به دنبال آن تقابل‌های دوگانه نظیر مقدس/

جدول ۲. مشخصات شخصیت‌های اصلی مؤنث.

شخصیت اصلی	میریدا	السا	آنا	جودی	موانا	میرابل
تصویر شخصیت						
ویژگی‌های رفتاری	جسور، شجاع، سرسخت، خونگرم، کنشگر و باهوش	آرام، محتاط، گوشه‌گیر، باوقار، خونسرد و مسئولیت‌پذیر	پرانرژی، سرسخت، شجاع، خونگرم، فعال و کنشگر	شجاع، سرسخت، خوش‌بین، باهوش، خونگرم، کنشگر	جسور، شجاع، سرسخت، ماجراجو، خونگرم، کنشگر و باهوش	آرام، فعال، دلسوز، خونگرم، کنشگر و باهوش
کنش به مسائل خلاف نظر	عصبانی و پر خاشاک	حساس، زودرنج، عبوس و هیجانی	مقاوم، استوار و سرسخت	تلاش برای تغییر شرایط	ناراحت و عصبانی	خوش‌بین، با اعتمادبه‌نفس اما از درون ناراحت
ویژگی‌های بصری	باریک اندام، صورت گرد، پوست سفید و کک‌ومکی، چشم‌های درشت و آبی، موی مجعد نامرتب و قرمز نارنجی	باریک اندام و بلند، صورت گرد، پوست سفید رنگ پریده و کک‌ومکی، چشم‌های درشت و آبی، موی صاف بلوند روشن و آراسته	باریک اندام و متوسط، صورت مثلث گونه، پوست صورتی و کک‌ومکی، چشم‌های درشت و آبی فیروزه‌ای، موی صاف بلوند مایل به قرمز و آراسته	کوچک جثه، صورت مربعی، پوست پوشیده از خز خاکستری مایل به قهوه‌ای روشن، چشم‌های درشت و بنفش	باریک اندام و عضلانی، صورت شش ضلعی، پوست قهوه‌ای روشن، چشم‌های درشت و قهوه‌ای روشن، موی موج‌دار و مشکی	تپل و کوتاه، صورت گرد، پوست گندمی و کک‌ومکی، چشم‌های درشت و فندقی، موی مجعد کوتاه و مشکی
بیان تصویری	سن، نژاد، تأکید و جلب توجه مخاطب	زیبایی، جذابیت، نژاد، نقش، تأکید و جلب توجه مخاطب	زیبایی، پویایی، جذابیت، نژاد، نقش، تأکید و جلب توجه مخاطب	سن، گونه، تأکید و جلب توجه مخاطب	نژاد، نقش، تأکید و جلب توجه مخاطب	سن، نژاد و تأکید
آرزو	خود در سرنوشتش دخیل باشد	رهایی و کنترل قدرت و توانایی	رسیدن به مرد رؤیاهایش و تجربه‌ی عشق	پلیس واقعی، دنیا را جای بهتری کند	کشف هویت خویش، عبور از صخره‌ی مرجانی	دیگران بدانند که او هم مانند دیگر اعضای خانواده‌اش خاص است

معرفی می‌کند.

۵. موانا: موانا به دنبال کشف هویت خود و برطرف نمودن مشکلات مردم است. زمانی که جزیره و مردمش را در خطر می‌بیند، تصمیم می‌گیرد برخلاف قوانین و نظر پدرش جزیره را ترک کند و برای نجات مردم و جزیره، راهی سفری خطرناک و ماجراجویانه شود. موانا شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی با تأکید بر هویت خود، با بیان این جملات، «من موانا از موتونوبی» خود را به دیگران معرفی می‌کند.

۶. میرابل: میرابل تنها عضو خانواده‌ی مادریگال است که هیچ قدرتی هدیه نگرفته است و از طرف مادر بزرگ و برخی افراد خانواده، از فعالیت‌های خانوادگی کنار زده می‌شود. میرابل به دنبال آن است تا نشان دهد او هم مانند دیگر اعضای خانواده خاص و منحصر به فرد است. زمانی که معجزه و قدرت خانواده‌اش را در خطر می‌بیند، تلاش می‌کند تا از آن‌ها محافظت نماید. میرابل شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی، با آگاهی از منحصر به فرد بودن خود، با بیان این حقیقت که عضوی از خانواده‌ی شگفت‌انگیز مادریگال است و با وجود نداشتن هدیه و قدرت جادویی مانند دیگر اعضای خانواده خاص است، خود را به دیگران معرفی می‌کند.

بررسی شخصیت اصلی در موقعیت آستانه

بر اساس نظریه‌ی باختین موقعیت آستانه در یک مکان اصلی و در یک زمان لحظه‌ای رخ می‌دهد جایی که شخص تصمیم می‌گیرد و سرنوشت خود را رقم می‌زند. در جدول (۳) مکان و زمان آستانه برای هر یک از شخصیت‌ها مشخص شده است.

گفت‌وگویی برای تعیین سرنوشت خود، با حضور در میدان مسابقه واقعیت خود را نمایان می‌کند و با بیان این جملات، «من میریدا هستم، اولین فرزند قبیله‌ی دانبروک» خود را به دیگران معرفی می‌کند.

۲. السا: السا در دوران کودکی به واسطه‌ی نیروی ماورایی‌اش، ناخواسته آسیبی به خواهرش آنا می‌رساند که پس از آن به درخواست والدینش از جامعه و خانواده‌اش فاصله می‌گیرد. پس از سال‌ها دوری و انزوا، در حالی که مجبور به پنهان نمودن نیروی خویش است، باید در روز تاج‌گذاری با مردم روبه‌رو شود. السا شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی، واقعیت خود را با آشکار نمودن نیروی خود، پس از سال‌ها پنهان نمودن و ترس از آسیب و برداشت دیگران، نمایان می‌کند.

۳. آنا: آنا با وجود مشاهده‌ی نیروی خواهرش السا، از او در مقابل مردم و سران کشورها حمایت می‌کند و پس از فرار السا به کوهستان، برای بازگرداندن او به دنبالش می‌رود. آنا آسیب مجددی از نیروی خواهرش می‌بیند اما با عشق و محبتی که نسبت به او دارد با به خطر انداختن جان خود، برای نجات السا ایثار می‌کند. آنا شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی با بیان حقیقت، نیروی خواهرش را هرگز کتمان نمی‌کند و در همه حال از او حمایت می‌کند.

۴. جودی: جودی آرزو دارد تا افسر پلیس شهر بزرگ زوتوپیا شود. با وجود جثه‌ی کوچک، برخلاف نظر والدینش و عدم پذیرش از سوی اطرافیان، مصمم است تا با توانایی‌هایی که دارد خود را به دیگر حیوانات ثابت نماید و جهان را جایی بهتر برای زندگی کند. جودی شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی واقعیت خود را نمایان می‌کند و با اطمینان از توانایی‌های خود، با بیان این جملات «افسر جودی هاپس از اداره‌ی پلیس» خود را به دیگران

تصویر	موقعیت آستانه	شخصیت
	مکان آستانه، اقامتگاه مادر بزرگ تالا	موآنا
	زمان آستانه، زمانی که مادر بزرگ در بستر مرگ قرار گرفته است	
	مکان آستانه، حیاط خانه (کازیتا)	میرابل
	زمان آستانه، زمانی است که میرابل مورد عتاب مادر بزرگ آبولو قرار می‌گیرد	

موقعیت آستانه و تصویرسازی شخصیت‌ها

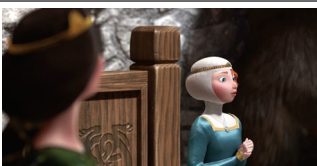
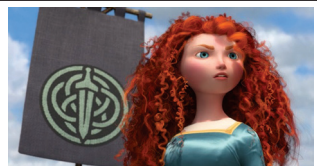
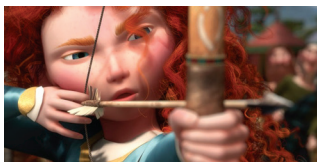
۱. **مریدا:** مریدا شخصیتی جسور و سرسخت که سرنوشت تحمیلی را نمی‌پذیرد و در تلاش برای رسیدن به آزادی است. بارزترین بخش تصویرسازی مریدا که آزادی او و رهایی‌اش از قیدوبندها را به تصویر کشیده، موهای نامرتب و آزاد او است. تصویرسازی چهره و حالت بدن او با قرار گرفتن در موقعیت آستانه و لحظه‌ی بحرانی (میدان مسابقه)؛ بیان‌کننده‌ی کنش‌های غیرکلامی چون جدیت، خشم و اعتمادبه‌نفس است. صاف و محکم بودن بدن، سینه‌ی جلو داده، سر رو به بالا گرفته و گره خوردن ابروها در به تصویر کشیدن این کنش‌ها نقش داشته‌اند. پاره نمودن لباس رسمی در میدان مسابقه، کنشی است در جهت نشان دادن آزادی و رهایی مریدا از قیدوبندها که با عرف‌شکنی نیز همراه است. هم‌زمان با نوزایی، علاوه بر تغییر رفتار و همراهی ملکه الینور با مریدا در ظاهر او نیز تغییراتی ایجاد شده است از جمله بسته نبودن موها که نشان‌دهنده‌ی آزادی فکر و اندیشه در او است. جدول (۴) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای مریدا را نشان می‌دهد.

۲. **السا:** السا شخصیتی آرام و گوشه‌گیر که به دلیل نیرو و قدرتش از ترس آسیب‌رساندن به دیگران و به خواست پدرش، دست‌هایش را جهت کنترل نیروی‌اش می‌پوشاند و خود را از دیگران پنهان می‌کند. بارزترین بخش تصویرسازی السا، اگرچه موهای بلوند و چشم‌های درشت اوست اما دست‌هایش بدون هیچ اغراقی به جهت تأکید و تکرار نمایش به‌عنوان

جدول ۳. مکان و زمان آستانه شخصیت‌ها.

تصویر	موقعیت آستانه	شخصیت
	مکان آستانه، میدان مبارزه	مریدا
	زمان آستانه، زمانی که تیر مبارز آخر به هدف می‌خورد	
	مکان آستانه، سالن مراسم در کاخ آرندل	السا
	زمان آستانه، زمانی که آنا دستکش را از دست السا بیرون می‌کشد	
	مکان آستانه، دریاچه‌ی یخ‌زده‌ی مجاور کاخ آرندل	آنا
	زمان آستانه، زمانی که هانس قصد جان‌السارا نموده است	
	مکان آستانه، منطقه‌ی تاکستان در جنگل خاطرات شمال (جنگل‌های استوایی)	جودی
	زمان آستانه، زمانی که رئیس بوگو می‌خواهد نشان پلیسی جودی را از او بگیرد	

جدول ۴. مریدا و موقعیت آستانه.

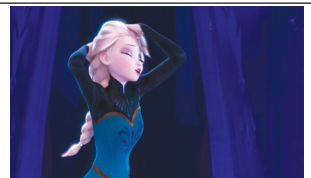
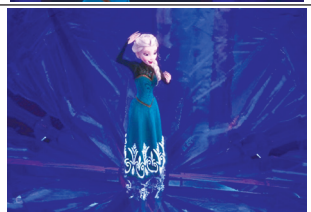
تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	سالن غذاخوری	مطرح شدن حضور قبایل برای خواستگاری	بحث و مشاجره‌ی مریدا با مادر
	کنش	اتاق مریدا	پس از بحث با مادر	ضربه زدن به ستون تخت با شمشیر
	آگاهی	مراسم در قلعه و در حضور روسای قبایل	حین صحبت‌های مادر	پیشنهاد تیراندازی / فرزند اول بودن، حق شرکت در مسابقه و همراه بردن تیروکمان
	لحظه‌ی بحرانی	میدان مسابقه	لحظه‌ی برخورد تیر مبارز سوم به هدف	حضور در میدان مسابقه و معرفی خود با جدیت، قدرت و اعتماد به نفس
	عرف‌شکنی	میدان مسابقه	لحظه تیراندازی مریدا	حضور در مسابقه / اقدام برای آزادی و تعیین سرنوشت / پاره کردن لباس رسمی
	تقابل دوگانه	میدان مسابقه	قبل از رها کردن تیر سوم توسط مریدا	اندیشیدن و پذیرفتن شکست / پیروزی، اسارت / آزادی، تسلیم / مبارزه، اجبار / اختیار
	تصمیم‌نهایی	میدان مسابقه	رها کردن تیر سوم با وجود اخطارهای مادر	تعیین سرنوشت و حق انتخاب
	نوزایی	در قلعه	پس از مسابقه و هنگام صحبت با سران قبایل	پذیرفتن حق انتخاب و تصمیم‌گیری فرزندان
		در جنگل	بعد از تبدیل شدن مادر به خرس و هنگام ماهیگیری	همراهی مادر با مریدا / نبستن موها / سوارکاری

شناخت و آگاهی از خود با تغییرات لباس و رها نمودن موها به تصویر کشیده شده است. جدول (۵) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای الساران نشان می‌دهد.

۳. آنا: آنا شخصیتی پرانرژی، سرسخت و شاد که حامی خواهرش السا است و آرزو دارد به عشق حقیقی دست یابد. بارزترین بخش تصویرسازی

منشأ نیرو بودن، عنصری جهت جلب توجه مخاطب است. تصویرسازی چهره و حالت بدن در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، بیان‌کننده‌ی ترس و وحشت از آشکار شدن قدرت است که با مشت کردن دست بر روی سینه (پنهان نمودن) به تصویر کشیده شده است. کنش‌های غیرکلامی شاد و هیجانی در چهره و حرکات بدن همراه با آشکار نمودن قدرت در لحظه‌ی

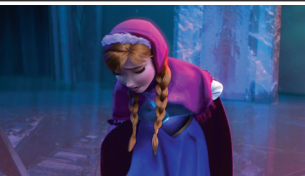
جدول ۵. السا و موقعیت آستانه.

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	سالن مراسم	مخالفت با ازدواج آنا و هانس	بحث و مشاجره‌ی السا و آنا
	کنش	سالن مراسم	هنگام مشاجره و پس از بیرون کشیدن دستکش از دست السا توسط آنا	نگرانی السا و روی برگرداندن به قصد خروج از سالن
	آگاهی	مراسم تاج‌گذاری / کوهستان	باز شدن دروازه‌ها و شرکت در مراسم / فرار از کاخ	پنهان نمودن قدرت / رها شدن و آشکار نمودن قدرت
	لحظه‌ی بحرانی	سالن مراسم	پس از عصبانی شدن در مشاجره با آنا و آشکار شدن قدرت	وحشت از آشکار شدن قدرت در مقابل مردم
	عرف‌شکنی	خارج از کاخ آرندل و در کوهستان	پس از آشکار شدن قدرت	با توجه به جایگاه السا: فرار از کاخ، دور انداختن لباس رسمی، برداشتن تاج از سر، رها نمودن خود از قیدوبندها
	تقابل دوگانه	سالن مراسم و کوهستان	روز تاج‌گذاری و پس از فرار از کاخ	اندیشیدن به پنهان / آشکار، دربند / رهایی نگرانی / آسودگی، منزوی / اجتماعی، اسارت / آزادی
	تصمیم‌نهایی	کوهستان	پس از شناخت و آگاهی از خود	آشکار نمودن قدرت، رهایی و آزادی
	نوزایی	السا و سرزمین آرندل	پس از آگاهی از کنترل قدرت به واسطه‌ی عشق	باور السا به خود و کنترل قدرت / پذیرش قدرت السا از طرف مردم

حیات دوباره و نیروی یخی / گرمای عشق است. جدول (۶) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای آنرا نشان می‌دهد.

این شخصیت، چشم‌های درشت و پر نشاط اوست که بیان‌کننده‌ی شادی، هیجان و عشق است که در لحظه‌ی بحرانی بی‌رمق می‌گردد. موهای آنا به دلیل مشخص شدن نشان یخ‌زدگی و نیروی السا بر آن، عنصر بارز دیگری از تصویرسازی شخصیت اوست. تصویرسازی چهره و حالت بدن، در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، بیان‌کننده‌ی تقابل‌های دوگانه‌ی مرگ /

جدول ۶. آنا و موقعیت آستانه‌ای

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	قلعه‌ی یخی السا	هنگام بحث و مشاجره‌ی السا و آنا	بر خورد نیروی السا به قلب آنا
	کنش	کوهستان، جنگل و کاخ آرندل	غلبه سرما بر بدن آنا، جست‌وجوی عشق حقیقی برای زنده ماندن	رفتن نزد هانس به عنوان عشق حقیقی
	آگاهی	قلعه‌ی یخی / جنگل / دریاچه یخ‌زده	دیدار با السا / ملاقات با ترول‌ها / مشخص شدن ماهیت و سوءقصد هانس	ایمان و باور به السا در کنترل نیرو / مشخص شدن راه درمان آنا / تلاش برای رسیدن به عشق حقیقی و نجات السا
	لحظه‌ی بحرانی	کاخ آرندل / دریاچه یخ‌زده	آشکار شدن ماهیت هانس / سوءقصد هانس به السا	نفرت از هانس و تلاش برای رسیدن به عشق حقیقی / عشق و علاقه به السا
	عرفشکنی	دریاچه یخ‌زده	پس از در آغوش گرفتن آنا توسط السا و حیات دوباره‌ی آنا	مقدم و برتر دانستن نجات السا، عشق آنا با حضور مردی در زندگی او تعریف نمی‌شود که متفاوت با تعریف مرسوم عشق
	تقابل دوگانه	دریاچه یخ‌زده	قبل از ایثار و فداکاری آنا	اندیشیدن و پذیرفتن زندگی / مرگ، زن / مرد و عشق / نفرت انتخاب عشق السا (زن) به جای عشق هانس و کریستوف (مرد)
	تصمیم نهایی	دریاچه یخ‌زده	لحظه‌ی سوءقصد هانس به السا	نجات السا با ایثار و از خودگذشتگی آنا و درک عشق حقیقی
	نوزایی	دریاچه یخ‌زده	در آغوش کشیدن آنا توسط السا	تعریفی از معنای عشق میان دو نفر، عشق و علاقه‌ی دوزن (دو خواهر، مادر و دختر و غیره) نه تنها یک زن و یک مرد

پلیس معرفی می‌کند. تصویرسازی چهره و حالت بدن در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، با دست‌های مشت شده و چهره‌ی مضطرب و نگران به تصویر کشیده شده است تا حس ناراحتی و ترس برای از دست دادن آرزوها و نشان پلیس را نشان دهد. جدول (۷) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای السا را نشان می‌دهد.

۴. جودی: جودی شخصیتی شجاع، ماجراجو، خوش‌بین و باهوش که آرزو دارد افسر پلیس شود تا دنیا را جای بهتری کند. بارزترین بخش تصویرسازی جودی گوش‌های بلند و جثه‌ی کوچک او است. او با وجود جثه‌ی کوچک، خرگوش و دختر بودن در تلاش برای اثبات ارزش‌ها و توانایی‌های خود است. تصویرسازی شخصیت با بدنی صاف و محکم و سر روبه بالا جهت بیان اعتماد به نفس زمانی است که خود را به عنوان افسر

جدول ۷. جودی و موقعیت آستانه.

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	خیابان	ناراحتی جودی از پارکبانی و درخواست خوک برای دستگیری سارق	دستگیری سارق توسط جودی و احضار او به دفتر رئیس بوگو جهت توبیخ شدن
	کنش	دفتر رئیس بوگو	درخواست سمور آبی برای پیدا نمودن همسرش	پذیرفتن درخواست از طرف جودی بدون هماهنگی و پذیرفتن شروط رئیس بوگو (در صورت عدم موفقیت پس از ۴۸ ساعت اخراج می‌شود)
	آگاهی	خیابان و دفتر بوگو / جنگل استوایی	درخواست خوک و درخواست سمور آبی و شرایط رئیس بوگو / لحظه‌ی گرفتن نشان توسط رئیس	آگاهی جودی از توانایی‌های خود و پذیرفتن / حمایت نیک و آگاهی جودی از فرصت برای حل پرونده، اخراج نشدن و حفظ نشان
	لحظه‌ی بحرانی	جنگل استوایی	لحظه‌ی گرفتن نشان توسط رئیس بوگو به دلیل از دست دادن مدرک و عدم اثبات صحبت‌های جودی	سکوت و نگرانی جودی و حمایت نیک
	عرف‌شکنی	روستا / خیابان / منطقه‌ی چوندگان کوچک / اداره پلیس / اداره راهنمایی رانندگی / خدمات تجاری / لیموزین / شهرداری	قبولی در آکادمی پلیس / پس از درخواست کمک خوک و سمور آبی	پلیس شدن برخلاف رسم خانواده / دور انداختن لباس و کلاه پارکبانی / پذیرش برخی مسئولیت‌ها بدون هماهنگی / ورود و دسترسی به برخی مکان‌ها و امکانات بدون مجوز / اعتماد جودی به نیک (روبا)
	تقابل دوگانه	اداره پلیس / خیابان / جنگل	لحظه‌ی ورود به اداره / با شروع کمک‌های نیک / لحظه‌ی بحرانی	مواجه‌شدن و اندیشیدن به دختر (زن) / مرد، کوچک / بزرگ، ضعیف / قوی، شکست / پیروزی، دوست / دشمن، معتمد / مکار، شکار / شکارچی، تسلیم / مبارزه و باهوش / نادان
	تصمیم نهایی	جنگل استوایی	لحظه‌ی گرفتن نشان پلیس جودی توسط رئیس بوگو	با آگاهی از تحقیر و اخراج شدن توسط رئیس بوگو، حمایت‌های نیک و استعداد و توانایی‌اش تصمیم می‌گیرد نشان پلیس را حفظ و دنیا را جای بهتری کند
	نوزایی	کل سرزمین حیوانات	پس از موفقیت جودی در حل پرونده‌ها	تغییر عقیده رئیس بوگو و انتخاب جودی به عنوان نماینده‌ی پلیس شهر / تغییر عقیده خانواده جودی و همکاری شدن با یک روباه / تشویق جودی توسط افسران بزرگ‌جثه / خودباوری و تغییر دیدگاه نیک

خود به مائویی و همراه نمودن او با خود نشان می‌دهد. تصویرسازی موآنا در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، بیان‌کننده‌ی کنش‌های غیرکلامی چون ناراحتی و نگرانی، در غم از دست‌دادن تنها حامی خود (مادر بزرگ) برای نجات مردم و جزیره است. موآنا با گذاشتن صدفی به جای تکه سنگ در مکان مقدس، جزیره و اقیانوس (تقابل دوگانه) را به یکدیگر پیوند می‌زند. جدول (۸) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای موآنا را نشان می‌دهد.

جدول ۸. موآنا و موقعیت آستانه.

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	جزیره	در میان گذاشتن مشکل از بین رفتن محصولات تازه برداشت‌شده و نبود ماهی برای صید با موآنا	تلاش برای رفع مشکلات و بیان راه حل
	کنش	ساحل جزیره	پس از انجام راه کارهای مختلف برای رفع مشکل	عبور از صخره‌ی مرجانی به عنوان راه حل نهایی و مشاجره موآنا با پدر
	آگاهی	غار، ساحل جزیره، جلسه سران	پس از صحبت‌های مادر بزرگ تالا	آگاهی از اجداد دریانورد و هویت خود، انتخاب او از طرف اقیانوس برای بازگرداندن قلب تفتیتی و حل مشکلات پیش آمده
	لحظه‌ی بحرانی	اقامتگاه تالا (مادر بزرگ)	بحث و تلاش برای تغییر نظر و عقیده‌ی پدر درباره بازگرداندن قلب تفتیتی، ناخوشی تالا	حضور در کنار بستر مادر بزرگ و نگرانی برای از دست دادن حامی خود
	عرف‌شکنی	غار / اقامتگاه رئیس توتی (پدر موآنا)	در حین دریافت آگاهی‌ها	ورود به غار / قطع کردن صحبت پدر در جلسه سران و پیشنهاد مجدد عبور از صخره مرجانی و بازگرداندن قلب تفتیتی، خروج از جزیره و عبور از صخره مرجانی با وجود ممنوعیت و برخلاف نظر پدر
	تقابل دوگانه	جزیره، اقیانوس	پس از رخداد و صحبت‌های مادر بزرگ تالا	ترک جزیره با آگاهی از مرگ / حیات دوباره، تسلیم / مبارزه، نجات / ویرانی، امنیت / خطر، خشکی / دریا، ماندن / رفتن
	تصمیم نهایی	اقامتگاه تالا (مادر بزرگ)	قبل از مرگ مادر بزرگ	با آگاهی از هویت خود، تقابل‌های دوگانه، عرف‌شکنی‌ها و راه نجات طبیعت و مردم تصمیم می‌گیرد جزیره را ترک کند و قلب تفتیتی بازگرداند
	نوزایی	در جزایر و اقیانوس	پس از موفقیت در بازگرداندن قلب تفتیتی	حیات دوباره طبیعت، پیوند جزایر و اقیانوس / تغییر عقیده‌ی رئیس توتی / از سرگیری دریانوردی

۵. موآنا: موآنا شخصیتی جسور، سرسخت و ماجراجو که به دنبال هویت خویش و گذر از صخره مرجانی است. بارزترین بخش تصویرسازی این شخصیت تأکید بر موهای او جهت توصیف حالات شخصیت و تقویت کنش‌های غیرکلامی است. به جهت قرار گرفتن موآنا در موقعیت‌های سخت، بدن او عضلانی و ورزیده به تصویر کشیده شده است. تصویرسازی چهره و حالت بدن موآنا در نحوه‌ی ایستادن، صاف و محکم بودن بدن، سینه‌ی جلو داده، سر رو به بالا گرفته و گره خوردن ابروها، جدیت او را به هنگام معرفی

است که بیان‌کننده‌ی قدرت او در حمایت از خانواده‌اش نیز هست. در این لحظه، میرابل با آگاهی از جایگاه آبولاً مقاوم و استوار در مقابل او می‌ایستد. حضور دو نسل قدیم و جدید در کنار هم و با اختلافاتی که منجر به ایجاد شکاف بین آن‌ها گشته، تقابل‌های دوگانه‌ای را به نمایش می‌گذارد. جدول (۹) مکان، زمان و کنش‌های شکل‌گرفته در موقعیت آستانه‌ای میرابل را نشان می‌دهد.

۶. **میرابل:** میرابل شخصیتی آرام، مهربان و فعال که اگرچه خود را منحصر به فرد و خاص می‌داند اما به دنبال اثبات وجود خود و توانایی‌هایش است. بارزترین بخش تصویرسازی میرابل، موهای فر و کوتاه و مهم‌تر از همه عینک او است. تصویرسازی چهره و حالت بدن در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، القاکننده‌ی حس ناراحتی، خشم و انزجار است که با سر و سینه‌ی جلوآمده به سمت مادر بزرگ آبولاً و گره خوردن ابروها به تصویر کشیده شده

جدول ۹. میرابل و موقعیت آستانه.

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	حیاط خانه	ایجاد ترک و شکاف در خانه و شاهدبودن میرابل از این اتفاق	اطلاع به خانواده
	کنش	پشت‌بام خانه و در کنار شمع جادویی	به هنگام خواب	بررسی شمع جادویی از سر نگرانی و شنیدن صحبت‌های مادر بزرگ آبولاً
	آگاهی	خانه / شهر	صحبت‌های مادر بزرگ آبولاً / صحبت با لوتیزا / برونو و پیش‌بینی‌های او / صحبت با ایزابلا	اطمینان از در خطر بودن معجزه و تلاش برای نجات آن / آگاهی از پیش‌بینی برونو و آگاهی از حضور خود در آن، در آغوش گرفتن ایزابلا / برطرف نمودن اختلافات جهت حفاظت از معجزه
	لحظه‌ی بحرانی	حیاط خانه	هنگام عتاب آبولاً و سرزنش میرابل به دلیل آگاهی دادن به لوتیزا و ایزبلا که لزومی ندارد همیشه بی‌نقص و قوی باشند	تلاش میرابل برای توضیح تغییرات و اتفاقات و عدم توجه و پذیرش آن‌ها توسط مادر بزرگ آبولاً
	عرفشکنی	خانه	در حین یافتن راه‌حل برای نجات معجزه	ورود به اتاق برونو، صحبت کردن و همراهی در پیش‌بینی مجدد با او با وجود ممنوعیت، ایستادن در مقابل آبولاً و مخالفت با او با توجه به جایگاه مادر بزرگ
	تقابل دوگانه	حیاط خانه	برخورد، بحث و مشاجره میرابل با آبولاً	آگاه به نجات / نابودی، عشق / تنفر، خاص / معمولی، جوان / پیر، جدید / قدیم، مهربانی / خشم، خاص / معمولی، پیوند / شکاف

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	تصمیم نهایی	حیاط خانه	پس از سرزنش‌های مکرر آبولّا	با آگاهی از خود، خانواده و معجزه تصمیم می‌گیرد به شکستن سکوت، آشکار نمودن احساسات و روشن نمودن نور وجودی خود و دیگر اعضای خانواده برای آبولّا
	نوزایی	در محوطه خانه	پس از ویرانی خانه و از بین رفتن معجزه	میرابل با آگاهی از احساس آبولّا علت رفتارهای او را درک می‌کند / آبولّا متوجه اشتباهاتش می‌شود / برونو به کانون خانواده بازمی‌گردد / مردم شهر به کمکشان می‌آیند / بیان احساس لوئیزا و ایزابلا و پذیرش ضعف و نقص‌هایشان

نتیجه

و آگاهی از تقابل‌های دوگانه‌ای چون شکست / پیروزی، مرگ / زندگی است. این تصمیم منجر به خلق موقعیتی شگفت‌آور می‌شود که در حیات فرد، خانواده، قبیله و یا جامعه مسبب نوزایی است. در نتیجه، با توجه به نقطه عطف زندگی شخصیت‌ها که با تصمیم‌گیری در لحظه‌های بحرانی و خلق موقعیتی جدید همراه است، تصویرسازی شخصیت‌ها به شکلی است تا با قرار گرفتن شخصیت در موقعیت آستانه‌ای بتواند پیام داستان را به مخاطب انتقال دهد. بارزترین بخش تصویرسازی نیز با توجه به آرزو، هدف و باورهای شخصیت در داستان شکل گرفته است. بنابراین، تصویرسازی و کنش‌های شخصیت اصلی در جهت تقویت پیام داستان و روشن نمودن تلاش او در رسیدن به خواسته‌ها و آرزوهایش در هماهنگی با لحظه‌های بحرانی و تصمیم نهایی تعریف می‌شود، تا بتواند مخاطب و به‌ویژه مخاطبین کودک و نوجوان را با خود همراه سازد و با تقویت حس همذات‌پنداری و باورپذیری، بیش‌ترین تأثیر را بر آن‌ها داشته باشد.

با توجه به مطالعات انجام‌گرفته، شخصیت‌ها به‌ویژه شخصیت‌های اصلی فیلم با حفظ سبک و سیاق و ویژگی‌های خاص دیزنی، بر اساس نژاد و فرهنگ، ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری، نقش و موقعیت در داستان، کنش‌های غیرکلامی و قرارگیری شخصیت در موقعیت آستانه و لحظه‌های بحرانی تصویرسازی می‌شوند. جهت جلب توجه مخاطب و تقویت ویژگی‌های رفتاری شخصیت‌های مورد مطالعه در داستان و در لحظه‌های بحرانی، هریک با عنصری بارز تصویرسازی شده است. از بررسی‌ها و یافته‌های حاصل از ویژگی‌های رفتاری و بصری، تصویرسازی شخصیت و کنش‌های شخصیت در موقعیت آستانه‌ای باختین، چنین نتیجه می‌شود که؛ این شخصیت‌ها بر اساس ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری خود، کنش‌هایی را نسبت به رخدادهای خاص و سرنوشت‌ساز در زندگی خود نشان می‌دهند که به واسطه‌ی آن رخداد در یک پیوستار زمانی-مکانی و لحظه‌ای بحرانی قرار می‌گیرند. رهایی از بحران نیازمند تصمیمی سرنوشت‌ساز است که همراه با عرف شکنی

پی‌نوشت‌ها

1. Disney.
2. Mikhail Mikhailovich Bakhtin.
3. Brave.
4. Frozen.
5. Zootopia.
6. Moana.
7. Encanto.
8. Chronotop.
9. Merida.
10. Elsa & Anna.
11. Judy.
12. Mirabel.
13. Feminist.
14. Roland Barthes.
15. The heroine's journey of Maureen murdock.
16. The character arc of Rollo May.
17. Albert Einstein.
18. Ferdinand de Saussure.

فهرست منابع

- شهروندی، فصلنامه فقه و حقوق اسلامی، ۱۶ (۵۹)، ۱۵۹-۱۷۷.
- دهقانی محمدآبادی، زهره (۱۳۹۵)، بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان مؤنث در آثار استودیوی دیزنی و جیبلی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته تصویر متحرک، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران.
- سجودی، فرزانه (۱۳۸۷)، نشانه‌شناسی کاربردی، تهران: نشر علم.
- سلطانی، سید حسن؛ کهوند، مریم و صادقیان، حمید (۱۴۰۰)، تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا، نشریه هنرهای زیبا-هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۶ (۴)، ۱۷-۲۷.
- محمدی، مهدی؛ ممدلی، مریم (۱۳۹۸)، اخلاق زنانه‌نگر و تحولات آن در پویانمایی‌های شاهدخت‌های دیزنی، فصلنامه علمی/اخلاق پژوهی، ۳ (۴)، ۱۳۷-۱۵۳.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۴)، عناصر داستان، تهران: نشر سخن.
- هورتون، اندرو (۱۹۹۴)، فیلم‌نامه‌نویسی شخصیت‌محور، ترجمه ستاره پیر خدروی (۱۳۹۲)، تهران: انتشارات سمت.
- Chen, Y., Huang, X., & Zou, Y. (2022). The Effectiveness of Female Roles in the Disney Films. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 638, 1022-1030. Doi: 10.2991/assehr.k.220110.193
- Johnson, R. M. (2015). The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of

- باختین، میخائیل (۱۹۸۱)، تخیل مکالمه‌ای جستارهایی درباره رمان، ترجمه رؤیا پورآذر (۱۴۰۰)، تهران: نشر نی.
- باختین، میخائیل (۱۹۸۴)، پرسش‌های بوطیقای داستانی و فوسکی، ترجمه سعید صلح‌جو (۱۴۰۰)، تهران: انتشارات نیلوفر.
- بکرمن، هوارد (۲۰۰۳)، همه چیز درباره‌ی انیمیشن، ترجمه فرناز خوشبخت و مریم کشکولی‌نیا (۱۳۹۰)، تهران: انتشارات سوره مهر.
- خزائی، احمدرضا؛ عرب‌احمدی، فاطمه (۱۳۹۹)، جایگاه عرف در حقوق

1039. Doi: 10.2991/assehr.k.211220.177

Rosario, M., Moral, M.E., & Villalustre, L. (2021). Female Leadership Represented in Animation for Children and the Sociocognitive Learning of 21st-Century Girls. *International Journal of Communication*, Vol. 15, 605-624.

Xu, M. (2021). Analysis on the Influence of Female Characters in Disney Films. *Proceeding of the 2021 5th international seminar on education, management and social sciences (ISEMSS 2021)*, 571, 327-331. Doi: 10.2991/assehr.k.210806.061

Love. *MA thesis*, Harrisonburg, James Madison University.

Jung, Y. S., & Kim, E. J. (2020). Analysis of Gender Role Behaviors in Accordance with Visual Expression of Disney Animation: Focusing on Female Characters of Mulan, Tangled, Moana, and Frozen 2. *The Journal of the Korea Contents Association*, 20(7), 107-117. Doi: 10.5392/JKCA.2020.20.07.107

Liu, Y., & Yang, M. (2021). The Transformation of Female Images in Disney Animated Films from the 20th to the 21st Century in the Context of the American Feminist Movement. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 615, 1034-