

الگوهای تکرار شونده بصری شخصیت شرور و ضدقهرمان با مقایسه انیمیشن کوکو و پسر دلفی

منصور کلاه کج،^۱ مینا بهمنش^۲

چکیده

در این پژوهش که با هدف شناخت شیوه‌ها و ضوابط پرداخت کاراکترهای شرور^۳ و ضدقهرمان^۴ نگارش شده، تلاش بر این است، تا وجوه اساسی و کمتر بررسی شده ساخت و پرداخت شخصیت‌های ضدقهرمان و شرور در دو انیمیشن از دو کشور آمریکا^۵ و ایران بررسی شوند. وجود دو شخصیت قهرمان کودک و عدم رستگاری شرورها در این انیمیشن‌ها دلیل انتخاب این موضوع است. سوال این پژوهش آن است که الگوهای تکرار شونده شخصیت شرور و ضد قهرمان در تولیدات مقطع زمانی حاضر، انیمیشن‌ها چیست و این الگوها در دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی چگونه بازنمایی شده‌اند؟ این پژوهش کیفی است و داده‌های آن به روش کتابخانه‌ای و با بهره‌گیری از مقالات پایگاه‌های علمی به دست آمده و به شیوه توصیفی و تحلیلی ارائه شده است. براساس یافته‌های این پژوهش، الگوهای تکرار شونده برای شرورها، صورتی با قالبی مثلث شکل برای القاء خطر است و ضد قهرمان‌ها معمولاً از نظر آناتومی بزرگتر از قهرمان هستند. با مقایسه دو انیمیشن هر دو شرور اصلی یعنی دلاکروز^۶ و پیرمرد غریبه، مخفی و دسیسه‌گرند و ضد قهرمان هر دو انیمیشن مردانی حمایتگر، اما با ویژگی‌های ظاهری متفاوت‌اند.

کلید واژه: انیمیشن، شرور، ضدقهرمان، قهرمان، کاراکتر

۱. مقدمه

یکی از مهم‌ترین بخش‌های ساخت تولیدات انیمیشنی، شخصیت‌پردازی است. معمولاً هر داستان از تعدادی کاراکتر تشکیل شده که اصلی‌ترین آن‌ها چهار شخصیت قهرمان^۷، ضدقهرمان، شرور و ضدشرور^۸ است. در هر داستان یک یا چند کاراکتر از این شخصیت‌ها ایفای نقش می‌کنند. از مهم‌ترین کاراکترها، شخصیت قهرمان یا همان خیر و ضد قهرمان یا شر است که بیشتر داستان بر محور آن‌ها شکل می‌گیرد. خیر و شر در کنار هم ارزشمند هستند و در تقابل با هم داستان هیجان‌انگیز و جذاب می‌کنند. در این مقاله تلاش شده تا چگونگی پرداخت شخصیت قهرمان و دو شخصیت دیگر، یعنی شرور و ضدقهرمان با توجه به الگوهای تکرار شونده‌ای که در انیمیشن‌های کلاسیک لایزنی^۹ اجرا شده‌اند؛ با استناد به آرت بوک^{۱۰}، مقالات و نقد صحنه‌ای این پویانمایی‌ها تبیین شود. همچنین وجوه دیگر نمایش این کاراکترها چون، پرداخت ظاهری، عناصر نمادین، رنگ و نور، جایگاه کاراکتر در استوری‌برد^{۱۱}، زاویه دوربین، طراحی لباس، خطوط و فضای شخصی^{۱۲} در کنار ویژگی‌های درونی، مانند ارتباط این کاراکترها با قهرمان و شیوه روایت داستانی از ابتدا تا سرانجام بررسی شود. برای درک بهتر این موضوع دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی با هم مقایسه شده است. هدف از این پژوهش شناخت، تشابه و تمایز این شخصیت‌ها در دوبافت فرهنگی و جغرافیایی متفاوت است. وجود دو شخصیت قهرمان کودک و عدم رستگاری شرورها در این انیمیشن‌ها دلیل انتخاب این موضوع است. سوال این پژوهش آن است که الگوهای تکرار شونده شخصیت شرور و ضد قهرمان تولیدات مقطع زمانی حاضر، انیمیشن‌ها چیست و این الگوها در دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی چگونه بازنمایی شده‌اند؟

۱. نویسنده مسئول: منصور کلاه‌کج، دانشیار دانشکده هنر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

کد ارکی.د: 0000-0001-8426-0317

Mansor.kolahkaj@gmail.com. m.kolahkaj@scu.ac.ir.

تلفن: ۰۹۱۶۳۱۱۷۳۵۴

۲. کارشناسی ارشد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران

minasterazure@gmail.com

کد ارکی.د: 0009-0006-3207-2473

تلفن: ۰۹۳۷۵۲۱۹۳۸۹

۲. پیشینه پژوهش

اصغر فهیمی فر و سید جواد شبانی در کتاب **استوری برد (۱۳۸۶)** به طور اختصاصی به مقوله استوری برد پرداخته‌اند. در این کتاب به تاریخچه استوری برد، سپس شیوه طراحی کاربرد آن در انیمیشن پرداخته شده که در این پژوهش از آموزه‌های آن در بخش استوری برد بهره گرفته شد. چی. آن. کوی در کتابش با عنوان **چهره خوانی: کلیدی برای تشخیص سریع هویت اشخاص (۲۰۰۰)** شکل، اندازه و نسبت اعضای چهره را با توجه به فرم کلی صورت مورد بررسی قرار داده و هر کدام را نمادی از یک گزینه رفتارشناختی و روانشناسی می‌داند که می‌تواند در طراحی یک کاراکتر در بعد ظاهری بسیار موثر باشد. آیزمن در کتاب خود با عنوان **روانشناسی کاربردی رنگ‌ها (پنتون) (۲۰۱۷)** به معرفی نمادین رنگ پرداخته و آن را از جنبه جذابیت و تاثیرپذیری آن بر روی ذهن مخاطب سنجیده است. تاکید این کتاب بیشتر بر کاربرد رنگ‌ها در عناصر گرافیکی است. همچنین در این کتاب نماد و ارتباط هر رنگ با هم‌زادش در طبیعت را می‌توان یافت. محمدهادی ایراندوست در کتابی با عنوان **عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن (۱۳۸۹)** به المان‌هایی که جذابیت سینما و فیلم را چندین برابر می‌کند؛ مانند زاویه دوربین و زمان‌بندی فیلمنامه پرداخته و گذری هم بر بحث طراحی کاراکتر و نحوه شخصیت‌پردازی دارد. شومر، الکساندر و سالیوان در کتاب **ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه (۲۰۰۸)** به بیان روش‌ها و تکنیک‌هایی ساخت انیمیشن کوتاه پرداخته‌اند. علاوه بر این نکات برای ساخت یک انیمیشن، در خصوص شیوه شخصیت‌پردازی و اصالت کاراکتر مطالبی آورده شده است. همچنین از سکانس‌بندی و شیوه ترسیم استوری برد هم مطالب بسیار مفیدی جمع‌آوری شده است. لی آن کریچ و آدریان مولینا در کتاب **آرت بوک کوکو (۲۰۱۷)** تمامی مراحل ساخت انیمیشن کوکو را از ابتدا یعنی خلق داستان بررسی کرده است. دی مارزیچ در پایان نامه خود با عنوان **آنا تومی زبانی یک شرور: گفت‌وگو با شرور** (۲۰۱۹) به بررسی ۹ انیمیشن از انیمیشن‌های کلاسیک استودیو دیزنی در بین سال‌های ۱۹۸۹ تا ۱۹۹۹ پرداخته شده؛ و نژاد، جنسیت، زبان و لهجه کاراکترهای شرور این انیمیشن‌ها را مورد بررسی قرار داده است. همچنین نحوه سخنوری و اکت آن‌ها را در هنگام گفتگو با قهرمان سنجیده و از عناصر زبانی و غیر زبانی که در هویت بخشی شخصیت شرور نقش داشته‌اند هم مطالبی گردآوری کرده است. محمد خیراندیش در کتاب **آرت بوک انیمیشن پسر دلفینی (۱۴۰۱)** از طرح‌های اولیه و کانسپت‌های مربوط به انیمیشن را رونمایی کرده است؛ و در خصوص فرهنگ مردمان جنوب و خلیج فارس هم مطالبی جزئی اما کافی با توجه به استفاده انیمیشن از این منابع آورده شده است. همان‌گونه که پیشینه نشان می‌دهد پیرامون عنوان این انیمیشن در میان منابع به دست آمده مطلبی به دست نیامده است.

۳. روش پژوهش

این پژوهش کیفی است و داده‌های آن به روش کتابخانه‌ای و با بهره‌گیری از مقالات پایگاه‌های علمی به دست آمده و پس از جمع‌آوری داده‌ها با توجه به آرت بوک‌ها و مراجعه به انیمیشن‌های ذکر شده نتیجه آن به شیوه توصیفی و تحلیلی بر مبنای تحلیل بصری و با بررسی تطبیقی ارائه شده است.

۴. مبانی نظری

انیمیشن به عنوان یک رسانه هنری، دنیای متنوعی از شخصیت‌ها را شامل می‌شود که هر کدام ویژگی‌ها و صفات منحصر به فردی دارند. شخصیت قهرمان، معمولاً دارای ویژگی‌هایی مانند شجاعت، صداقت و اراده قوی هستند. آن‌ها به دنبال حفظ عدل و راست‌گویی‌اند. مثال‌هایی از این نوع شخصیت شامل "سوپرمن" و "مرد عنکبوتی" هستند. یک ضدقهرمان معمولاً یکی از ویژگی‌های شخصیتی سه‌گانه تاریک، یعنی خودشیفتگی، روان‌پریشی، و بی‌توجهی به اخلاق را از خود نشان می‌دهد (jonason et al. 2012, 192). همچنین یک ضدقهرمان، به میل و اراده خود، نه یک فراخوان جمعی، برای هدفی خیر وارد ماجرا می‌شود. به همین دلیل ضدقهرمان ابتدا بر هدف خود تمرکز می‌کند و سپس موارد دیگر، نظیر کمک کردن به دیگر کاراکترها و اهدافشان را در درجه دوم اهمیت قرار می‌دهد (clapp, 1984, 135). شرور همان شخصیت خبیث و بدی است، که نقشه‌های شیطانی می‌کشد تا به نوعی باعث آسیب یا خرابی شود. اما ضد شرور ممکن است فکر کند که در حال کمک به جامعه است، اما در این روند باعث آسیب می‌شود. شرورها جزء مهمی در هر اثر ادبی هستند. بدون شخصیت شرور، نمی‌توانستیم ببینیم که قهرمان چقدر خوب است. همچنین نمی‌توانستیم خطرات و درگیری‌هایی که هر جامعه‌ای یا یک فرد با آن مواجه است را درک کنیم، و کسی را نخواهیم داشت، که برای همه مشکلات از او منتظر باشیم و او را سرزنش کنیم. (literaryterms, 2015).

۵. اصول اولیه برای شخصیت‌پردازی

در هر داستان چهار شخصیت اصلی با چهار ویژگی متفاوت می‌تواند وجود داشته باشد، که نقش‌های کلیدی را در داستان ایفا می‌کنند؛ و شامل قهرمان، ضدقهرمان، شرور و ضدشرور می‌شوند. در این مقاله سعی شده تا دو کاراکتر ضد قهرمان و شرور را به شکل جامع با توجه به اصول شخصیت‌پردازی مورد بررسی قرار گیرد. ابتدا برای شناخت هر چیز باید ضد آن را شناخت. کاراکتر قهرمان کاراکتری با ویژگی‌هایی بسیار خوب و فداکارانه است که می‌تواند بسیار بخشنده و از خودگذشته باشد؛ در کل مثبت و خیرخواه‌ترین شخصیت هر داستان است. در کنار قهرمان کاراکترهای دیگری هم وجود دارند. کاراکتر ضدقهرمان کاراکتری با ویژگی‌های معمولی و عام است که اهداف خوب اما خودخواهانه در سر دارد؛ که می‌تواند کمی او را به سمت بی‌قانونی و خلاف سوق دهد. شرور هم بدترین کاراکتر هر داستان است که اهداف بد و خودخواهانه‌اش آرامش و حتی جان موجودات را به خطر می‌اندازد او می‌تواند با خودخواهی تمام تلاش کند تا به اهداف خود دست یابد؛ او شر مطلق است. **ضدقهرمان:** «دنیس دیدرو» فیلسوف، در سال ۱۷۱۴ برای اولین بار از کلمه ضدقهرمان در نوشته‌های خود استفاده کرد؛ اما محبوبیت این کاراکترها در فیلم‌ها پس از جنگ جهانی دوم بیشتر شد؛ زیرا سربازانی که از جنگ باز می‌گشتند برای بازگشت به زندگی عادی خود به علت عذاب وجدان ناشی از جنگ، دچار مشکل شده بودند. این سربازان با این کاراکترهایی که اهداف خوبی را دنبال می‌کردند، اما راه روششان غیرقانونی و دارای عیب و نقص بود هم‌ذات‌پنداری می‌کردند (studio binder).

2023). ضدقهرمانان معمولاً سه ویژگی تاریک می‌توانند داشته باشند: روان پریشی، خودشیفتگی و بی‌توجهی به اخلاق یا قانون گریزی (Jonason et al., 2012, 192).

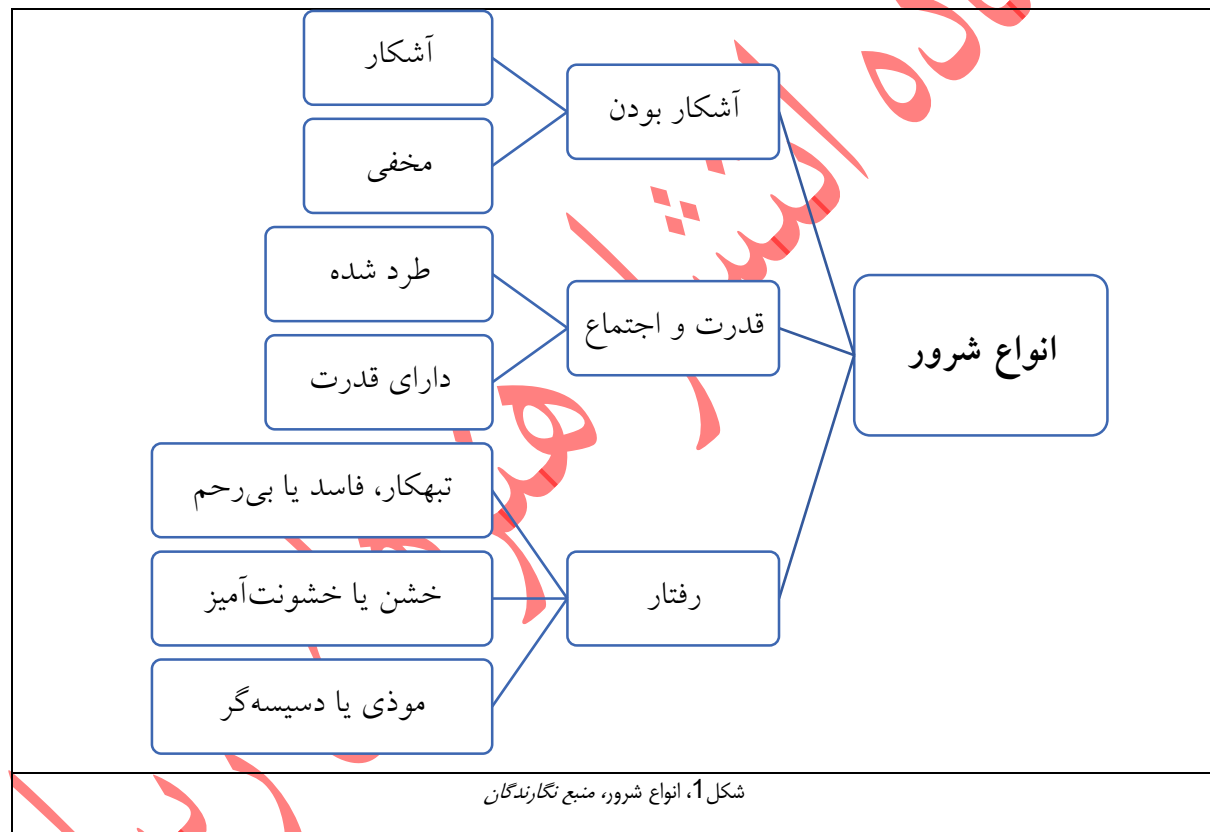
شخصیت‌های روان پریشی چون «هکتور» در انیمیشن «کوکو» دچار نوعی گمگشتگی هستند و نمی‌توانند جایگاه خود را در جهان پیدا کنند و همواره در جستجوی خود واقعی و حقیقت زندگی‌شان می‌گردند.

از شخصیت‌های خودشیفته می‌توان «مائووی» در «موانا» را نام برد. او همواره در حال تعریف از خود است و فکر می‌کند دیگر کسی قدرتمندتر، باهوش‌تر و خوش‌قیافه‌تر از او در جهان وجود ندارد. این موارد را می‌توان از تمامی حرکات و رفتار او متوجه شد.

بی‌توجهی به قانون هم جزء دیگر ویژگی‌هایی است که به ضدقهرمانان نسبت می‌دهند؛ مانند شخصیت «ناخدا مروارید» در «پسر دلفینی» و «نیک وایلد» در «زوتوپیا» که هر دو سعی دارند تا به نوعی قانون را دور زده و به هدف خود برسند؛ یکی با قمار و نزول و دیگری با کلاهبرداری. این ویژگی‌ها را می‌توان با درصدهای متفاوت در بسیاری از ضدقهرمانان مشاهده کرد.

یکی از علت‌های محبوبیت ضدقهرمانان برای مخاطب، همین بی‌قانونی آن‌هاست. آن‌ها با تماشای کارهای خلافی که ضدقهرمانان انجام می‌دهند حس هیجان می‌گیرند به گونه‌ای که خودشان این قوانین را نقض کرده‌اند. همچنین نمی‌توان از سیر شگفت‌انگیز تبدیل شدن ضدقهرمان به قهرمان هم چشم‌پوشی کرد (رنه و همکاران).

تسور: شرور کاراکتر و شخصیتی است که دارنده شر و کاملاً مخالف خوبی و قهرمان است. شرورها نماینده تمام و کمال بدی‌ها هستند. می‌توانند بسیار خودخواه حسود و ترسناک باشند. این موارد سطح شیطانی شرور را در تمایلات ذهنی او نشان می‌دهد نه اعمالش. شرورها به چند دسته تقسیم می‌شوند. در ادامه هر کدام از تقسیم‌بندی‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهیم.



تسور آشکار و مخفی: شرورها از لحاظ بیان شخصیتی در طول داستان به دو نوع آشکار و مخفی تقسیم می‌شوند. شرورهای آشکار از ابتدای فیلم برای مخاطب کاملاً مشخص هستند؛ آن‌ها به صورت آشکارانه خود را نشان می‌دهند؛ چه با رفتار و چه ظاهری خشن و ترسناک. این شرورها غالباً چهره حقیقی خود را در نیمه پایانی داستان به قهرمان نشان می‌دهند؛ اما برای مخاطب از ابتدای داستان کاملاً مشخص هستند. شرورهای کلاسیک دیزنی این کاراکترها را شامل می‌شوند. مانند: «اورسلا» در «پری دریایی کوچک»، «جعفر» در «علائدین»، «هیدیس» در «هرکول» و «اسکار» در «شیرشاه». در مقابل شرورهای مخفی کاراکترهایی هستند که تا لحظات پایانی هم برای قهرمان و هم مخاطب مشخص نمی‌شوند؛ آن‌ها معمولاً خود را خیرخواه و دوست قهرمان جا می‌زنند تا مخاطب و قهرمان را گمراه کرده و اهدافشان را به ثمر بنشانند. این کاراکترها معمولاً ظاهری دوستانه و رفتاری مهربانانه دارند تا بتوانند اعتماد قهرمان را جلب کرده و از قهرمان در رسیدن به اهدافشان سو استفاده کنند همچنین این شرورها هویتشان فقط در سکانس‌های پایینی مشخص می‌شود. این کاراکترها حتی دیوار چهارم را هم که معمولاً شرور را در خلوت

در حال انجام کارهای شرورانه‌اش است را هم به مخاطب نشان نمی‌دهد (Kjeldgaard-Christiansen, Schmidt, 2019, 11): تا این راز تا لحظات پایانی مخفی بماند. مانند: «دلا کروز» در کوکو، «بلوتر» در زوتوپیا و «هانس» در «فروزن». این موارد را می‌توان از روی پوستر انیمیشن‌ها نیز هم متوجه شد. به دو پوستر زیر نگاه کنید سمت راست متعلق به انیمیشن پری دریایی کوچک و یکی از انیمیشن‌های کلاسیک دیزنی است. با کمی دقت می‌توان دید کدام شخصیت شرور داستان است اما در پوسترهای سمت چپ که متعلق به انیمیشن زوتوپیا است اصلاً نمی‌توان حدس زد که شرور داستان کدام است.



تصاویر ۱. پوستر انیمیشن زوتوپیا (۲۰۱۶)، پوستر انیمیشن پری دریایی کوچولو (۱۹۸۹) برگرفته از در انیمیشن های مرتبط

ارتباط شرور با قهرمان: در انیمیشن‌ها الگوی تکرار شونده‌ای وجود دارد که رابطه بین قهرمان و شرور را پایه‌گذاری می‌کنند. این رابطه معمولاً معکوس است: اگر شرور از جامعه طرد شده باشد قهرمان معمولاً برگزیده‌ای با سرنوشت خوب و یا از خانواده‌ای سلطنتی است که باید در سفر قهرمانی، شجاعت و مسئولیت‌پذیری را یاد بگیرد. مانند انیمیشن پری دریایی، گیسو کمند و شیرشاه. این دسته شروران معمولاً به علت جاه طلبی‌شان از جامعه سالم رانده شده‌اند. وقتی این الگو به انیمیشن حاکم باشد متوجه می‌شوید که فضای انیمیشن و نوع اجتماعی طبقات مختلف جامعه همگی در صلح و آرامش در کنار هم زندگی می‌کنند؛ اما اگر عکس این اتفاق رخ دهد، یعنی شرور قدرتمند و زورگو باشد می‌تواند فردی حکمران یا مشهور در داستان باشد، در عوض قهرمان طرد شده، ضعیف و شکننده است. در این شرایط قهرمان باید خود را بشناسد، دوست داشته باشد و حق گرفته شده را بازپس گیرد. این جامعه اکثراً بر پایه عدالت بنا نشده و قهرمان باید برخلاف ارزش‌های این جامعه بیمار، به پا خیزد و خود و مردم را نجات دهد. او معمولاً یک شورشی است که از تظاهر و دروغ بیزار است (the take, 2018). از نمونه‌های این رابطه میان شرور و قهرمان می‌توان انیمیشن‌های «علائدین» و «رالف خرابکار» را نام برد.

۶. ویژگی‌های شخصیتی شرور

شرور فاسد و بی رحم: این دسته از شروران نمادی از نیروهای شیطانی هستند و بدون دلیل کارهای شرورانه انجام می‌دهند (zhao and park, 2020).
 ۵. مانند: جعفر در علائدین و «کرولا دوپل» در «صد و یک سگ خالدار».

شُرور خشن: این دسته از شروران معمولاً به جای هوش و فراست زور زیادی دارند و از زورگویی برای رسیدن به اهدافشان استفاده می‌کنند. آن‌ها بسیار بی‌پروا، بی‌ادب و مبتکراند؛ همچنین به ضعیفان ظلم کرده و هدفی جز تخریب و ایجاد اختلال در جامعه ندارند. معمولاً اندامی ورزیده دارند که قهرمان در مقابلشان ضعیف دیده می‌شود(همان). مانند: «گستون» در «دیو و دلبر»، «تاماتوا» در «موانا» و «کلایتون» در «تارزان».

شُرور دسیسه‌گر: این کاراکترها از هوششان بیشترین بهره را می‌برند آن‌ها معمولاً خود راه خیرخواه و دوست قهرمان جا می‌زنند؛ در صورتی که بسیار بدخواه و بی‌رحم هستند. این کاراکترها تاریک‌ترین نوع شروران هستند(همان) و اغلب برای نمایش پیچیدگی‌های درونی انسان‌ها خلق می‌شوند. مانند: کاراکتر «لاتسو» در «داستان اسباب بازی ۳» و دلاکروز در انیمیشن «کوکو»

۷. اضافه شدن سرگذشت

سرانجام شخصیت‌های هر داستان می‌تواند بخش بسیار مهمی در شخصیت پردازی آن‌ها باشد زیرا تمام نتیجه داستان را در بر می‌گیرد. امروزه با توجه به پیشینه و سرانجامی که برای شخصیت‌ها به ویژه کاراکترهای شرور در نظر گرفته گرفته می‌شود، می‌توان تجدید نظری بر روی کاراکترها و ارتباطشان با یکدیگر داشت؛ به طور مثال در نسخه‌های کلاسیک انیمیشن‌های دیزنی معمولاً برای کاراکترهای شرور سرنوشت خوشایندی در نظر گرفته نمی‌شد. آن‌ها در بهترین حالت زندانی و یا طرد می‌شدند و در بدترین حالت کشته؛ اما امروزه با توجه به پیشینه شخصیتی که برای آن‌ها در نظر گرفته می‌شود و بعد احساسی وجدانی که به آن‌ها داده می‌شود می‌توان راه را برای رستگاری‌شان باز گذاشت. این کاراکترها دیگر به مانند شروران گذشته مجنون وار عمل نمی‌کنند و همه چیز و همه کس را برای پیشبرد کارها و اهدافشان فدا نمی‌کند؛ بلکه با نشان دادن گذشته سخت برای اعمال خود دلیل می‌آورند.

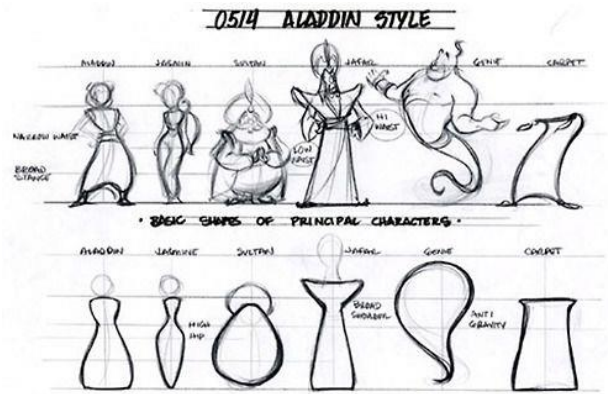
در کل سرانجام کاراکترهای شرور چه در انیمیشن‌های کلاسیک و چه در انیمیشن‌های امروزی وابسته به قهرمان نیست و بیشتر به خود شرور بستگی دارد. به طور مثال در انیمیشن‌های کلاسیک می‌بینیم که همیشه در آخر داستان به شرور شانس دوباره برای بازگشت به خوبی و پذیرش شکست توسط قهرمان داده می‌شود ولی خود شرور نمی‌پذیرد و در نهایت به دست خودش و یا عوامل طبیعی از بین می‌رود.

ماهیت و شیوه‌های پرداخت شخصیت ضد قهرمان هم در طول سال‌ها دچار تغییراتی شدند؛ اما این تغییر چندان فاحش نیست. در گذشته ضدقهرمانان پس از سفر قهرمانی معمولاً از قهرمان داستان خداحافظی کرده و دوباره به شیوه زندگی قبلی خود باز می‌گشتند؛ مانند «تیمون» در انیمیشن شیرشاه؛ اما ضدقهرمانان جدید در سفر قهرمانی و در انتها به مانند یک قهرمان شده و معمولاً همراه قهرمان می‌مانند؛ زیرا سایه‌ی مورد ظلم واقع شده‌ی آن‌ها در همراهی با قهرمان التیام می‌یابد و در نهایت هدف خود را به خوشایند قهرمان، به اهداف بهتر و فداکاری تغییر می‌دهند. مانند نیک وایلدر در زوتوپیا و «یوجین» در گیسو کمند.

یکی دیگر از مواردی که می‌تواند یک کاراکتر شرور را بیش از پیش جذاب کند استفاده از عنصر غیرقابل پیش‌بینی بودن در اوست، چیزی که امروزه در انیمیشن‌ها به وضوح حس می‌شود. شرورها دیگر آشکارا شرارت نمی‌کنند بلکه مخفی هستند و در انتهای داستان واقعیت خود را نمایش می‌دهند. «دان هان» از زبان «جان لستر» در کتاب خود می‌نویسد، فیلم‌ها باید چیزی بیش از آنچه مخاطب انتظار دارد، ارائه دهد(هان، ۱۳۹۲، ۱۶).

۸. خطوط و اشکال در شخصیت‌پردازی

مهم‌ترین نکته در طراحی شخصیت و لوازم کاراکتر مثل لباس، سلاح و ...، توجه به دوره‌ی تاریخی زیست کاراکتر، ملیت، فرهنگ، محل جغرافیایی، سن و سال، جنسیت، ویژگی‌های رفتاری و شخصیتی و هدف و مقام اوست که مشخص می‌کند چه اشکال و خطوطی می‌تواند برای به تصویر کشیدن کاراکتر مناسب باشد(هان، ۱۳۹۲، ۱۱). خطوط تیز یا اشکال مثلثی شکل با توجه به معنای نمادینی که دارند، می‌توانند نشان از سرد بودن و تهاجمی بودن کاراکتر باشند؛ به همین دلیل بهترین گزینه برای طراحی شخصیت‌های شرور هستند. خطوط منحنی و اشکال دایره‌ای شکل هم به علت نرمی و لطافتی که دارند، می‌توانند صمیمیت نهفته در خود را بروز دهند. این تاثیر شکل را نیز می‌توان به وضوح هم در طراحی فضا، متناسب به هر شخصیت مشاهده کرد؛ به همین دلیل است که معمولاً شخصیت‌های پاک و بی‌گناه مانند کودکان یا شخصیت‌های مهربان و نوع دوست مانند قهرمانان را از روی آن الگوبرداری می‌کنند. شکل مربع هم به علت حس استحکام و قابل اعتماد بودن، می‌تواند برای طراحی شخصیت‌های ضدقهرمان که معمولاً در سفر قهرمانی به قهرمان داستان کمک کرده و او را مورد حمایت قرار می‌دهند استفاده شود. مانند کاراکتر رالف خرابکار که برای طراحی آن تماماً از اشکال مربع شکل استفاده شده تا حس قدرت و حمایتگری او را نشان دهد. و در مقابل کاراکتر «پنلوپه» قهرمان داستان رالف خرابکار، که کاملاً از اشکال دایره‌ای شکل و منحنی ساخته شده تا حس صمیمیت را به خوبی انتقال دهد. همچنین شرور داستان با توجه به اینکه از دسته شروران مخفی داستان است؛ با کمی دقت اشکال مثلثی شکل را در او می‌توان مشاهده کرد. برعکس شروران مخفی و جدید، در طراحی شروران کلاسیک به شکل واضحی از خطوط تیز و اشکال مثلث شکل استفاده می‌شد.



تصویر ۲، اسکچ کاراکتر جعفر و فرم و ابعاد کاراکترهای انیمیشن علاءالدین در کنار هم، برگرفته از آرت بوک‌های انیمیشن علاءالدین

با در نظر گرفتن نکات کلی طراحی کاراکتر، به جزئیات چهره و اندام کاراکترها پرداخته می‌شود. این جزئیات با توجه به بسیاری مسائل، از جمله جنسیت، مقام کاراکتر در داستان، خصوصیات رفتاری، ملیت و ... تعیین و اجرا می‌شوند. اجزای چهره شامل پیشانی، چشم، ابروان، بینی و دهان هستند، که در ادامه به چند مورد از ویژگی‌های آن‌ها اشاره می‌شود. پیشانی جایگاه مغز است و تفکر و هوش کاراکتر را نشان می‌دهد؛ که می‌توان با مقیاس اندازه آن شخصیت کاراکتر را نشان داد. به طور مثال پیشانی بلند نمایانگر هوش و پیشانی کوتاه و کوچک نشان کم‌هوشی است. ابروان نازک و نزدیک به هم یا نزدیک به چشم نمایانگر منظم بودن، فریبکاری و جاه‌طلبی هستند. ابروان کلفت نشان یک شخصیت احساسی دارند؛ در حالی که ابروان کم‌مانی نشان از ذوق و سلیقه شخص هستند؛ که بیشتر در کاراکترهای زن دیزنی دیده می‌شود. چشم هم می‌تواند در تعیین شخصیت کاراکتر بسیار موثر باشد؛ ولی در انیمیشن‌ها به خصوص کمپانی دیزنی، چشم‌ها معمولاً یکسان و بزرگ کشیده می‌شوند، به همین دلیل رنگ آن‌ها بیشتر اهمیت پیدا می‌کند. به طور مثال معمولاً شروران چشمانی به رنگ سبز که نماد حسادت، شرارت و افسون است و قهرمانان چشمانی به رنگ آبی یا قهوه‌ای، که نشان از اعتماد صمیمیت و نوع دوستی آن‌ها است، دارند. اما در کل در علم چهره‌شناسی چشمان بزرگ نماینده باهوش بودن و برون‌گرا بودن شخص است و چشمان کوچک معمولاً نشانگر اشخاص حسود و گاهی بدذات است که می‌تواند باهوش هم باشند.

بینی هم می‌تواند نقش بسزایی در کاراکتر سازی داشته باشد، به گونه‌ای که می‌تواند دیگر اجزای صورت را هم تحت تاثیر خود قرار دهد. در مقاله *nasal* توضیح داده شده که به علت قرارگیری بینی در وسط صورت، اگر بینی شکل مناسب با ظاهری زیبا داشته باشد می‌تواند چهره فرد را صمیمی‌تر و قابل اعتمادتر از چهره‌ای با بینی نامناسب نشان دهد؛ زیرا بینی در وسط صورت قرار دارد و نگاه را به سمت چشم‌ها هدایت می‌کند؛ به همین دلیل یک ارتباط موثر می‌تواند شکل بگیرد و اگر بینی با ظاهر مناسب و قوس طبیعی نباشد این ارتباط سخت‌تر صورت می‌پذیرد (Allen et al, 2021).

لب‌ها و چانه هم در طراحی یک کاراکتر می‌تواند بسیار موثر باشند. در علم چهره‌شناسی لب‌های سرخ نماینده‌ای از صراحت و درست‌کاری است، در مقابل لب‌های تیره نمادی مادی بودن و حریص بودن هستند. دهان بزرگ برون‌گرا بودن و دهان کوچک درون‌گرا بودن شخص را نشان می‌دهد. همچنین لب‌های باریک طالب علم بودن، جنگجو و پرتلاش بودن شخص را نشان می‌دهد.

در تقسیم‌بندی چانه‌ها، اشخاص با چانه گرد؛ درستکار، با اعتماد به نفس بالا و پر انرژی، اشخاص با چانه پهن باهوش و فریبکار و اشخاص با چانه تیز، فریبکارند. با توجه به الگوهای گفته شده و بررسی شخصیت‌های شرور و قهرمان دیزنی تمام و کمال این الگوها در انیمیشن‌های دیزنی دیده شده است. با دقت در مجموعه تصاویر ۳ می‌توان الگوهای مشابه مانند چشمان سبز رنگ، پیشانی کوتاه به همراه خط رویش مو و شکل، لب‌های باریک، بینی‌های بدفرم و زاویه‌های تیز و مثلثی شکل و ابروان نزدیک به چشم را در طراحی چهره شروران مشاهده کرد. در مقابل چشمان آبی و قهوه‌ای، بینی‌های زیبا، چانه گرد و خطوط منحنی را می‌توان در چهره‌پردازی کاراکترهای قهرمان دید. ضدقهرمانان هم به علت دوست و حامی بودن در سفر قهرمانی و چون معمولاً نزدیکترین کاراکتر به انسان‌های عادی هستند می‌توانند ویژگی‌های معمول یک چهره را دارا باشند؛ اما با توجه به ویژگی‌های حمایتگری‌شان، معمولاً از فرم‌های مربع در طراحی چهره و چشمانی با رنگ‌های قهوه‌ای یا آبی استفاده می‌شود.



تصویر ۳، چهره شروران، ضدقهرمانان و قهرمانان (از راست به چپ) برگرفته از انیمیشن‌های مختلف

علاوه بر چهره، آناتومی کاراکتر هم باید گویای شخصیت او باشد. شروران به علت حس سلطه‌گری و قدرت طلبی‌شان معمولاً قد بلندتر یا بزرگتر از قهرمان با خطوط تیز و مثلث شکل طراحی می‌شوند؛ تا بتوانند به خوبی بر قهرمان اثر گذاشته و او را خنثی کنند. در مقابل قهرمان معمولاً ممکن است، ظریف‌تر، قد کوتاه‌تر یا کمی حواس پرت‌تر به نظر برسد. در انیمیشن‌های جدید که شروران به شکل مخفی شخصیت‌پردازی می‌شوند؛ ویژگی برتری اندامی شرور کمتر به چشم می‌خورد، اما سعی می‌شود این کمبود را با مواردی جبران کنند. به طور مثال «شاه آبنبات» در انیمیشن رالف خرابکار، بسیار کوچک و ریز نقش است، اما پشتی صندلی پادشاهی او به گونه‌ای بلند است که گویی به سقف می‌رسد؛ تا بر حس سلطه‌گری او به شکلی نامحسوس تاکید کند.

علاوه بر شروران و قهرمانان، ضدقهرمانان هم می‌توانند الگوی مشخصی داشته باشند. اکثر ضدقهرمانان از لحاظ آناتومی و ظاهری یک یا چند قدمی بزرگتر یا قوی‌تر از قهرمان داستان هستند تا بتوانند از او در سفر قهرمانی حمایت کرده و مراقبش باشند. در طراحی آن‌ها به وفور از خطوط و اشکال مربع شکل استفاده شده تا آن‌ها را قدرتمند و حامی نشان دهد؛ کسی که قهرمان می‌تواند در همه حال به او اعتماد کند. مانند رالف خرابکار یا مانووی در موانا.

۹. رنگ

رنگ هم به مانند شکل می‌تواند برای هر کاراکتر بسیار منحصر به فرد انتخاب شود. «آیزمن» در کتاب خود از رنگ به عنوان فروشنده خاموش یاد می‌کند. او نه شکل و نه کاربرد را بلکه رنگ را اولین موثر در ذهن مخاطب یاد می‌کند (آیزمن، ۲۰۱۷، ۱۱). «آرنه‌هایم» نیز در خصوص رنگ می‌نویسد، اگر ما رنگ را از اشیاء و چیزهایی که مشاهده می‌کنیم حذف کنیم آیا اختلالی در شناسایی آن‌ها خواهیم داشت یا نه؟ (آرنه‌هایم، ۱۹۵۴، ۴۰۶). این سوال را فقط می‌توان با نگاه کردن به یک رنگ جواب داد. رنگ عنصری وابسته به بینایی است و هر رنگ می‌تواند نماینده یک سری چیزها باشد. به طور مثال با دیدن رنگ زرد ناخودآگاه به یاد خورشید و با دیدن رنگ آبی ناخودآگاه به یاد آسمان و آب می‌افتیم.

علاوه بر تفاوت رنگ‌ها، معیار تعیین نمادین هر رنگ وابسته به درجه سردی و گرمی آن است. «ایتن» در کتاب خود عنوان می‌کند: رنگ‌های سرد و شفاف بی‌وزن نمایش داده می‌شوند و می‌توانند نماینده‌ای برای دوری، آرامش و آسمانی بودن باشند؛ همچنین رنگ‌های گرم با ماتی، هیجان، خشکی، سنگینی و نزدیکی در ارتباطند (ایتن، ۱۹۷۳، ۹۳-۹۲). «رنگ‌های گرم گویی ما را به مشارکت دعوت می‌کنند، در حالی که رنگ‌های سرد فاصله خود را با ما حفظ می‌کنند. رنگ‌های گرم پیش می‌آیند و رنگ‌های سرد پا پس می‌کشند» (آرنه‌هایم، ۱۹۵۴، ۴۶۳).

با توجه به نکات بالا و بررسی چندین شرور انیمیشن‌های دیزنی، می‌توان مشاهده کرد که بیشترین رنگ مورد استفاده برای طراحی کاراکترهای شرور، رنگ‌های سیاه، قرمز و بنفش است؛ سیاه نماد مرگ، قدرت و یاس؛ قرمز نماد خشونت، جنب و جوش؛ و بنفش رنگ شاهوار، جادو و مرموز بودن است. این رنگ‌ها خلاف رنگ‌هایی است که برای قهرمانان مورد استفاده قرار می‌گیرند. برای طراحی قهرمانان معمولاً از رنگ‌های آبی و قهوه‌ای استفاده می‌شود؛ چرا که نمادی از اعتماد، مهربانی، آرامش، دوستانه بودن، بی‌خطری و امنیت هستند. رنگ‌های مورد استفاده برای کاراکترهای ضدقهرمان هم با توجه به بعد انسانی و واقعی‌تر بودن‌شان و از جنس جامعه مردم عادی بودن‌شان معمولاً از طیف‌های رنگی گسترده‌ای بدون پیشداوری و فقط با توجه به خصوصیات و شغل کاراکتر انتخاب می‌شوند؛ چنانچه با کمی دقت می‌توان متوجه طیف گسترده و متفاوت رنگ‌ها در پوشش‌شان شد.

علاوه بر انتخاب نوع رنگ، انتخاب نوع نور رنگی هم در سکانس‌های مختلف بسیار مهم است. معمولاً برای صحنه‌هایی با شدت خشونت و وهم‌انگیزی بیشتر و قدرت شرور از رنگ‌هایی با کنتراست بالا مانند قرمز، بنفش و سبز استفاده می‌شود تا صحنه‌ها و کاراکترهای شرور نسبت به رنگ نور خشن، ترسناک و مرموز به نظر برسند؛ اما برای حس صمیمیت و صحنه‌های مربوط به پیروزی و معرفی قهرمان، از رنگ‌هایی با کنتراست کم، ملایم و هم‌خانواده استفاده می‌شود؛ تا حس آرامش و صلح را منتقل کند. جدول ۱ عناصر خلاصه تکرار شونده شخصیت‌های مختلف انیمیشن‌ها است.

نوع شخصیت	ماهیت شخصیت	خصوصیات اخلاقی، غالب تکرار شونده	طراحی غالب تکرار شونده	رنگ‌های غالب تکرار شونده	سر انجام
-----------	-------------	----------------------------------	------------------------	--------------------------	----------

قهرمان	سفید	فداکار، از خودگذشته، مهربان، بی نقص	خطوط نرم، منحنی و شیپ های دایره ای، صورتی زیبا و دلنشین که اعتماد را جلب میکند	آبی و قهوه ای، آبی نماد اعتماد، آرامش، صلح و مهربانی است و قهوه ای نماد امنیت و برد، فدا شدن	موفقیت،
ضد قهرمان	خاکستری	دارای نقص، شبیه به انسان های معمول جامعه، خودشیفته، بی توجه به اخلاق، دارای مشکلات روانی یا عقده های درونی	معمولا خطوط استوار و محکم و شیپ های مربع شکل برای القا حس محافظت، از لحاظ بدنی بزرگتر یا قوی تر از قهرمان	به علت خصوصیات زیاد شبیه به افراد معمول جامعه کد رنگی خاصی ندارند و معمولا با توجه به کد رنگی قهرمان هماهنگ میشوند تا یک هارمونی میان آنها تشکیل شود.	تبدیل شدن به قهرمان
شورور (آشکار)	سیاه	تاریک از نظر فردی و اجتماعی، یک بعدی خبیث و بد با نقشه های شیطانی، فاقد حس نوع دوستی و حریص در جستجوی قدرت بیشتر، این ویژگی هایی شخصیت در تمام فیلم به مخاطب نمایش داده میشود	خطوط، تیز و راست و مورب و مثلث شکل به صورت آشکار، سعی میشود این کاراکتر را با شکل ظاهری و یا جزییات همراه کاراکتر او را قدرتمند تر از قهرمان نشان دهند.	بنفش، قرمز و سیاه — بنفش نمادی برای جادو و ثروت، قرمز نمادی از خشونت، قدرت، انتقام و انرژی و سیاه نماد مرگ و ناامیدی و قدرت	زندانی شدن، طرد شدن، رستگاری
شورور (مخفی)	سیاه	تاریک از نظر فردی و اجتماعی، یک بعدی خبیث و بد با نقشه های شیطانی، فاقد حس نوع دوستی و حریص در جستجوی قدرت بیشتر، این ویژگی هایی شخصیت در تمام فیلم به مخاطب نمایش داده نمیشود	خطوط، تیز و راست و مورب و مثلث شکل به صورت نامحسوس، سعی میشود این کاراکتر را با شکل ظاهری و یا جزییات همراه کاراکتر او را قدرتمند تر از قهرمان نشان دهند.	استفاده جزیی و نامحسوس از رنگ های سیاه، قرمز و بنفش در معرفی کاراکتر، بیشتر سعی میشود همرنگ جماعت باشد تا شناخته نشود	زندانی شدن، طرد شدن، رستگاری

جدول ۱: عناصر تکرار شونده شخصیت های مختلف انیمیشنی، منبع نگارندگان

ک. دومن لیلحت و یسررب، همدش هدیشک ریوشت یدیلک هار، نیدامن تردق بیابوپ و یعامتجا کرحت، یگنهرف فرصم دننام یا یم نشور ار بیاه نآ رد هک دنک یم هرکاذم یگنهرف یاهرانجه اب دارفا اب و دنک هلسلس هنیمز رد یعامتجا بتارم طوبرم یاه ریگرد دوخ هب یم یرظن. دنو

۱۰. تطبیق دو انیمیشن کوکو (۲۰۱۷) و پسر دلفینی (۲۰۲۱)

در این بخش سعی شده تا با تطبیق دو انیمیشن به بررسی الگوهای تکرار شونده در طراحی کاراکترهای شورور و ضدقهرمان دو انیمیشن پسر دلفینی ساخته استودیو اسکای فریم آژ ایران و کوکو محصول استودیوهای پیکسار و دیزنی از کشور امریکا پرداخته شود. علت تطبیق این دو انیمیشن شیوه شخصیت پردازی و جایگاه خاص هنری این دو انیمیشن در تولیدات این دو منطقه جغرافیایی و وجود دو قهرمان پسر بچه است که در سفر قهرمانی خود با ضدقهرمانی مهربان آشنا می شوند و در نهایت شوروری بی رحم بر سر راه آن قرار می گیرد؛ که حتی ابایی از نابودی و کشتن کودک هم ندارد و در نهایت شورور نابود شده و رستگاری برای آنها صورت نمی پذیرد. شخصیت قهرمان یکی از معیارهای مهم انتخاب این دو انیمیشن بود، زیرا این قهرمان است که تعیین می کند نقطه شرم مقابل او چه کسی باشد و چگونه با او رفتار کند. همانطور که یک جامعه تعیین می کند که یک حاکم چگونه با آن ها برخورد کند.

قهرمان انیمیشن پسر دلفینی، شخصیت پسر دلفینی است که در پی پیدا کردن مادر خود است و در جامعه ای زندگی می کند که به او تعلق ندارد. او پسری شجاع و ماجراجوست که به دنبال حقیقت می گردد. در انیمیشن کوکو قهرمان داستان میگل، پسری خوش قلب، خانواده دوست و شجاع است. هدف او تبدیل شدن به یک موزیسین است؛ اما خانواده اش با نظر او مخالفند. او در سفر قهرمانی خود در جستجوی پیدا کردن شخصی است که او را تایید کرده و او را همان طور که هست دوست بدارد. او نیز همانند پسر دلفینی در مسیر کشف حقیقت خانوادگی اش قرار می گیرد و همان طور که پسر دلفینی به جایی که در آن تعلق ندارد زندگی می کند؛ او هم متعلق به جامعه زیستی خود نیست و همواره برای بیان خود واقعی اش از آن فرار می کند.

پسر دلفینی (قهرمان): پسر دلفینی قهرمان داستان، کودکی با شباهت های زیاد به کاراکتر تارزان (۱۹۹۹) است. همانطور که در کتاب آرت بوک پسر دلفینی هم بیان شد؛ این پسر صورتی گرد، موهایی به نسبت بلند، بدن لاغر و دست و پاهایی پهن دارد. (علت استفاده از فرم های دایره ای برای کودکان نشان دادن بی گناهی و ساده بودن آن ها و همچنین ایجاد حس صمیمیت با مخاطب است.) به نظر می رسد علت طراحی دست های و پاهای پهن هم راحتی و کارایی برای شنا کردن این کاراکتر باشد. همان طور که در طراحی کاراکتر تارزان دست ها و پاهای بزرگ او را برای به گرفتن شاخه ها کمک می کردند. این کاراکتر لباسی شبیه به تارزان هم دارد و فقط پوششی در بخش پایین تنه خود می پوشد؛ تا آن حس رهایی و آزادی و طبیعت دوست بودنش را بیان کند. هرچند در قسمت هایی از انیمیشن شاهد پوشیدن لباس بر تن


او هستیم که این لباس به رنگ آبی است و بالاتنه‌ای شبیه به یک مثلث برعکس دارد که حالت‌هایی لباس ابرقهرمانان را به ما یادآور می‌شود. اما با توجه به اینکه او همواره در فکر نجات دوستان دریایی خودش است این لباس را همیشه نمی‌پوشد؛ زیرا او می‌خواهد آزاد و رها باشد و همواره در دریا و در کنار دوستان خود زندگی کند.

	
<p>تصویر ۳، نمایی از کاراکتر میگل (قهرمان انیمیشن کوکو) برگرفته از انی‌می‌شن کوکو</p>	<p>تصویر ۴، نمایی از کاراکتر پسر دلفینی (قهرمان انیمیشن پسر دلفینی) برگرفته از انی‌می‌شن پسر دلفینی</p>

میگل (قهرمان): میگل قهرمان انیمیشن کوکو، پسری بازیگوش و ماجراجوست که آرزوی نوازنده شدن را در سر می‌پروراند. او در خانواده‌ای بزرگ شده که به شدت از موسیقی و ساز بیزارند. میگل هم به مانند پسر دلفینی به علت کودک بودن و پاک بودن روحش، در طراحی او از خطوط دایره‌ای شکل و منحنی استفاده شده که انعطاف پذیری و صمیمیت او را متذکر می‌شود. حرکات و شیوه راه رفتن وی مطابق با یک کودک ترسیم شده و بسیار چابک و سریع قدم برمی‌دارد و به علت لاغر اندامی و سبک وزنی‌اش می‌تواند بهترین هارمونی را با اسکلت‌های شهر مردگان داشته باشد و بیش از پیش به آن سرزمین و مردمانش نزدیک کند. «جینی سانتوز» در خصوص مردگان انیمیشن کوکو، اینگونه توضیح می‌دهد که اسکلت تنها ۲۰ درصد وزن بدن را تشکیل می‌دهد؛ به همین دلیل حرکات مردگان بسیار چابک‌تر و سبک‌تر از زندگان تصویر شده است (santos, 2020). این خود زمینه‌ای برای ایجاد هماهنگی میان میگل و مردگان ایجاد می‌کند.

ناخدا (مروارید ضد قهرمان): ناخدا مروارید مردی میان سال مهربان شوخ و بی‌خیال است. کتاب آرت بوک پسر دلفینی او را این‌گونه توصیف می‌کند: بدنی بزرگ به همراه قلبی مهربان دارد. در طراحی آناتومی این کاراکتر به وفور از خطوط منحنی و شکل‌های دایره‌ای استفاده شده تا نشان دهنده صمیمیت، بازیگوشی و مهربانی او باشد. از ویژگی‌های چهره او هم می‌توان به پیشانی باریک، بینی کوتاه، ابروان پهن و چانه گرد او اشاره کرده. هر کدام از این ویژگی‌های چهره با توجه به الگویی که در بخش چهره‌شناسی به آن پرداخته‌ایم می‌توانند نماینده مواردی باشند که در ادامه به آن می‌پردازیم. پیشانی باریک نشان از بدون فکر عمل کردن او دارد. همان‌طور که در فیلم نمایش داده شد؛ او خیلی راحت با شرط‌بندی قهوه‌خانه خود را به ناخدا مجید می‌بازد. همچنین علاوه بر این سکانس، او به علت رفتار هیجانی‌اش در بسیاری از تصمیماتی که در طول انیمیشن می‌گیرد دچار اشتباه می‌شود. بینی کوتاه بیانگر احساساتی و دمدمی مزاج بودن و استعداد خوب وی برای به دست آوردن پول است. ناخدا مروارید صحنه‌های احساسی تقریباً زیادی دارد. او به پسر دلفینی اهمیت می‌دهد، با خنده او می‌خندد و با غصه‌اش ناراحت می‌شود، همچنین استعداد پول درآوردن را می‌توان از ایده‌ای که در هنگام دیدار با پسر دلفینی در ذهن او شکل گرفت، متوجه شد. ابروان پهن هم نشان از احساساتی بودن و با سخاوت بودن او دارد. همچنین چانه گرد بیانگر خانواده دوستی اوست. ما در تمام سکانس‌ها متوجه رابطه خوب بین او و همسرش می‌شویم. لباسی که برای او طراحی شده با فرهنگ بومی جنوب کشور کاملاً هماهنگی دارد. این لباس، لباسی آزاد و راحت با دستاری سفید رنگ بر روی سر همگی نماینده فرهنگ جنوبی است همچنین رنگ استفاده شده برای لباسش آبی است که می‌تواند نشان از معتمد بودن، صادق بودن، آرامش و دریاورد بودن او باشد. او به علت سنگینی وزنی که دارد، آهسته و با قدم‌های سنگین راه می‌رود. برای او دست‌های قدرتمند و بزرگ طراحی شده تا بتواند ماهی گیر بودن و قدرت بدنی بالای او برای حمل تور ماهیگیری القاء کند.

هکتور (ضدقهرمان): او کاراکتری شوخ، ترسو و دردمند دارد. هدف او دیدن دخترش کوکو است؛ قبل از اینکه از یادها برود و برای همیشه نابود شود. از ویژگی‌های

		
<p>تصویر، نمایی از کاراکتر هشت‌پا (شورور انیمیشن پسر دلفینی) برگرفته از انی‌می‌شن پسر دلفینی</p>	<p>تصویر، نمایی از کاراکتر هکتور (ضدقهرمان انیمیشن کوکو) برگرفته از انی‌می‌شن کوکو</p>	<p>تصویر، نمایی از ناخدا مروارید (ضدقهرمان انی‌می‌شن پسر دلفینی) برگرفته از انی‌می‌شن پسر دلفینی</p>

چهره هکتور می‌توان به چانه تیز و بلندی اشاره کرد، که نشان از اجتماعی، ول‌خرج و احساساتی بودن او دارد. همانطور که در انیمیشن می‌بینیم او دوستان بسیار زیادی در سرزمین مردگان دارد. همچنین بسیار احساساتی است، و هدفش هم بر پایه احساسات بنا شده؛ یعنی دیدن دخترش کوکو. این شکل چانه ویژگی‌های فریبکارانه هم به او می‌دهد، او تغییر قیافه می‌دهد تا دیگران را فریب داده و قانون را زیر پا می‌گذارد. علاوه بر چانه، هکتور در زمان زنده بودنش بینی بزرگی هم داشت که نشان از بی‌قراری فرد برای رسیدن به اهداف و ایده‌آل‌های خود است؛ در تمامی صحنه‌ها بی‌قراری هکتور وجود دارد. علاوه بر ویژگی‌های چهره، آناتومی و طرز ایستادن و راه رفتن هکتور هم قابل توجه است. او معمولاً دستانش را در وسط بدن خود جمع می‌کند گویی می‌ترسد. در کل شخصیتی مقابل همسر خود یعنی «ماما ایملدا» را دارد؛ او ترسو، دست و پا چلفتی و بی‌خیال است؛ در حالی که ماما ایملدا تمامی این ویژگی‌ها را به شکل عکس دارد. این زوج مشابه زوج میگل و مادر بزرگش «ابوتلا» هستند و تقریباً یک داستان را بازگو می‌کنند؛ با این حال که میگل این رابطه اشتباه و این چرخه معیوب را در نهایت می‌شکند، یک رابطه بسیار خوب میان اعضای خانواده‌اش به خصوص با مادر بزرگش ایجاد می‌کند. یکی دیگر از موارد قابل توجه در هکتور پای لنگانش است. «کیلر مه ژاسینتو» کارگردان انیماتورها، در خصوص هکتور می‌گوید: ما او را با یک پای لنگان طراحی کردیم تا سرنوشت سختی که داشته را به گونه‌ای به تصویر بکشیم (آنکریج و مولینا، ۲۰۱۷، ۸۶). علاوه بر پای لنگان، هکتور با لباس‌های پاره هم تصویر شده تا بر بی‌کسی او تاکید کند. رنگ‌های استفاده شده برای هکتور قهوه‌ای و ارغوانی است که به علت ضد قهرمان بودنش نمی‌توان الگوی خاصی برای به کار بردن این رنگ‌ها در نظر داشت و بیشتر برای هماهنگی با محیط انتخاب شده است.

گذشته و پیشینه سخت ضدقهرمانان معمولاً به دو شیوه در انیمیشن پرداخته می‌شود. یکی با حرف زدن در خصوص آن، در صورتی که خود کاراکتر علائمی از آن را در ظاهر خود ندارد. مانند، نیک وایلد در زوتوپیا و «یوجین» در گیسو کمند و ناخدا مروارید در پسر دلفینی و دیگری کاراکتری که علائمی در ظاهرش دارد؛ که سختی‌ها و ناراحتی‌هایی که کشیده را تصویر می‌کند. مانند هکتور با پای لنگانش در انیمیشن کوکو و مائووی در موانا یا تاتوهای پشت کمرش. هر دو ضدقهرمانان کاراکترهای شوخ و حمایتگری هستند؛ که در سفر قهرمانی به قهرمان داستان کمک کرده و در نهایت قهرمان را مانند دوست و در درجه بالاتر پسر خود می‌بینند. هر دو این ضدقهرمانان ضربه سنگینی از شورور داستان خورده‌اند. ناخدا مروارید لنجش را به علت سقوط هواپیما از دست داده و هکتور توسط دلاکروز کشته شده است. این کاراکترها هم مشکلات تقریباً شبیه به هم دارند. هکتور یک بی‌قانون روان پریش، و ناخدا مروارید، بی‌قانونی است که هاله‌هایی از خودشیفتگی را نیز در خود دارد. آناتومی بدنی هر دو ضدقهرمان هم نسبت به قهرمان برتری‌هایی دارد که بر نقش حمایت‌گری آن‌ها تاکید می‌کند. هکتور از میگل قد بلندتر و ناخدا مروارید از پسر دلفینی درشت‌تر و بلندتر است.

هشت‌پا (شورور): این کاراکتر از دسته شوروران آشکار، خشن و طرد شده است که از ابتدای حضورش در داستان در حال خرابکاری و زورگویی به دیگران است. او که گیرافتادش در لاشه هواپیما را تقصیر دلفین‌ها و موجودات هوازی می‌داند؛ از آن‌ها بیزار است و در صدد از بین بردن آن‌هاست. همچنین به شدت از کلمه بی‌سروپا که برای خطاب به او استفاده می‌شود کینه دارد و به دنبال انتقام است. به علت صورت حیوانی کاراکتر، سعی شده تا بعضی از خصوصیات چهره‌شناسی را با شیوه‌ای جایگزین اعمال کنند. مثلاً به جای ابرو از خط چشمی بالای پلک استفاده شده است. در کل از ویژگی‌های برجسته چهره این کاراکتر می‌توان به خط چشمی نزدیک به چشم، چشمان نزدیک به هم، دهان بزرگ، سر بزرگ و گونه‌های گرد اشاره کرد. سر بزرگ نماینده هوش زیاد است. چنانچه ما در سکانس‌های پایانی که هشت‌پا سم می‌خورد

می‌توانیم به وضوح دیوانگی و کوچک شدن سرش را متوجه شویم. دهان بزرگ هم نشان از برون‌گرا بودن و خوش صحبت بودن او دارد؛ به گونه‌ای که ما در انیمیشن می‌بینیم که او از انزوا و به دور از جمع بودن بیزار است و یکی از اولین کارهایی که بعد از رهایی از لاشه هواپیما انجام می‌دهد رفتن به سمت منطقه‌ای است که اجتماعات موجودات دریایی در آنجا رخ می‌دهد. همچنین این کاراکتر تنها شخصیتی است که در مدح خود شعر می‌خواند. خط بالای چشمی که به عنوان ابرو برای او در نظر گرفته شده، نشان از فریبکار بودن او دارد؛ که حتی در سکانس‌های ابتدایی که قصد گول زدن «سفید» دلفین کوچک را دارد مشخص است و حتی در سکانس‌های بعدی او برای در دست داشتن قدرت از مسخ کردن موجودات دریا سود می‌برد و با هیپنوتیزم آن‌ها حکمرانی می‌کند. با گذری به بخش رنگ می‌توان علت انتخاب رنگ بنفش برای این کاراکتر را متوجه شد. این رنگ نشان از افسونگر بودن این کاراکتر دارد. همچنین چشمان سبز هم بیانگر شرارت وجودی اوست به مانند دیگر کاراکترهای شرور مورد استفاده قرار گرفته است.

پیرمرد غریبه (شرور): این کاراکتر برخلاف هشت‌پا یک شرور مخفی است. همچنین او یک شرور دسیسه‌گر و طردشده از جامعه نیز است. او پیرمردی مرموز، کم حرف و دانشمند است که هدفش به سختی در داستان قابل تشخیص است؛ و به علت شرارت‌هایش به خوبی پرداخته نشده است؛ ولی با توجه به دیالوگ‌های این کاراکتر می‌توان گفت او انگیزه‌های مالی برای هدف خود دارد و می‌خواهد ثروتمند شود. از ویژگی‌های چهره او می‌توان به پیشانی مثلث شکل، ابروان پرپشت، بینی گوشتی ناهموار و چانه کوچک اشاره کرد. پیشانی مثلثی شکل نمادی از انسان‌های باهوش است، که با برنامه و دقیق عمل می‌کنند. همانطور که ما در دقایق پایانی انیمیشن برنامه‌ریزی‌های او برای انهدام هواپیما و تلاش او را در تمام سکانس‌های انیمیشن شاهد هستیم. ابروان پریشان این کاراکتر هم نشان از ذهن مشغول و پریشان او دارد که همواره در فکر به دست آوردن آن ماده مرموز در فیلم است. بینی گوشتی و ناهموار معمولاً نشان احساساتی بودن، فریبکاری و بی‌نیازی به پول است ولی در مورد شخصیت پیر مرد غریبه، بی‌نیازی به پول و احساساتی بودن صادق نیست. چانه کوتاه و عقب رفته او بیانگر آرامش و ولایمتی است که با جاه طلبی‌اش همراه است. در تمامی سکانس‌های فیلم او بسیار آرام با سری افتاده حرکت می‌کند. او بسیار کم حرف است و حتی زمانی که شخصیت خود را برای پسر دلفینی فاش می‌کند؛ باز هم در کمال آرامش صحبت می‌کند و هیچ عجله‌ای در او نمی‌بینیم. اما در این آرامش قدرتی وجود دارد! با کمی دقت، نگاه رو به بالای او در حالی که کمرش خمیده و سرش رو به پایین است، حالتی مرموزانه به او می‌دهد تا جلب توجه نکند. او حتی بیش از دو سوم انیمیشن را با تغییر چهره و یک کلاه لبه‌دار دور از چشم بقیه در جستجوی ماده ارزشمند است تا کسی مزاحم او نشود و او را نشناسد.

دلاکروز (شرور): دلاکروز شرور مخفی و دسیسه‌گری است که در قدرت قرار دارد. او در ابتدا خود را دوست میگل و بسیار مهربان نشان می‌دهد؛ اما با روشن شدن حقیقت وجودی‌اش خیلی سریع نقاب از چهره برداشته و میگل و هکتور را زندانی می‌کند. لی آنکریچ، کارگردان انیمیشن کوکو، در خصوص کاراکتر دلاکروز این‌گونه می‌نویسد: ما می‌خواستیم دلاکروز را کاملاً به یک هنرمند مکزیکی تبدیل کنیم؛ به همین علت از چهره‌های مکزیکی مانند بازیگران و خوانندگان مکزیکی الگو برداری کردیم. همچنین قصد داشتیم حالت چهره دلاکروز، مهربان، پذیرزگی و دلنشین باشد، تا میگل به راحتی به او اعتماد کرده و او را اسطوره خود بنامد. قالب اصلی که دلاکروز در آن طراحی شده مربع است. تا آن حس اعتماد را در او تداعی کند. از ویژگی‌های چهره او می‌توان به صورت مربع شکل، چانه پهن و شکاف‌دار، پیشانی باریک به نسبت اعضای صورت و بینی پهن اشاره کرد. چانه پهن، نشان از پراثری و جنگجو بودن او دارد. او در تمام سکانس‌ها با شور و اشتیاق راه می‌رود، حرف می‌زند و رفتار می‌کند. او تمام تلاش خود را می‌کند و حتی انسانیت خود را زیر پا می‌گذارد و بهترین دوستش را از بین می‌برد تا به اهدافش برسد. پیشانی باریک هم نمادی برای انسان‌های کوتاه فکر است؛ که معمولاً بدون توجه به عواقب و فکر عمل می‌کنند؛ کارهایشان طبق عقل و منطق نیست. رنگ لباسی که برای او در نظر گرفته شده سفید و نقره‌ای است که می‌تواند نمادی از آن باشد که او خود را پاک و درست‌کار نشان می‌دهد؛ هر چند در سکانس‌های پایانی با آگاهی مردم سرزمین مردگان، لباس او با گوجه‌های قرمزی که مردم به سمتش پرت می‌کنند کثیف می‌شود؛ تا لکه ننگ او در ظاهر هم مشخص شود. یکی دیگر از علت‌های لباس سفید او کنتراست او با فضای شب سرزمین مردگان و لباس دیگر مردگان است تا او را از بقیه تمیز دهد. علاوه بر این موارد می‌تواند نشان از ثروتمند بودن و تجملاتی بودن او داشته باشد. از آنجا که در کتاب آرت بوک کوکو ذکر شده که لباس اهالی سرزمین مردگان از دوره ویکتوریایی الهام گرفته شده است، می‌تواند به آن هم مربوط باشد؛ زیرا در آن زمان ملکه ویکتوریا معتقد بود لباس سفید به علت آنکه سریع کثیف می‌شود براننده اشراف و ثروتمندان است؛ زیرا لکه لباس سفید سخت پاک می‌شود برای همین به نظر می‌رسد که ثروتمندان هر روز یک لباس جدید بر تن می‌کنند. که می‌توان این مورد را به خوبی در دلاکروز مشاهده کرد؛ زیرا او معروف‌ترین و ثروتمندترین کاراکتر انیمیشن کوکو است و مانند یک پادشاه زندگی می‌کند.

شرورهایی که در این دو انیمیشن ایفای نقش می‌کنند، همگی سنگدل و بی‌رحماند به گونه‌ای که به دوستان خود خیانت کرده و کشتن یک کودک را برای آن‌ها کاری ندارد. شرورهای پسردلفینی هر دو طرد شده هستند؛ با این تفاوت که هشت‌پا یک شرور فاسد و آشکار است و پیرمرد غریبه شروری دسیسه‌گر و مخفی است؛ که در قدرت قرار دارد. هر سه در جستجوی قدرت و در بعد نمایان‌تر پول و تجملات هستند.

		
<p>تصویر ۱۰، نمایی از کاراکتر ارستو دلاکروز (شورور انیمیشن کوکو) برگرفته از انی‌می‌شن کوکو</p>	<p>تصویر ۳، نمایی از کاراکتر پیرمرد غریبه (شورور انیمیشن پسر دلفینی) برگرفته از انی‌می‌شن پسر دلفینی</p>	<p>تصویر ۸، نمایی از کاراکتر هشت‌پا (شورور انیمیشن پسر دلفینی) برگرفته از انی‌می‌شن پسر دلفینی</p>

بروز المان‌های فرهنگی

هر دو انیمیشن با طراحی سازه و بناها، پوشش گیاهی، لباس‌ها و آداب و رسوم به خوبی توانسته‌اند، شرایط فرهنگی منطقه‌ای اقلیمی داستان را بیان کنند. هر دو انیمیشن به علت فرهنگ تقریباً یکسانی که دارند توانسته‌اند با رنگ‌های گرم و شاد مانند: زرد، خاکی، قرمز و نارنجی فضای اجتماعی و خونگرم منطقه زیستی‌شان را به خوبی نشان دهند. همچنین نورهای به کار رفته در این انیمیشن‌ها، هر دو یک مهم را دنبال می‌کنند. نورهای گرم و زرد برای فضای شاد، دوستانه و امن خانواده به کار می‌رود؛ و نورهای سبز، قرمز و بنفش برای ایجاد حس شرارت، ترس و خطر که در هنگام مشخص شدن حقیقت وجودی شورور به خوبی مشخص می‌شود. به طور مثال از رنگ سبز برای سمی نشان دادن پلانکتون‌ها در انیمیشن پسر دلفینی و صحنه‌هایی که مشخص می‌شود هکتور توسط دلاکروز با سم کشته شده است در کوکو دیده می‌شود. قرمز هم برای فضاهای خطرناکی که لاشه هواپیما در آن وجود دارد و نوری که در صحنه‌های ابتدایی به مجسمه دلاکروز می‌تابد استفاده شده است. همچنین نور بنفش برای القا حس شرارت و جادو بر صورت کاراکترهای شورور هشت‌پا و دلاکروز قرار گرفته است.

لباس، اولین کد شخصیتی

لباس هر کدام از شخصیت‌ها در این دو انیمیشن با توجه به فرهنگ، منطقه جغرافیایی و دوره زیستی شده که نمایش هویت و فرهنگ مکانی است که انیمیشن در آن ساخته شده است. به گفته میرزایی و دیگران در جامعه معاصر تالاقی فرهنگ و هویت به نقطه کانونی رشته‌های مختلف هنری تبدیل شده. (میرزایی و دیگران، ۱۴۰۳: ۴۱) و لباس یکی از عناصر مهم هویتی است. لباس مردم جنوب لباسی آزاد، رها و با رنگ‌های روشن و خنک است، که برای زنان لباس‌هایی با جزئیات بیشتر و نقش و نگار، به همراه اکسسوری‌های بومی، مانند: برقع برای زنان و دستار برای مردان است. این عملکرد موجب شده این انیمیشن بتواند به خوبی این فرهنگ را بازنمایی کند. در خصوص انیمیشن کوکو هم به همین شکل است؛ با انتخاب دو دوره تاریخی یکی برای مردگان با الهام از دوره ویکتوریایی و دیگری با الهام از روزگار جدید برای زندگان توانسته فرهنگ مردم مکزیکی را به خوبی یادآور شود. یکی از بهترین المان‌های محلی در این انیمیشن معرفی کلاه‌های معروف مکزیکی و کت‌های زیبایشان است. این نکته قابل ذکر است که تنها کاراکتری که اصول فرهنگ محیطی را رعایت نمی‌کند؛ پیرمرد غریبه و پسر دلفینی هستند.

ساختمان‌ها

همان‌طور که در خصوص لباس‌ها و توجهی که به منطقه بومی شده بود، توضیح داده شد؛ بناها هم با توجه به المان‌های بومی منطقه طراحی شده‌اند. فضای شهر پسر دلفینی تماماً نماینده مردمان جنوب و بندر است. خانه‌های خاکی رنگ با المان‌هایی از جنس چوب و حصیر. می‌توان در جای‌جای این انیمیشن المان‌های تزیینی، مانند تورهای ماهی‌گیری، سکان و قایق را مشاهده کرد. تنها تفاوتی که در این انیمیشن می‌توان دید؛ فضایی است که برای شورور داستان یعنی پیرمرد غریبه تعبیه شده است. فانوس دریایی مانند مخفی‌گاهی برای اوست، زیرا با تمامی خانه‌ها فرق می‌کند؛ نسبتاً مدرن‌تر است و کاملاً از منطقه زندگی مردمان جنوب فاصله دارد.

انیمیشن کوکو هم مانند پسر دلفینی توانسته به خوبی مکان های تاریخی مکزیک و محلی آن را به نمایش در آورد. به طور مثال بسیاری از بناها و حتی اسم خیابان ها از محله ها یا افراد مشهور مکزیک الهام گرفته شده است. مانند مجتمع مرکزی مری گولدا استیشن؛^{۱۶} که یک مرکز حمل و نقل در سرزمین مردگان است و از معماری آهنی قرن بیستم الهام گرفته شده است. معماری سرزمین مردگان هم تفاوت های زیادی با شیوه ساختمان سازی دنیای زندگان دارد. خانه هایی که روی هم ساخته شده اند و در بلندترین برج شهر، خانه دلاکروز قرار دارد؛ که پر از تجملات و زرق و برق است؛ که نمادی برای شهرت و موسیقی اوست. جدول ۲ مقایسه شخصیت های دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی را نشان می دهد.

انیمیشن کوکو		انیمیشن پسر دلفینی					
نوع شخصیت	خصوصیات اخلاقی، غالب تکرار شونده	طراحی استفاده شده برای کاراکتر	رنگ استفاده شده برای کاراکتر	خصوصیات اخلاقی، غالب تکرار شونده	طراحی استفاده شده برای کاراکتر	رنگ استفاده شده برای کاراکتر	سرانجام
قهرمان (میگل) (پسر دلفینی)	مهربان، از خود گذشته، به دنبال آرزو و مقابله با ناعدالتی	خطوط نرم و شیپ های دایره ای	قرمز سفید و طلایی	مهربان، از خود گذشته، به دنبال خانواده و مقابله با ناعدالتی	خطوط نرم و شیپ های دایره ای	آبی و قهوه ای	فدا شدن و در نهایت موفقیت
ضد قهرمان (هکتور) (ناخدا مروارید)	دارای نقص و مشکلات روانی و عقده های درونی، و بی توجه به اخلاق، قشر معمولی جامعه	به دلیل کاراکتری دارای مشکلات درونی این کاراکتر بدنی نیرومند ندارد اما همواره از قهرمان قدرتمند تر بوده و از او محافظت میکند	تبدیل شدن به قهرمان، رسیدن به خواسته	دارای نقص، خودشیفته و بی توجه به اخلاق خودخواه، نماینده قشر معمولی جامعه	بدنی نیرومند و مربع شکل با خطوط استوار، بسیار بزرگ تر از قهرمان	آبی و سفید	تبدیل شدن به قهرمان
شورور (ارنست) (دلاکروز) (پیرمرد غریبه) (هشت پا)	شخصیت تک بعدی و تاریک، خبیث نقشه های شیطانی، جستجوی قدرت و محبوبیت	این کاراکتر یک شورور مخفی است به همین دلیل از شیپ های مثلثی و خطوط اریب به شکل نامحسوس استفاده شده	سفید و سورمه ای	شخصیت تک بعدی و تاریک، خبیث نقشه های شیطانی، جستجوی قدرت و پول	این کاراکتر یک شورور مخفی است به همین دلیل از شیپ های مثلثی و خطوط اریب به شکل نامحسوس استفاده شده	سفید، سورمه ای	مرگ
هشت پا	شخصیت تک بعدی و تاریک، خبیث نقشه های شیطانی، جستجوی قدرت	شورور آشکار، استفاده از خطوط تیز و مورب شکل و مثلث برعکس در طراحی کلی	از دست دادن قدرت و طرد شدن			بنفش	

جدول ۲: مقایسه شخصیت های دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی، منبع نگارندگان

نتیجه گیری

امروزه غالب شورورها، ضمن مخفی بودن، می توانند ظاهر دوستانه هم داشته باشند و مخاطب تا لحظات پایانی از حقیقت وجودی آن ها بی خبر باشد. به همین دلیل برای طراحی کاراکتر شورورها از قالب مثلثی شکل به علت زاویه های تیز و خشنش استفاده می کنند، تا خطر را به مخاطب القا کنند. همچنین رنگ هایی که برای طراحی این کاراکترها استفاده می شود، غالباً رنگ های بنفش، سیاه و قرمز است تا یاس و ناامیدی، مرگ و خشم را به خوبی برای این کاراکتر نشان دهد. این در حالی است که

شورها در گذشته شخصیت خود را برای مخاطب آشکار می کرده و صورت‌هایی بدفرم و نازیبا داشته و شکل بدن، خطوط و اشکال تشکیل دهنده آن‌ها متفاوت از بقیه کاراکترها بود.

برخلاف شورها، ضدقهرمان از گذشته تا به امروز تغییرات چندانی نکرده، زیرا در همان ابتدا هم آینه‌ای برای قشر حقیقی جامعه بودند. آن‌ها معمولاً قانون‌گریز، شوخ، با اعتماد به نفس و در درون غمگین هستند و در لوای ظاهر مهربان و شوخ‌شان سختی‌های زیادی کشیده‌اند، ظاهر آن‌ها معمولی است ولی تا حد امکان سعی می‌شود تا طراحی آن‌ها حمایت‌گر به نظر برسد، به همین دلیل آن‌ها معمولاً از نظر آناتومی بزرگتر یا قوی‌تر از قهرمان هستند تا بتوانند او را در سفر قهرمان یاری دهند. همچنین طراحی کاراکتر، شرور، ضدقهرمان و قهرمان، در بعدها‌های دیگر مانند طراحی فضا، موسیقی متن، زاویه دوربین، طراحی اکسسوری و لباس و فرهنگ نمود پیدا می‌کند و سعی می‌شود این کاراکترها را به گونه‌ای به تصویر کشیده شود تا از لحاظ تاریخی، جغرافیایی و رفتاری کاملاً باورپذیر باشند. از سویی به علت رشد شخصیت‌پردازی در این سال‌ها به این کاراکترها سرنوشت و گذشته هم اضافه شده تا دلیل شخصیت کنونی‌شان نشان داده شود و مخاطب بتواند این شخصیت آن‌ها را بیشتر باور کند.

با توجه به آنچه که در پژوهش توضیح داده شد، در دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی هم الگوهای تکرار شونده تابع همین قاعده هستند. با اینکه انیمیشن کوکو قوانین و معیارهای به روزتری برای کاراکترهای خود دارد و پسر دلفینی تا حدودی سنتی است. هر دو قهرمان انیمیشن‌های ذکر شده کودکانه بی‌گناه، شجاع و بازیگوش هستند؛ هر دو شرور اصلی انیمیشن یعنی دلاکروز و پیرمرد غریبه، دو شرور مخفی و دسیسه‌گراند. البته در انیمیشن پسر دلفینی، هشت‌پا، شرور دیگری است که زورگوست و آشکارا خیانت می‌کند. همچنین ضد قهرمان هر دو انیمیشن مردانی حمایت‌گر، اما با ویژگی‌های ظاهری متفاوت‌اند. هکتور جسمی ضعیف و روحی آزار دیده دارد و در مقابل ناخدا مروارید مردی تنومند و سرخوش است که در آرزوی ناکامی‌هایش، روزگار می‌گذراند.

پی نوشت:

Characters	^۱
Villain	^۲
Anti-hero	^۳
Animation	^۴
America	^۵
Iran	^۶
Anatomy	^۷
Ernesto de la cruz	^۸
Hero	^۹
Anti-villain	^{۱۰}
Classic	^{۱۱}
Disney	^{۱۲}
Art book	^{۱۳}
Storyboard	^{۱۴}
Coco (2017)	^{۱۵}
Dolphin boy (2021)	^{۱۶}
Superman	^{۱۷}
Spider man	^{۱۸}
Narcissism	^{۱۹}
Psychosis	^{۲۰}
Machiavellianism	^{۲۱}
Denis Diderot	^{۲۲}
Hector Rivera	^{۲۳}
Maui	^{۲۴}
Moana (2016)	^{۲۵}
Captain pearl	^{۲۶}
Nick wilde	^{۲۷}
Zootopia (2016)	^{۲۸}
Ursula	^{۲۹}
The Little mermaid (1989)	^{۳۰}
Jafar	^{۳۱}
Aladdin (1992)	^{۳۲}
Hades	^{۳۳}
Hercules (1997)	^{۳۴}
Oscar	^{۳۵}
The Lion King (1995)	^{۳۶}
Sequence	^{۳۷}
Fourth wall	^{۳۸}
Dawn Bellwether	^{۳۹}

دوره انتشار هنرهای زیبا

Hans	۴۰
Frozen (2013)	۴۱
Tangled (2010)	۴۲
Wreck it Ralph (2012)	۴۳
Cruella deville	۴۴
One Hundred and one dalmatians (1961)	۴۵
Gaston	۴۶
Beauty and the beast (1991)	۴۷
Tamatoa	۴۸
Clayton	۴۹
Tarzan (1999)	۵۰
Lotso	۵۱
Toy story 3 (2010)	۵۲
Timon	۵۳
Yujin	۵۴
Dan Hahn	۵۵
John Lasseter	۵۶
Penelope	۵۷
Lollipop king	۵۸
Leatrice Eisman	۵۹
Rudolf Julius Arnheim	۶۰
Johannes Itten	۶۱
Contrast	۶۲
Sky frame Studio	۶۳
Pixar	۶۴
Miguel	۶۵
Music	۶۶
Mama Imelda	۶۷
Mama Abuelita	۶۸
Guilherme Jacinto	۶۹
Animator	۷۰
Dialogue	۷۱
Lee Unkrich	۷۲
Mexico	۷۳
Victorian Period	۷۴
Plankton	۷۵
Accessory	۷۶
Modern	۷۷
Marigold Grand Central Station	۷۸

منابع فارسی:

- ایتن، یوهانس (۱۹۷۳) هنر رنگ، ترجمه عربعلی شروه (۱۳۹۶)، تهران، نشر یساولی، چاپ دوازدهم.
- ایراندوست، محمد هادی (۱۳۸۹) عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن، تهران، نشر سوره مهر، چاپ دوم.
- آرنهایم، رودلف (۱۹۵۴)، هنر و ادراک بصری؛ روانشناسی چشم خالق، ترجمه مجید اخگر (۱۳۸۶)، تهران، نشر سمت.
- آیزمن، لئاتریس (۲۰۱۷) روانشناسی کاربردی رنگها (پنتون)، ترجمه روح‌الله زمزمه (۱۳۹۶)، تهران، نشر سیمرغ، چاپ هفتم.
- خیراندیش، محمد (۱۴۰۱) آرت بوک انیمیشن پسر دلفینی، تهران، نشر پی‌نما.
- شومر، گری؛ الکساندر و کیت؛ سالیوان، کارن (۲۰۰۸) ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه، ترجمه تورج سلحشور (۱۴۰۱)، تهران، نشر آبان، چاپ ششم.
- کوی، چی‌آن (۲۰۰۰) چهره خوانی: کلیدی برای تشخیص سریع هویت اشخاص، ترجمه شراره شیرودی (۱۳۷۹)، تهران، نشر نسیم دانش.
- می‌رزانی، حامد، محمدزاده، مهدی و صفورا، محمدعلی. (۱۴۰۳). تحلیلی سرمایه فرهنگی و شکل‌گیری هویت در انی‌می‌شن‌های «شگفتانگی‌زان»، «وال-ای» و «اتاتوی»، براساس نظریه «سرمایه فرهنگی» پی‌ر بوردیو. پی‌کره، 13(37), 40-57.

doi: 10.22055/pyk.2024.19267

English Resources:

Allen, M. A., Lucas, J. P., Chung, M., Rayess, H. M., & Zuliani, G. (2021). *Nasal Analysis of Classic Animated Movie Villains versus Hero ;llCounterparts. Facial plastic surgery: FPS*, 37(3), 348–353.

Culhane, John(1992). *Disney's Aladdin: the making of an animated film*, Disney Editions, ISBN 9781562827571.

<https://literaryterms.net/>

Jonason, Peter K., Webster, Gregory D., SCHMITT, David P., LI, Norman P., & CRYSEL, Laura. (2012). *The Antihero in Popular Culture: A Life History Theory of the Dark Triad. Review of General Psychology*, 16(2), 192-199.

Kjeldgaard-Christiansen, Jens & Schmidt, Sarah. (2019). *Disney's Shifting Visions of Villainy from the 1990s to the 2010s: A Biocultural Analysis. Evolutionary Studies in Imaginative Culture*. 3. 1. 10.26613/esic.3.2.140.

Klapp,Orrin E.(1948). *The creation of popular heroes*, American Journal of Sociology, 54, 135-141.

LightsCameraAction (2019). *Coco (2017) - The Making Of/Behind The Scenes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7sXcn6mMb2Q>

photograph resource

studiobinder (2023). *What is an Antihero — And Why Are They So Compelling?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iI75W7M4Puw>

tale foundry (2023). *Why Antiheroes aren't Villains* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dYldDWLSgl0>

the take (2018). *The Two Types of Disney Villains* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EtRARdcYWQ8>

Unkrich, Lee & Molina, Adrian (2017). *The art of coco*, Chronicle Books LLC, ISBN 1452164061.

Zhao, Yue, Won Park, Sung (2020). *Analysis of Villain Characters in Animation: Focusing on the Characteristics of Animation Characters in the U.S. and China. Journal of Information Technology Applications & Management*, 27(6), 1-14.

www.disney.fandom.com

www.imdb.com

www.instagram.com/mo_andish_art

www.villains.fandom.com

YouTube Resources:

Stereotypes of Villains and Antiheroes by Comparing Coco and Dolphin Boy Animations

Mansour Kolahkaj, Mina Behmanaesh

Abstract: In this study, to understand the methods and guidelines that shape villain and antihero characters, we aspire to investigate the chief and unfathomed aspects of creating and developing the antiheroes and villains of two animations from two countries, one from America and another from Iran. This study aims to identify the similarities and differences of these characters in different cultural and geographical contexts. The reason for choosing this topic stems from the appearance of two child heroes and the lack of redemption for the villains in these animations. The research question inquires about the stereotypes of villains and antiheroes in the current mainstream animations and how these stereotypes have been represented in the two animations, Coco and the Dolphin Boy. This study is qualitative research, and the data has been collected through the library method using articles from scientific databases. After data acquisition based on art books and reviewing the forenamed animations, the result is delivered through descriptive and analytical techniques. According to the findings in this study, in today's animations, while concealing themselves, most villains can be friendly on the surface and the audiences are oblivious to their true nature until the ending moments. Therefore, to convey danger to the audience through the villain characters' design, triangular shapes are used due to their sharp and abrasive corners. Furthermore, the color palettes for their character design are often violet, black, and red to represent the sense of despair, death, and rage within this character. The villains in the past, meanwhile, revealed themselves to the audiences, possessing deformed ugly faces, while their figures, lines, and forms were divergent from the rest of the characters.

Contrary to the villains, the antiheroes have not undergone much change from their past, for they've been the mirror for the genuine core of society since the very beginning. They are typically outlaws, quick-witted, confident, and filled with sadness from within; and in spite of their tender and witty appearance, they have suffered abundantly. Their features seem ordinary, but as far as possible, they seek to make their design look supportive. Character design for the villain, antihero, and hero also manifests in other dimensions such as set design, background music, camera angle, accessory, costume design, and values. And they prefer to portray these characters in such a picture that makes them entirely believable, historically, geographically, and in terms of behaviorism. On the other hand, due to the evolution of character development in recent years, fate and circumstances have been added to these characters. In Coco and Delphian boy animations, stereotypes follow the same patterns. While Coco's animation seeks a more up-to-date regulation and standard for the characters, Dolphin Boy is somehow traditional. Both heroes of the above animations are innocent, brave, and jolly kids; while the main villains of the animations, Delacruz and the strange old man, are both secretive and scheming villains. However, in the Dolphin Boy animation, Octopus presents another villain who is a bully and downright evil.

Keywords: Animation, Villain, Anti-Hero, Hero, Character

Corresponding author; Associate Professor, Faculty of Arts, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran

*Mansor.kolahkaj@gmail.com

m.kolahkaj@scu.ac.ir

Msc. student, , Faculty of Arts, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran

آماده انتشار هنرهای زیبا