

## شیوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی؛ مطالعه موردی پویانمایی «آن سوی دیوار باغ» و «آریو قهرمان کوچک»

احمد سفلائی<sup>۱</sup>، سهیل خالقی<sup>۲</sup>، رضا سربخش<sup>۳</sup>

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۸/۰۳ تاریخ پذیرش: ۹۸/۱۱/۰۱

### چکیده

شخصیت‌پردازی در گونه فانتزی تمام خصوصیت‌های شخصیت‌پردازی در روایت‌های رئالیستی را داراست، شخصیت‌ها در فانتزی همانند دیگر گونه‌ها دارای پیشینه، محیط اولیه و حتی عناصری مانند وراثت و خصوصیات فیزیکی هستند؛ عواملی که اثری را به سمت فانتزی پیش می‌برد، لزوماً جنبه‌های فیزیکی شخصیت‌ها نیست. ذهنیات شخصیت اول یک روایت فانتزی معمولاً مهم‌ترین نقش را در شکل گرفتن شخصیت و حتی فانتزی ایفاء می‌کند. در داستان‌های کلاسیک فانتزی مربوط به اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم چه در سینما و چه در ادبیات شاهد این هستیم که شخصیت با دغدغه‌ای از پیش شکل گرفته، خود را به ورطه ناشناخته‌ها سوق می‌دهد که این امر روان‌شناختی در قیاس با فانتزی اسطوره‌ای در قرن‌های گذشته بسیار متفاوت است. هدف شخصیت در فانتزی مدرن غربی رسیدن به وجود درونی خود است و فانتزی صرفاً مانند یک مرشد نقش گذرگاهی میان خیال و واقعیت را برای شخصیت ایفاء می‌کند تا شخصیت از این گذرگاه عبور کند. حال سؤال مطرح شده این است که شخصیت‌های فانتزی چه تأثیری در روند شکل‌گیری شخصیت‌های انیمیشن دارند. این پژوهش با هدف شناخت خصوصیات و چگونگی طراحی شخصیت در دنیای فانتزی و با روش تحقیق مبتنی بر تحلیل روایت صورت پذیرفته است که از این طریق به چگونگی شخصیت‌پردازی در دو انیمیشن سریالی به نام «آریو قهرمان کوچک» (محصول کشور ایران) و «آن سوی دیوار باغ» (محصول کشور آمریکا) پرداخته می‌شود و عناصری که سازنده یک شخصیت است در این دو سریال فانتزی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

### واژه‌های کلیدی

فانتزی، انیمیشن، شخصیت‌پردازی، آریو قهرمان کوچک، آن سوی دیوار باغ

soflaee@iribu.ac.ir

۱. استادیار دانشکده هنرهای دیجیتال دانشگاه صداوسیما (نویسنده مسئول)

soheil\_khaleghi@yahoo.com

۲. کارشناسی ارشد دانشکده تولید رادیو و تلویزیون دانشگاه صداوسیما

rezasarbakhsh@yahoo.com

۳. کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی دانشگاه تهران

## مقدمه

ادبیات را تخیل تشکیل می‌دهد و یکی از مهم‌ترین خروجی‌های تخیل فانتزی است. هنگام مطالعه یا تماشای یک اثر فانتزی ذهن از دنیای موجود خارج شده و به دنیای جدیدی سفر می‌کند که نویسنده آن را خلق کرده است. فانتزی پرداز به کمک تخیل خلاق و نوآوری‌های غافلگیرکننده خود، اسباب تحریک «حس اعجاب و شگفتی» در انسان را فراهم می‌آورد و لذت را، در مقابل توجه و دقتی که مخاطب به خرج داده، به او ارزانی می‌دارد. لذت بخشیدن به بیشترین تعداد مردم، آن‌هم در درازترین دوره زمانی، علاوه بر آنکه می‌تواند ملاک و معیاری برای فانتزی تلقی شود، به ارزش‌های بالقوه آن هم خواهد افزود. تخیل با لذت بخشیدن به مخاطب موفق می‌شود قدم اول را برای گشودن درهای قلب مخاطب به روی دریافت حقایق بردارد.

هنرمند می‌تواند جهانی بسیار هیجان‌انگیز و زرین بیافریند و قهرمانان آرمانی را طوری جاندار و روشن نشان دهد که مخاطب، تقلید از آن‌ها را آرزو کند. با ارائه تصویری شورانگیز از کمال مطلوب، مردم به پیروی از آن قهرمان برانگیخته خواهند شد و الگوسازی به نحو مطلوب صورت می‌گیرد. اریک فروم<sup>۱</sup> می‌گوید: «قابلیت اعجاب در انسان، سرآغازی است برای دانش او» او اعتقاد دارد که قابلیت اعجاب و شگفتی انسان با میزان سواد، اطلاعات عمومی و دانش او رابطه معکوس دارد؛ یعنی هر چه سطح سواد و اطلاعات فرد پایین باشد، درجه قابلیت شگفت‌زده شدن او فزونی می‌یابد. بی‌مورد نیست که سرزمین بزرگ فانتزی را همواره در مالکیت کودکان دانسته‌اند؛ چراکه آن‌ها کمتر از بزرگ‌ترها براساس الگوهای منطقی معین، با جهان اثر برخورد می‌کنند و خیلی زود خود را در برابر اثر وامی‌نهند.

کلمه فانتاستیک<sup>۲</sup> از واژه لاتین فانتاستیکوس<sup>۳</sup> آمده که به معنای مرئی‌سازی یا تجلی است. با چنین تعبیر عامی، هر فعالیت خیال‌پردازانه‌ای فانتاستیک خواهد بود و تمامی آثار فانتزی با چنین چشم‌انداز عام و البته دقیقی دشوار خواهد بود. فانتزی به‌عنوان اصطلاحی انتقادی، بیشتر به جهانی اطلاق شده که تقدم را به بازنمایی واقع‌گرایانه نمی‌دهد: اسطوره‌ها، افسانه‌ها، ادبیات عامیانه و

۱. اریک فروم (به آلمانی: Erich Fromm) (زاده ۲۳ مارس ۱۹۰۰ - درگذشته ۱۸ مارس ۱۹۸۰): روان‌کاو، جامعه‌شناس امریکایی-آلمانی‌تبار، روان‌شناس اجتماعی بلندآوازه مکتب فرانکفورت و همچنین یک سوسیال دموکرات و از برجسته‌ترین فیلسوفان مکتب اومانیستی است.

2. Fantastic  
3. Phantasticus

شيوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی... || ۵۹

قصه‌های پریان، قصه‌های وحشت همگی عرصه‌هایی را عرضه می‌کنند که غیر از عرصه‌های آشنای انسانی است (مختاری، ۱۳۹۴: ۲۵).

کسب لذت از یک اثر فانتاستیک می‌تواند نخستین اصل در بررسی این‌گونه آثار تلقی شود. به طوری که اگر از یک فانتزی لذت نبریم، می‌توان یقین داشت که آن اثر چیزی را کم دارد. با یک فانتزی خوب می‌توان مخاطب را، با هر سطح از توقع، راضی و خشنود ساخت. چراکه فانتزی سرچشمه پایان‌ناپذیر نشاط و سرزندگی است.

انسان از بدو خلفت تا امروز نمی‌تواند بدون خیال‌پردازی و فانتزی زندگی کند. از رویاها و خیال‌پردازی‌های روزانه و شبانه گرفته تا اوج داستان‌نویسی و صنعت انیمیشن. فانتزی به قدری در وجود ذهن تمام انسان‌ها به صورت خیال در هم تنیده که جداسازی این امر، انسان‌ها را تبدیل به ربات‌های محسابه‌گری می‌کند. از این‌رو پویانمایی‌ها به عنوان یکی از مهم‌ترین منابع فانتزی در عصر حاضر نقش بسیار پررنگی را در زندگی روزمره افراد به خصوص کودکان از طریق تلویزیون ایفاء می‌کنند. با توجه به اهمیت پویانمایی‌ها در زندگی انسان‌ها و لذتی که فانتزی برای مخاطبان ایجاد می‌کند این سؤال مطرح می‌شود که فانتزی چگونه بر شکل‌گیری تیپ و شخصیت پویانمای‌ی‌های تلویزیونی اثر می‌گذارد؟

اهمیت این پژوهش در ارتباط مستقیم با اهمیت فانتزی در انیمیشن و اساساً چگونگی تولید پویانمایی‌های جذاب‌تر است. نگارندگان در این پژوهش تلاش خواهند کرد ابعاد تأثیر فانتزی بر شکل‌گیری تیپ و شخصیت را روشن کنند. با بررسی و مطالعه ظرفیت‌های شخصیت‌های داستان‌های فانتزی می‌توان با افق بازتری به پویانمایی‌های داخلی نگریست و کاستی‌های شخصیت‌پردازی را با نگاه ژرف‌تری به نمونه‌های کامل‌تر خارجی با دقت بررسی نمود.

در حال حاضر روند تولید انیمیشن در ایران یا با شناخت کمی از عنصر فانتزی تولید می‌شود یا با تکیه صرف بر اسطوره‌ها و افسانه‌های شرقی به پیش می‌رود، شخصیت‌ها گویا در دل همان داستان‌های سینه‌به‌سینه می‌مانند و به متون کهن شبیه هستند؛ اما قالب تصویر و مدیوم سینما و تلویزیون نگاهی کاملاً متفاوت‌تر از متون کهن نسبت به شخصیت‌پردازی این دست آثار می‌خواهد. با نادیده گرفتن اصول روایت، به خصوص شخصیت‌پردازی و تیپ‌سازی آثار تولیدی ما همچنان کم‌اهمیت و بدون قدرت رقابت با تولیدات خارجی خواهند ماند.

پردازش شخصیت در سریال‌های معتبر انیمیشن در سراسر جهان مؤلفه و پیش‌زمینه‌هایی دارد که با شناخت و الگوبرداری از آن می‌توان روند فیلم‌نامه‌نویسی در آثار داخلی را بهبود بخشید. به

۶۰ || فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری

طوری که آثار داخلی توانایی رقابت را در برابر آثار خارجی بیابند و کودکان با انتخاب الگوهای شخصیت‌های فانتزی محور داخلی، دیگر در آینده دچار بحران هویت نشوند.

### پیشینه پژوهش

در حوزهٔ مبحث فانتزی در انیمیشن کتاب‌ها و مقالات زیادی به فارسی موجود نیست؛ اما تلاش‌های بسیار موفق و گاه مناسبی در برخی آثار به‌دست آمده است. فانتزی در ادبیات کودکان، نوشته محمدهادی محمدی کامل‌ترین کتابی است که در زمینهٔ فانتزی در ایران به چاپ رسیده است. در جایی از این کتاب از قول لرش آمده است: فانتزی تخیل خلاق است که با پیش‌بینی در شکل بازنموده‌ها واقعیتی محقق‌شدنی را خلق می‌کند. این فانتزی خلاق ماهیتی شناختی دارد و منجر به‌نوعی شناخت از جهان می‌شود (محمدی، ۱۳۷۸: ۶۱).

در کنار این کتاب، کتاب مقدمه‌ای بر فانتزی تألیف دکتر شیوا مسعودی نیز مطالب مناسبی را در حد اولیه طرح می‌کند. ضعف وجود کتاب‌های تألیفی یا ترجمه در موضوع مهم فانتزی موجب می‌شود که منابع بیشتری در مقوله مقالات و پژوهش‌ها از سوی مترجمان و مؤلفان در جامعه پژوهشی ایران وجود داشته باشد. مقالاتی چون فانتزی و کودکان نوشته جی.آر. آر. تالکین، ترجمهٔ غلامرضا صراف، داستان‌های فانتزی نوشته لورا کانتون ترجمهٔ علی خاکبازان، فانتزی‌های ویکتوریایی نوشته رزمی جکسن ترجمهٔ غلامرضا صراف و همچنین پایان‌نامه خانم نگین محبی در دانشگاه هنر باعنوان بررسی ظرفیت نظریه‌های روان‌شناسی شخصیت برای شخصیت‌پردازی در فیلم‌نامهٔ انیمیشن در روند نگارش این پژوهش تأثیرات شایانی داشتند.

### مبانی نظری

مبانی نظری این پژوهش براساس دیدگاه امامی در کتاب شخصیت‌پردازی در سینما و همچنین نظریات روانکاوان مطرح اوایل قرن بیستم همچون کارل گوستاو یونگ<sup>۱</sup> و زیگموند فروید<sup>۲</sup> و هانس آیزنک<sup>۳</sup> استوار است. در حوزهٔ بحث شخصیت‌شناسی در آثار سینمایی و تلویزیون آثار متنوعی دیده می‌شود که بنا بر ضرورت تحقیق در این حوزه، برای مبنا قرار دادن شخصیت در یک محیط فانتزی مورد استفاده قرار گرفته‌اند. تمامی اساتید مطرح فیلم‌نامه‌نویسی همچون سید فیلد<sup>۴</sup> و رابرت مکی<sup>۵</sup>

- 
1. Carl Gustav Jung
  2. Sigismund Freud
  3. Hans Eysenck
  4. Syd Field
  5. Robert Mckee

شيوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی... || ۶۱

و جان تروبی<sup>۱</sup> دیدگاه‌های نسبتاً همسویی در خصوص پردازش شخصیت دارند که زمینه‌ساز نظری اولیه بودند اما در زمینه پرداخت شخصیت در ژانر فانتزی کتاب به خصوصی وجود ندارد و در مقالات به صورت محدود به آن اشاره شده است.

براساس مطالب و دیدگاه‌های امامی در کتاب خود، شخصیتی که در آثار فانتزی قرار می‌گیرد یکی از چرخ دنده‌های درام است و تفاوت گسترده‌ای با آثار رئالیستی ندارد، چراکه سرشت تمام شخصیت‌های خیالی و واقعی و حتی بیوگرافی بر پایه المان‌هایی است که تشکیل‌دهنده هویت او هستند. ظواهر بیرونی یک شخصیت اعم از ویژگی‌های ظاهری و جسمی شخصیت در کنار خصوصیات درونی و روان‌شناسی او باعث ایجاد یک شخصیت در داستان می‌شود. در ژانر فانتزی شخصیت می‌تواند به صورت اغراق شده ظاهر شود و حتی به شکل کامل رئالیستی جلوه کند.

در کنار مبحث فانتزی در کتاب امامی برای مقایسه تحلیلی شخصیت‌های دو انیمیشن در نمونه‌های داخلی و خارجی از مبانی نظریات هانس آیزنک روان‌شناس مشهور اهل انگلستان نیز استفاده شده است. هانس آیزنک با استفاده از روش تحلیل عاملی به اندازه‌گیری و طبقه‌بندی صفات پرداخت. وی اگر چه در تحقیقات خود از نمونه‌های عادی و بیمار استفاده کرده، لکن بیشتر تحقیقات او در مؤسسه روانی بیمارستان مادسلی در انگلستان انجام گرفته است (پروین، ۱۳۷۴: ۱۲). به اعتقاد آیزنک، شخصیت در سطح تیپ‌ها دارای سه بعد کلی است. این ابعاد عبارتند از:

۱. برون‌گرایان در برابر درون‌گرایان؛

۲. روان‌نژندی در برابر ناستواری هیجانی؛

۳. روان‌پریشی در برابر کنترل‌تکانه یا کارکرد فراخود (شولتز، ۱۳۸۵: ۷۸).

طبق بحث فانتزی و شخصیت‌پردازی، دو شخصیت مورد بررسی در سریال‌های داخلی و خارجی بر مبنای مورد اول یعنی درون‌گرایان در برابر برون‌گرایان تقسیم شدند.

### درون‌گرایان

تحت تأثیر سیستم عصبی مرکزی هستند. استعداد سرشتی آن‌ها برای تحریک‌پذیری زیاد است. احساسات خود را به خوبی مهار می‌کنند و معمولاً کوشش می‌کنند تا از تحریکات، تغییرات و بسیاری از فعالیت‌های اجتماعی اجتناب کنند. خوددار، آرام و محتاط هستند. قابل اعتماد و غیرپرخاشگرند و برای هنجارهای اخلاقی ارزش زیادی قایلند. کمتر معتاد به دود هستند. میزان هوششان بالاست.

1. John Truby

۶۲ || فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری

قدرت بیان‌شان عالی است. معمولاً در کارها دقیق هستند. ولی برای کارهایی که انجام می‌دهند به قدر کافی ارزش قائل نیستند. گرایش به احساس حقارت در آن‌ها زیاد است و برای ابتلا به دلواپسی، افسردگی و وسواس آمادگی بیشتری دارند (قلی‌زاده، ۱۳۷۶: ۱۱۵).

### برون‌گرایان

تحت تأثیر سیستم عصبی مرکزی هستند. استعداد آن‌ها برای تحریک‌پذیری کم است. آیزنک این افراد را با مشخصه‌های جامعه‌طلبی، برانگیختگی، خوش‌بینی و نیاز به محرک و تغییر محیط تعریف می‌کند. برون‌گراها بسیار دچار تغییرات خلقی و پرخاشگری می‌شوند و معمولاً قابل اعتماد نیستند. به بودن در جمع علاقه‌مندند، از میهمانی‌ها لذت می‌برند و زیاد حرف می‌زنند. به کار و کوشش علاقه چندانی ندارند. در کارهایشان شتاب‌زدگی وجود دارد و بادقت نیستند. گرایش بیشتری برای تظاهرات ناشی از هیستری دارند (دادستان، ۱۳۸۶: ۱۰۹).

### مروری بر مفهوم فانتزی

در بررسی واژه فانتزی در واژگان آکسفورد به معنای پدیدار شدن می‌رسیم. فانتزی جهان را با نشانه‌های شگفتی که ما خارج از خودمان درک نمی‌کنیم تقلید می‌کند، فانتزی همان به رؤیت درآوردن است به شیوه خیالی، در تعاریف مختلفی که فانتزی را شامل می‌شود می‌توان همان به تصویر کشیدن فضا و زمان خیالی و موجودات خیالی را در نظر گرفت، مانلف نویسنده کتاب فانتزی مدرن، فانتزی را تولید شگفتی می‌داند و به عقیده او فانتزی «شامل عنصر اساسی و غیرقابل تقلیل از جهان غیرممکن و فراطبیعی، موجودات یا اشیایی باشخصیت‌های فانی در داستان است که خوانندگان با آن در داستان آشنا می‌شوند.»

تالکین<sup>۱</sup> نیز استفاده از عناصر جادویی را مهم‌ترین ویژگی فانتزی می‌داند چراکه این ویژگی متعلق به داستان‌های اسطوره‌ای و داستان‌های پریان هست. تالکین در ادامه ذکر کرده است که فانتزی با معیارهای عقلی سنجیده نمی‌شود و نمی‌توان اعتبار آن را تأیید و تکذیب کرد، این ویژگی را در تعریفی که توجیر نلسون در کتاب خود با نام شگفت‌زار فانتزی ارائه کرده است، درمی‌یابیم. بنابر اعتقاد او «فانتزی چنان آثاری است که شامل عنصری از شگفتی باشد، آثاری که مخلوقاتی در آن ظاهر می‌شوند و رخدادهایی که اتفاق می‌افتد، از جنبه عقلی و عملی نمی‌توان درباره‌شان

شيوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی... || ۶۳

توضیحی داد. رخدادهایی در این قلمرو توصیف می‌شود که در تطابق با تجربه‌ای انسانی یا قوانین طبیعی که ما می‌شناسیم نیست» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۲۹).

دیدگاه عموم نظریه‌پردازان حوزه فانتزی بر این عقیده است که فانتزی باید خالق شگفتی باشد، شگفتی که نیازی نیست به دنبال علت برای آن بود به بیانی دیگر فانتزی همان دگرذیسی واقعیت است. از محققان دیگری که به موضوع فانتزی پرداخته‌اند، تزوتان تودوروف<sup>۱</sup> هست. تودوروف که یکی از پایه‌گذاران ساختارگرایی ادبیات بوده در کتاب فانتاستیک، فانتزی را یک ژانر ادبی معرفی کرده است و دو گونه فانتزی را معرفی کرده به نام‌های شگرف<sup>۲</sup> و شگفت<sup>۳</sup>، گونه شگفت گونه‌ای است که در آن عناصر فراطبیعی دیده می‌شود، اما هیچ شکلی از توجیه عقلانی برای آن وجود ندارد؛ اما در گونه شگرف، هر پدیده‌ای هرچند وهمناک به نظر برسد، باز توجیه عقلانی دارد. در ذیل به برخی گونه‌های اصلی فانتزی اشاره شده است:

### فراتری<sup>۴</sup>

این نوع فانتزی از تخیلات دنیایی فراتر از واقعیت حکایت می‌کند این فانتزی در قلمرو سرزمین‌های تخیلی و جهان‌های ابداعی صورت می‌گیرد و شخصیت‌های اصلی آن مکرر در پی به سرانجام رساندن یک جستجو هستند و گرچه ممکن است فانتزی فراتری اثری از طنز باشد، اما به‌طور کلی برخلاف فانتزی فروتری لحن آن جدی است.

### فروتري<sup>۵</sup>

این نوع فانتزی، رخنه عناصر فراطبیعی در جهان واقعی است. بیشتر در فضاهاى فروتری یا زمینی داستان رخ می‌دهد و این جهان فروتری رونوشتی از جهان واقعی است و بیشتر از سمبل‌ها رمزها و نمادها در این گونه فانتزی استفاده می‌شود (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۷).

### قهرمانی یا حماسی

این نوع فانتزی الگوبرداری از حماسه‌های اصیل مانند آرمان‌های جمعی است و نبردهای آئینی و قهرمانی در آن کاملاً مشهود است؛ مانند فیلم برادران شیردل.

- 
1. Tzvetan Todorov
  2. Uncanny
  3. Marvelous
  4. High Fantasy
  5. Low Fantasy

## روان‌شناختی

گونه‌ای از فانتزی است که کارکرد باهدف اصلی آن ساماندهی روانی کودک از طریق سازوکارهای روان‌شناختی در بستر کنش‌ها و رخداد‌های فانتاستیک است و افکار مؤلف یا روای در جریان روایت آشکار می‌شود (سیاسی، ۱۳۹۰: ۴۷).

## پریانی

این‌گونه از فانتزی ریشه در افسانه‌های پریان دارد که شناخته‌شده‌ترین کسی که به این روش فانتزی می‌نویسد هانس کریستین آندرسن است که تلاش کرده افسانه‌های پریانی خاص خود را خلق کند و در این مسیر از تخیل خود کمک می‌گیرد (مسعودی، ۱۳۸۷: ۳۲).

## گوتیک

نوع دیگر فانتزی گوتیک است، این نوع فانتزی، فانتزی هراس و اشباح است و تمام عوامل دلهره در این نوع فانتزی جمع می‌شود تا مخاطب را به هراس بیندازد. یکی از نمونه‌های جذاب این نوع فانتزی «کابوس قبل از کریسمس»<sup>۲</sup> است که در دنیای مردگان اتفاق می‌افتد (مسعودی، ۱۳۸۷: ۲۴).

## تاریخی - اسطوره‌ای

نوعی از فانتزی است که تاریخ نه بر مبنای سندهای مشخص تاریخ، بلکه بیشتر براساس تخیل فردی نویسنده و داده‌های اساطیری و ذهنیت عامه ساخته می‌شود؛ حماسه‌ها همیشه از ترکیب بعد واقعی و تخیلی تاریخ که همان اسطوره‌ها باشد ساخته شده است.

همچنین در کنار این گونه‌های مختلف فانتزی داستان‌هایی هستند که کل ماجراهای داستان در دنیای فانتزی رخ نمی‌دهد به این ترتیب که؛ شروع داستان در فضایی آشنا و معمولی با شخصیت‌های انسانی و معمولی است؛ اما در نقطه‌ای از داستان این شخصیت‌ها با عبور از دنیای واقعی به دنیای جدید و فانتزی وارد می‌شوند؛ مانند داستان شیر، جادوگر و کمد<sup>۳</sup> اثر سی اس لوئیس<sup>۴</sup>. این داستان ماجرای کودکانی است که با وارد شدن به کمدی در خانه‌ای قدیمی و عبور از آن، خود را در شهر نارنیا می‌بینند (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۳۷).

- 
1. Hans Christian Andersen
  2. The Nightmare Before Christmas
  3. The Lion, the Witch and the Wardrobe
  4. Clive Staples Lewis

### ویژگی شخصیت در روایت فانتزی

هنگام ساختن و شکل دادن به هر شخصیت دراماتیک باید به دو دسته اصلی از عوامل و شاخص‌های تشکیل‌دهنده توجه ویژه کرد. بی‌توجهی به این دو دسته باعث خلق شخصیت‌های تکراری، قالبی و تک‌بعدی خواهد شد.

محیط و وراثت دو عامل اصلی تعیین‌کننده زندگی اشخاص هستند. عامل محیط از کیفیتی برخوردار است که مناسب‌ترین عامل برای طرح شیرازه ساختمان شخصیت در یک اثر محسوب می‌شود. میدان دادن به این عامل، کاراکتر را در ارتباط با دیگر کاراکترهای اثر به نحوی قرار می‌دهد که تأثیرات متقابل آن‌ها را قابل‌مطالعه می‌سازد. مثلاً جهان خالی از سکنه در انیمیشن سینمایی وال - ای بسیاری از کارهای شخصیت وال - ای را معنی می‌دهند.

نقش وراثت ابتدا پیرامون جنبه‌های فیزیکی و جسمانی شخصیت دور می‌زند. حفظ شباهت شخصیت به خانواده یا نژاد عادی‌ترین کاربرد این عامل در خلق شخصیت است. مثلاً هنگامی که در انیمیشن شرک کاراکترهای الاغ و اژدها باهم ازدواج می‌کنند فرزندان آن‌ها ترکیبی از پدر و مادر خود هستند. همین ساختار شکنی در استفاده از عامل وراثت باعث جذب شدن کودکان شده است.

همان‌طور که ذکر شد محیط عامل مهمی برای خلق یک شخصیت موفق است و زمانی که محیط شما در یک انیمیشن به صورت فانتزی ایجاد شود شخصیت شکل گرفته در این اثر نیز به‌طور ناخودآگاه با محیط هماهنگ می‌شود و این هماهنگی باعث همذات‌پنداری مخاطب با شخصیت شما می‌شود. شخصیت در فانتزی‌ها، حضوری عینی‌تر و ملموس‌تر از افسانه‌های کهن دارد. علت آن‌هم ماهیت دنیای نو است. در افسانه‌ها فقط تیپ‌های کلی ارائه می‌شوند، اما در فانتزی‌ها، شخصیت‌ها به‌ویژه نوع انسانی آن، جای تجلی کافی دارند. عنصر «خاص بودگی» فانتزی‌ها، این وضع را تقویت می‌کند.

محمدی در کتاب خود اعتقاد دارد که شخصیت‌ها در فانتزی را به سه دسته کلی می‌توان تقسیم کرد. واقعی، کهن‌الگویی و ابداعی (محمدی، ۱۳۷۸: ۲۸۵). همان‌طور که از نامشان مشخص است شخصیت‌های واقعی شخصیت‌هایی هستند با اغراق برای مردم عادی در گذشته توصیف می‌شدند. برای مثال شخصی که کمی بزرگتر از انسان‌های عادی بود در ظاهر یک غول تصور می‌شد. دسته دوم یعنی شخصیت‌های کهن‌الگویی شخصیت‌هایی هستند که به اعتقاد یونگ ریشه در اسطوره‌ها و کهن‌الگوهای دسته جمعی دارند؛ برای مثال در تمام دنیا شخصیت‌هایی هستند که

به‌عنوان موجود شرور در رخت خواب معرفی می‌شوند و اجازه خواب راحت به انسان‌ها نمی‌دهند و گاه در ایران با نام بختک معرفی می‌شوند. دسته سوم نیز دسته ابداعی و زاده ذهن نویسندگان در طول اعصار مختلف است. به‌طور مثال نویسنده‌ای در ذهن خود موجودی ترکیبی از انسان و شیر و گاو را مطرح می‌کند و این موجود دارای یک داستان و پیشینه می‌شود.

### روش پژوهش

روش این تحقیق تحلیل روایت است به‌طور کلی، مراحل اجرای یک طرح تحلیلی روایتی نوعی به‌صورت زیر است:

قابلیت مدیریت کردن متن: در مرحله اول متن مورد نظر جهت تحلیل منطبق با اصول پژوهش انتخاب شده و سپس چارچوب‌های نظری در زمینه فانتزی و شخصیت‌پردازی با هدفی دقیق‌تر و روشن‌تر نسبت به آنچه تاکنون عرضه شده پرداخته می‌شوند و سپس کار تحلیلی آغاز می‌شود. در مرحله دوم نوبت به طبقه‌بندی داده‌های متنی براساس منطق تحلیل تماتیک می‌رسد. ایده‌های تکراری را با گروه‌بندی آن‌ها در ارتباط با پاراگراف‌های متن یادداشت و ثبت می‌شود. تم‌ها با گروه‌بندی ایده‌های تکراری در قالب عبارات هم‌بسته سازمان‌دهی می‌شود، برخی ایده‌ها و نظریه‌ها به علت تشابه ساختاری یا محتوایی در یک گروه دسته‌بندی می‌شود و به‌صورت خلاصه‌تر در بخشی جداگانه ارائه می‌شود. سپس بعد از تحلیل این دو اثر با توجه به نظریات نتیجه‌گیری و پیشنهاد الگوسازی مطرح می‌شود.

در مرحله سوم تم‌ها طبق الگوی طبقه‌بندی شده در مرحله قبل قالب سازه‌های نظری انتزاعی‌تر - از لحاظ نظری - سازمان‌دهی می‌شود. یک روایت نظری داستان گونه با بازگو کردن داستان مشارکت‌کننده برحسب سازه‌های نظری جدید صورت داده می‌شود. یکی از مهم‌ترین سازه‌های نظری در تحلیل روایتی، تحلیل «خود» درون متن است. «خود» می‌تواند در اشکال «خود روان‌شناختی ثابت»، «خود روایت‌شده»، «خود گفت‌وگویی»، «خود چندلایه» منعکس شود (Wortham, 2001: 176).

### یافته‌های پژوهش

فانتزی جنبه‌های گوناگون و قابل‌تأملی دارد، سرگرمی و شعفی که از دیدن فانتزی به مخاطب دست می‌دهد بی‌شبهت به شغف خیال‌پردازی و بازی‌های زمان کودکی نیست و همچنین جنبه‌های آموزشی که در داستان‌های خیال‌پردازانه قرار دارد در طول تاریخ همواره به‌عنوان یک

شيوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی... || ۶۷

قالب آموزشی برای مردمان در نظر گرفته می‌شد، در همین خصوص والتر بنیامین<sup>۱</sup> نیز نقل کرده که «نخستین قصه‌گویان هرگاه به اندرزی نیکو نیاز داشتند آن را با داستان‌های پریان منتقل می‌کردند» (تالکین، ۱۳۷۷: ۲۵). فانتزی اجازه می‌دهد جهان را بهتر بشناسیم و نه از دریچه آنچه در هستی می‌بینیم، بلکه از دریچه و پالایه ذهنمان به پدیده‌های خیال‌پردازانه می‌نگریم. نگارندگان پژوهش با بررسی فضای کلی فانتزی موجود و شخصیت‌های اصلی در دو انیمیشن داخلی و خارجی، به ضعف شخصیت‌پردازی در آثار داخلی فانتزی ایران اشاره کرده‌اند.

**تحلیل شخصیت در پویانمایی سریال «آن سوی دیوار باغ»**

جدول ۱. اطلاعات کلی پویانمایی «آن سوی دیوار باغ»

نام اثر	«آن سوی دیوار باغ» (Over The Garden Wall)
کارگردان	نیک کراس
کشور	امریکا
تعداد قسمت	۱۰ قسمت (یک فصل)
سال تولید	۲۰۱۴
خالق اثر	پاتریک مک هیل
شخصیت اصلی داستان	ورت

«آن سوی دیوار باغ» سریال انیمیشن کوتاهی است که به داستان همراهی دو برادر به نام‌های ورت و گریگوری می‌پردازد که در همان ابتدای سفرشان خود را در میان جنگل انبوه و مرموز ادل وودز<sup>۲</sup> می‌یابند درحالی‌که نه جنگل را می‌شناسند و نه راه بازگشت به خانه را. گم‌شدن دو برادر درون جنگل بدون آن‌که نحوه ورودشان به آن منطقه را ببینیم ما را به این سمت هدایت می‌کند که جنگل یا ساخته ذهنی آنها است و تماماً فانتزی. این جنگل اوج المان‌های فانتزی پویانمایی است.

دو برادر ناتنی هر چه جلوتر می‌روند با پدیده‌های مرموزتری روبه‌رو می‌شوند، پیداست که هر دو در سن کودکی گیر افتاده‌اند و برادر بزرگ‌تر نیز همانند یک کودک گرفتار فضای خیالی شده و هر چه در راه رسیدن به رهایی می‌کوشد بیشتر در آن فرو می‌رود چراکه همانند برادر کوچک فانتزی موجود درون جنگل را پذیرفته و در حيله‌هایش گرفتار شده. اگر بخواهیم مثالی در راستای

1. Walter Benjamin  
2. Edelwoods

این انیمیشن بزنییم، می‌توانیم به جادوگر شهر از اشاره کنیم جایی که دوروتی در ابتدا در آن گم می‌شود و اسیر حيله‌ها و ترس‌های آن می‌شود چراکه هنوز به بلوغ نرسیده و این ترس‌ها را باور کرده و محو جادویشان می‌شود اما گذار دوروتی به درون ناکجاآباد از، او را به این امر می‌رساند که هر ساختاری نقطه ضعفی دارد و با دریافت آن نقطه می‌توان به محیط مسلط شد؛ اگر بشود به محیط مبهم و رازآلود فانتزی مسلط شد دیگر می‌توان علاوه بر نجات خود به شخصیت‌های گیرکرده در دنیای خیالی اطراف نیز کمک کرد و حکم مرشدی را پیدا کرد که به محض ورود به دنیای جدید با بازشناسی جهان پیچیده به راحتی به قوانینش دست می‌یابد و جنبه‌های پوشالی آن را از بین می‌برد.

منظر اصلی که می‌توانیم این سریال را با یکی از خصیصه‌های فانتزی بسنجیم آمیخته شدن عناصر روان‌شناسانه با فانتزی است. فانتزی واکنشی ناخودآگاه به قواعد خشک و رسمی دنیا است و دیدگاه و دریچه‌ای برای نگرستن به دنیا به راه و روشی نمادین است در همین راستا روان‌شناسان نیز فانتزی را واکنشی برای مقابله با عقده‌ها و استرس‌های درونی و شخصی فرد می‌دانند.

یونگ یکی از نخستین کسانی است که مفهوم درون‌گرایی و برون‌گرایی را رواج داد. هانس آیزنک دو اصطلاح درون‌گرایی و برون‌گرایی را از یونگ گرفت؛ اما ترجیح داد به جای استفاده دوقطبی، آن‌ها را در دو انتهای یک طیف قرار دهد. بنابراین در تعریف آیزنک، هر یک از ما نقطه‌ای از طیف درون‌گرایی و برون‌گرایی را به خود اختصاص داده‌ایم. البته آیزنک عملاً مقیاس خود را مقیاس برون‌گرایی می‌نامد؛ یعنی فرض می‌کند که همه ما تا حدی برون‌گرا هستیم و فقط میزان برون‌گرایی ما با یکدیگر تفاوت دارد. طبیعتاً اگر شما از دوست خود کمتر برون‌گرا باشید، می‌توانید فرض کنید نسبت به او درون‌گرا هستید.

با توجه به مبانی آیزنک ورت پسری سرخورده و درون‌گرا هست که مناسبات اجتماعی نرمالی همچون همسالانش ندارد، او بیشتر در خود فرورفته، شعر می‌خواند و زندگی سرشار از تنهایی دارد تا اینکه ابراز علاقه به دختر موردنظرش در شب هالوین او را به دروازه‌ای جدید از زندگی‌اش سوق می‌دهد. تا به اینجا داستان هیچ تفاوتی با یک داستان رئالیستی و حتی فیلم سینمایی رمانس ندارد. نیازهای اولیه شخصیت که همان عشق و غریزه کنترل نشده دوره نوجوانی است او را شبیه به دیگر همسالانش کرده با این تفاوت که او انزوا را به اجتماع ترجیح داده است و همین نکته نخستین گام را برای ساخت شخصیتی منحصر به فرد نسبت به شخصیت‌های دیگر پرتاب می‌کند.

ورت ترجیح می‌دهد با کلیدواژه‌های بی‌عرضگی و منزوی بودن خود را تنبیه کند و هیچ‌گاه به ریشه‌های درونی این انفعال پی نبرد چراکه مواجهه با ترس‌های اصلی زندگی‌اش در مواجهه با غول درون ناخودآگاه است؛ به‌همین دلیل این غول در قسمت اول انیمیشن در قامت یک گرگ سیاه به او حمله می‌کند اما ترس‌های ابتدایی ما در مواجهه با پدیده‌های کوچک‌تر به راحتی قابل پشت سر گذاردن هستند به‌همین دلیل ورت با تلاش بسیار و با کمک گرفتن از شانس توانست بر ترس اول درونی خود فائق آید اما این تمام راه نبوده و تازه شیرینی مواجهه با ترس‌های اولیه را در او تحریک کرده، مواظبت از برادر، مواجهه با سختی‌ها و تنظیم اعتمادبه‌نفس در پیدا کردن راه خانه چالش‌های بعدی ورت هستند.

شخصیت ورت می‌داند باید به خانه برسد و این هدف او را شکل می‌دهد؛ اما خواسته درونی‌اش به‌شدت با چنین هدفی مغایرت درد، او می‌خواهد بر ترس‌هایش غلبه کند و با تناقضات درونی خود مواجه شود تا در نهایت به بلوغ برسد و در انتها مخاطب به همراه خود کاراکتر ثمره این بلوغ را می‌بیند که به‌نوعی دروازه ورود برات به اجتماع نیز است. اگر سریال انیمیشنی «آن‌سوی دیوار باغ» را همچون گذار کودکی به نوجوانی در نظر بگیریم، می‌توانیم در پایان ورت را شخصیتی بنامیم که از بحران مختص سن خود به‌خوبی گذشته و ترس‌ها و سرخوردگی‌هایش را در ذهن بازشناسی کرده و دست به اصلاح آن زده تا بتواند در پایان داستان با عشقی نهفته درون خود ناشی از بلوغ مواجه شود تا به معشوقه خود برسد.

به‌وضوح توسط تمامی روان‌شناسان و دانشمندان به اثبات رسیده دوره کودکی دوره تجربه و آزمون و خطا است، جایی که می‌نگریم و پرسش ایجاد می‌کنیم و تمام این پرسش‌ها به یک‌باره در دوره نوجوانی تلنبار می‌شود. ورت در این سریال انیمیشنی به یک‌باره از دوره کودکی به نوجوانی پرت می‌شود و نخستین گذار ورود به نوجوانی بحران هویت است، اینکه به‌واقع من کیستم، ضعف‌های من چیست و به دنبال چه چیزی هستم و هدفم چه خواهد بود. دوره بحران هویت مقطعی است که نوجوان از حجم پرسش‌ها و عدم پاسخگویی به آنان بازمانده‌است و مکانیسم دفاعی بدنش برای حفظ سلامت روان او مدام از این پرسش‌ها به سمت بیهودگی سوقش می‌دهد. از نگاه سید فیلد هر شخصیت اصلی در داستان، احتیاج به یک نیاز دراماتیک دارد که باید انگیزه اصلی آن‌ها باشد؛ چیزی که بخواهند آن را به دست بیاورند، ببرند یا مال خود کنند. این نیاز، باید به‌عنوان منبعی دائمی از انرژی و به‌مثابه بنزینی باشد که آن‌ها را به سمت مقصدشان در داستان بکشانند. اگر این نیاز دراماتیک را ندارند، نباید در داستان باشند.

نیاز دراماتیک ورت در سریال «آن سوی دیوار باغ» در ظاهر رسیدن به خانه است، اما در خلال فانتزی موجود که منجر به استعاره کلیت داستان شده است رسیدن به خانه همان رسیدن به بلوغ تعبیر می‌شود، ورت می‌خواهد رشد کند و با ترس‌هایش مبارزه کند تا از فردی بی‌عرضه تبدیل به برادری مسئولیت‌پذیر شود تا به کمک این منحنی رشد به خواسته اصلی‌اش یعنی کشف ارزش‌های درونی خود برسد.

در سریال انیمیشنی «آن سوی دیوار باغ» تمام وجوه درون‌متن کارکردی روان‌شناختی دارند، از جنگل ابل وود گرفته تا مرد هیزم‌شکن تا پرنده آبی و شخصیت‌های شرور داستان همگی نمادهایی از دنیای واقعیت هستند که در ذهن ورت رنگ و بوی جسمانی گرفته و راهی را برای ورت، شخصیت اصلی این قصه باز می‌کنند تا به خودآگاهی منجر شود.

تمامی شخصیت‌های شروری که در این داستان وجود دارند همگی قربانی محیط اطرافشان هستند و به‌خودی‌خود حامل هیچ شری نمی‌باشند، آن‌ها تنها دچار بیماری شده‌اند درست مثل تمامی شخصیت‌های انیمیشن شاهزاده مونونوکه اثر هایائو میازاکی<sup>۱</sup> که هیچ شخصیت بدی در آن وجود ندارد؛ شر تنها همچون سایه شیطانی بر روی برخی افراد سایه می‌افکند که با تابانیدن اندک نوری از بین می‌رود.

شخصیت‌های فرعی در پویانمایی‌های فانتزی بیش از پنج الی شش کارکرد بیشتر ندارند، آن‌ها یا می‌توانند مرشد باشند یا کاتالیزور و حقه‌بازانی که شخصیت را از مسیر خود خارج می‌کنند. شخصیت‌های مکمل قرار است درک ما را از خواسته و درونیات شخصیت اصلی گسترش دهند. در سریال «آن سوی دیوار باغ»، گریگوری برادر کوچک‌تر شخصیت اصلی (ورت) کودکی است که گویا هیچ تمایزی بین خیال و واقعیت قائل نمی‌شود، برای او یک قورباغه همان قدر می‌تواند عادی باشد که حرف زدن یک پرنده. گریگوری درواقع یک کاتالیزور است، کاتالیزورها در الگوی شخصیت‌های مکمل فرشته مسافر خوانده می‌شوند و ضمن سفر و همراهی با قهرمان اصلی به علت نحوه برخورد با حوادث منجر به آگاهی شخصیت اصلی می‌شوند بدین‌صورت که گریگوری در طول داستان نیروی حفاظت و مسئولیت‌پذیری ورت را فعال می‌کند و از یک برادر بی‌عرضه و بی‌مسئولیت او را تبدیل به برادری مسئول و شجاع می‌کند.

شخصیت ورت کماکان کلیشه‌ای از بچه گمشده در سرزمین عجایب است، درست مابین کودکی و نوجوانی، باور و ناباوری، مبارزه و پذیرش. او نیاز به راهنما دارد اما راهنمایش فردی از

1. Hayao Miyazaki

شيوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی... || ۷۱

دنیای بزرگ‌سال نیست، بلکه نوعی کهن‌الگوی راهنما است. راهنمایی که خود راه را نمی‌داند؛ راهنما پرنده‌آبی است. پرنده‌ کوچکی به نام بناتریس که همراه و راهنمای دو برادر گمشده در جنگل می‌شود و نه تنها در رسیدن به خانه به آن‌ها کمک می‌کند، بلکه به روبه‌رو شدن با ترس‌های قهرمان نیز کمک می‌کند. او قرار است به قهرمان بفهماند که فرار از ترس تنها سایه‌ ترس را گسترده‌تر می‌کند و راه نجات از آن تنها مواجهه است. شخصیت پرنده آبی شباهت بسیاری به شخصیت راهنما و هدف در نمایش‌نامه سمبولیک موریس مترلینگ به نام پرنده آبی دارد.

**تحلیل شخصیت در پویانمایی «آریو قهرمان کوچک»**

جدول ۲. اطلاعات کلی پویانمایی «آریو قهرمان کوچک»

نام اثر	«آریو قهرمان کوچک» (Ario the Little Hero)
کارگردان	مجید شاکری
کشور	ایران
تعداد قسمت	۲۰ قسمت (یک فصل)
سال تولید	۱۳۹۰ (۲۰۱۱)
خالق اثر	آرمان آرین - محمد برومند
شخصیت اصلی داستان	آریو

نخستین و مهم‌ترین تمایز متفاوت فضای فانتزی این دو اثر در بسترهایشان است. بستر اصلی انیمیشن آن سوی دیوارباغ یک بستر روان‌شناسی و درونی است و بستر انیمیشن آریو یک بستر تاریخی اسطوره‌ای است. برای این منظور بهتر است تعریفی از اسطوره ارائه شود. اسطوره‌ها پاسخی بودند به حیرانی و سرگستگی انسان اولیه برای جبران ناتوانی در برابر نیروهای طبیعت و آن‌گونه که اسطوره‌شناسان تأکید می‌کنند اسطوره‌ها برای رام کردن طبیعت (ناشناخته‌ها) ساخته شدند (اسماعیل‌پور، ۱۳۷۷: ۳). در نتیجه اسطوره شناخت واقعیت از روی فرا واقعیت است. بنابراین، اسطوره درست نقطه مقابل شعر و اوج نادانی است و ریشه در جهل دارد. نتیجه اینکه عنصر وهم در فانتزی اشاره به نادانی‌های ما دارد و عنصر خیال در فانتزی اشاره به نادانستگی‌های ما دارد.

یونگ درباره اسطوره‌ها می‌گوید انسان امروزی تا حد زیادی توانسته از اسطوره‌ها رها شود اما نیاز به اسطوره‌سازی او را رها نکرده است (یونگ، ۱۳۷۷: ۳۲) این مطلب اسطوره را در ارتباط تنگاتنگ با فانتزی قرار می‌دهد. فانتزی نیز یکی از ارکان بسیاری از پویانمایی‌هاست و به همین

دلیل انیمیشن سریالی آریو نیز در بستر همین داستان‌های اسطوره‌ای ایران می‌چرخد، فضای کلی اثر درست همانند داستان‌های اوستا قرار دارد و مخاطب به تماشای خیر مطلق و شر مطلق می‌نشیند.

آریو در خانه‌ای کوچک در شهری آرام زندگی می‌کند. او شاگرد یک دیگ ساز دیوسیرت است؛ اما کنجکاوی زیادش نسبت به پدیده‌های پیرامون مدام او را در تکاپو می‌اندازد. خانه‌ای آرام و به دور از جنجال از آریو پسری ساخته که باید در راه مرد شدن گام بردارد و از نظر اطرافیان تنها کار کردن و پذیرش مسئولیت تأمین نیازهای مالی خانه است که از او یک مرد می‌سازد. او در این مسیر متوجه می‌شود که صاحب کارش یک دیو است و از درون مغازه آنها راهی به دروازه دیوهاست و شهر در خطر است و سفری را برای نجات شهر در کنار دوستانش آغاز می‌کند.

آریو کودک ۱۲ ساله به نبرد با دیوان می‌پردازد، درحالی‌که عموم مردم چه در قصر و چه در خانه از این ماجرا بی‌خبر هستند. این هوشیاری شخصیت نشان از همان اصلاح دوباره نیکی‌ها به وسیله کودکی که نماینده سرشت نیک است می‌دهد. در این دست پویانمایی‌های فانتزی انتخاب یک کودک به عنوان پیام‌آور صلح در دنیا تعمداً مخاطب را به این سمت می‌کشاند که به جای تکیه بر جثه و غلبه قدرت بر شر باید به فکر تقویت نیروی فکر و خلاقیت باشیم.

در این مجموعه انیمیشن قهرمان ما کودکی است که هنوز مشرف به محیط و مردمان عادی دور و برش نشده، او از جنس مردمان عادی است و نه قدرتی دارد و نه برتری و صرف هوش ذاتی که دارد می‌تواند دست به اعمال قهرمانانه بزند. در این سفر خطرناک آریو هیچ انگیزه شخصی ندارد و مبارزه او دارای هدف جمعی است به طوری که می‌توان ناخودآگاه جمعی یونگ را بیشتر از هر مبحث روان‌شناسی به این سریال نزدیک دانست. انگیزه آریو همانند انگیزه دیگر مردمان شهر و دیگر اسطوره‌هاست که سرزمین‌شان آرام و در زیر سایه صلح است. عدم پرداخت شخصی به کاراکتر آریو هرگونه نقطه‌گذاری در روند شکل‌گیری انگیزه برای این کاراکتر را بدون نتیجه می‌گذارد و این یکی از نقطه ضعف‌های شخصیت‌پردازی این قهرمان است.

شخصیت اصلی در این مجموعه از نقطه A در پایان به همان نقطه A می‌رسد به این معنا که نگرشش نه تغییر کرده و نه به بلوغ رسیده چراکه آریو از ابتدا یک تیپ بوده و عاملی برای پیشبرد قصه و نه بیشتر. براساس تعریف الگوهای روان‌شناختی، آریو شخصیت برون‌گرایی است که برون‌گرایی خود را جزئی از اجتماع دیده و نمی‌خواهد زنجیره زندگی اجتماعی‌اش به هم بریزد چون تمامی هویتش از همین زنجیره و ارتباط اجتماعی تعریف می‌شود.

شيوه‌های شخصیت‌پردازی در فانتزی... || ۷۳

آریو بدون هیچ رشد و بلوغی بدون هیچ ضعفی به راه خود ادامه می‌دهد و این بزرگ‌ترین عاملی است تا این سریال را در مقایسه با سریال «آن‌سوی دیوار باغ» خالی از تمام المان‌های فانتزی ببینیم. در فانتزی ما شاهد نمادپردازی‌های مداوم هستیم، هر شیء در دنیای فانتزی انیمیشن ارجاعی به همان شیء در دنیای واقعی و داستان است و در این داستان‌های فانتزی معمولاً دروازه‌ای برای ورود به فانتزی داریم همانند آلیس در سرزمین عجایب. شخصیت اصلی با ورود به این دروازه هر آنچه در دنیای واقعی را داشته بود از دست می‌دهد و گویا در دنیای فانتزی تولدی دوباره می‌یابد. حال آن‌که در دنیای آریو وجود دیوان و سنگ گوهران هیچ‌کدام موجب حیرت و ورود به دنیای دیوان برای آریو منجر به از دست دادن داشته‌های دنیای واقعی‌اش نمی‌شود. در یک مسیر درست برای طراحی شخصیت در فضای فانتزی، در این برهه داستانی شخصیت می‌باید تمام پل‌های بازگشت به زندگی واقعی‌اش را ویران‌شده ببیند تا مسیر بازگشت مسیری انسانی‌تر سرشار از ناامیدی تلاش تفکر و بازیابی وجوه هویت گمشده‌اش باشد، همانند گذار سم<sup>۱</sup> و فرودو<sup>۲</sup> به قلّه آتش‌فشان در موردور (ارباب حلقه‌ها) که دیگر مسیری برای بازگشت وجود ندارد و این تصمیم یک‌طرفه مخاطب را به کاراکتر اصلی آن‌ها نزدیک می‌کند، اما ورود و خروج به دنیای سیاه دیوان برای آریو مانند ورود و خروج به یک‌خانه معمولی ساده و بی‌تعلیق است. در نتیجه نیاز و خواست شخصیت رسیدن به آرامش اولیه شهر است و در این راه شخصیتش همچون ابزاری برای پیشبرد داستان است بدون تغییر یا چرخشی از خامی به پختگی.

در سریال آریو نیز چندین شخصیت او را در مسیر همراهی می‌کنند و به اکت قهرمانانه‌اش یاری می‌رسانند که می‌توان به پیرمرد حکیم، برادرزاده وزیر و دیو کوچک اشاره کرد. هدف تمام این شخصیت‌ها با آریو یکی است منتها همگی زیر سایه شجاعت و کنجکاوی آریو در راستای هدف قهرمانانه او گام برمی‌دارند. وقتی قهرمان این سریال یک تیپ تمام‌عیار است نمی‌توان انتظار داشت که کاراکترهای مکمل شخصیت‌های منحصر به فردی باشند، تمام تصمیم‌ها و حتی جنبه‌های کم‌دی این شخصیت‌ها قابل پیش‌بینی است، هدف آن‌ها ذره‌ای باهدف قهرمان مغایرت ندارد و تنها به نیروی آریو برای مبارزه با دیوان می‌افزایند و نقش دیگری در پیش برد داستانی ندارند، کاراکترهای مکمل بر دیدگاه آریو نیز تأثیری نداشته و صرفاً به علت جنبه فانتزی که دارند منجر به گام‌های محکم‌تر آریو برای غلبه بر دیوها می‌شوند.

---

1. Sam  
2. Frodo

دوگانگی محیط همانند بیشتر افسانه‌های فانتزی در این سریال نیز به چشم می‌خورد. محیط آرامی که قهرمان در آن تولد می‌یابد نماد سکونی است که معرف قهرمان می‌باشد، سکونی که قرار است ما را نسبت به نیک بودن شخصیت قهرمان مطمئن کند، محیط آرام کودکی و فضای سبز پیرامون و تربیت مناسب قهرمان جایش را به نیروهای اهریمنی می‌دهد که پیش‌ترها بوده‌اند یا شکست‌خورده یا درصد بازبایی قدرت اصلی‌شان هستند این نیروها قرار است محیط آرام اولیه را به یک جهنمی برای حکم رانی و پادشاهی سیاهی تبدیل کنند به‌همین علت قهرمان از کودکی و نوجوانی به حضور شر در زندگی پی می‌برد و اینکه اگر از نیکی حفاظت نکنی روزی شر و سیاهی جای آن را می‌گیرد پس چه‌بسا شخصیت از کودکی نسبت به مبارزه با نیروهای دیوسیرت می‌بایست تعلیم ببیند؛ به‌همین دلیل در این قالب داستان‌ها پهلوان قصه از کودکی آمادهٔ رویارویی با شر است. آریو در این اثر زودتر از سایرین به وجود شر پی می‌برد. شری که در زیرزمین کارگاه دیگ‌ساز با آن مواجه شده؛ اما اینکه آریو که بود و پردازش آریو پیش از این، چه بود نتیجه کاملاً مشخص نیست، چراکه تیپیکال بودن شخصیت آریو مانع از همذات‌پنداری مخاطب با او می‌شود. در محیط سیاه دیوان نیز آریو همان فردی است که لحظه‌ای از فداکاری نمی‌گذرد و همواره درصد دفع کردن موانع برای افراد دور و برش است و درست منشی همانند شخصیت‌های تیپیکال پهلوانی که صرفاً تعریفشان با ادای اکت‌های پهلوانی معنا می‌یابد.

جدول شماره ۳ با تحلیل شخصیت‌ها در دو پویانمایی با توجه به ویژگی‌های روان‌شناسی آنها تنظیم شده است:

جدول ۳. ویژگی‌های شخصیتی ورت براساس الگوی درون‌گرایی

ویژگی‌های شخصیتی ورت	
۱	علاقه‌مند به احساسات و افکار خودشان، نیازمند به داشتن قلمرو شخصی، کم‌حرف و متفکر
۲	دوستان زیادی ندارند. در ارتباط برقرار کردن با افراد جدید مشکل دارند. علاقه‌مند به سکوت و تمرکز. از دیدوبازدیدهای غیرمنتظره و ناگهانی بیزارند.
۳	کارایی آن‌ها در تنهایی بیشتر است و ترس آن‌ها این است که فردیت خود را از دست بدهند. از فعالیت‌های انفرادی انرژی می‌گیرند.
۴	بین انبوه مردم بودن آن‌ها را خسته می‌کند. معمولاً کم‌رو هستند. درکشان مشکل است. اهل ایده و عقاید نو هستند.
۵	شخصیتی متمایز در خلوت خود و در حضور دیگران دارند. مشتاق و احساساتی هستند. معمولاً احساساتشان را بیان نمی‌کنند. در جمع ناآشنا ساکت اما در جمع دوستان خود راحت هستند. تمرکزشان زیاد است. برای تصمیم‌گیری به زمان نیاز دارند. پیش از حرف زدن می‌اندیشند.
۶	از در میان گذاشتن اطلاعات شخصی خود با دیگران خودداری می‌کنند. از قوانین خشک بیزارند و خواهان آزادی هستند. مایل به رویکردی آهسته اما دقیق‌اند. اهل عبرت گرفتن از دیگران‌اند و پس از آموختن روش زندگی، دیگرگونه زندگی می‌کنند.

جدول ۴. ویژگی‌های شخصیتی آریو براساس الگوی برون‌گرایی

ویژگی‌های شخصیتی آریو	
۱	علاقه‌مند به وقایع پیرامون خود
۲	روراست و معمولاً پرحرف
۳	عقیده خود را با عقاید دیگران مقایسه می‌کند
۴	اهل پیش‌قدم شدن در کارها
۵	به سهولت دوستان جدیدی یافته و با یک گروه خود را وفق می‌دهند
۶	افکار خود را راحت بیان می‌کنند
۷	علاقه‌مند به افراد جدید
۸	از تعامل و ارتباط برقرار کردن با دیگران انرژی می‌گیرند
۹	خوش‌مشرب بوده اما زیاد احساساتی نیستند
۱۰	ریسک‌پذیرند، سریع تصمیم می‌گیرند، اجتماعی هستند و درک آن‌ها آسان است.

### بحث و نتیجه‌گیری

ادبیات را تخیل تشکیل می‌دهد و این تخیل باعث لذت‌بخشی به مخاطبان می‌شود و در نتیجه این امر کمک شایانی به جذابیت یک اثر می‌کند. فانتزی حالت و گونه‌ای پرتخیل است که در آن تلاش می‌شود با استفاده از محیط و شخصیت‌هایی که در جهان واقعی مشابه آن وجود ندارد، زندگی انسانی به گونه‌ای دیگر بازنمایی شود. در پویانمایی‌های فانتزی جهان متصور شده از دریچه دیگری توصیف می‌شود و شخصیت‌های داستان به کمک نیروهای خیر برای بازیابی آرامش اولیه در برابر نیروهای شر از چنین فیلتری عبور می‌کنند و بارزترین نمود این اتفاق ارتباط تنگاتنگی با سن رشد و شکل‌گیری هویت نوجوانی و بلوغ دارد. نوجوانی که در آستانه ورود به بزرگسالی است از دنیای خیالی کودک گذر کرده و به سن رشد و سن عقل وارد می‌شود.

داستان‌های فانتزی از قرن هجدهم و نوزدهم به بعد راهشان را از داستان‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای در گذشته جدا کردند. در این داستان‌های فانتزی مدرن هدف پردازش و تکامل شخصیت‌ها در یک دنیای پیچیده خیالی است. معمولاً شخصیت‌های واقعی در جهان خیالی‌گیر می‌افتند؛ برعکس روایت اسطوره‌پردازان که شخصیت‌های فانتزی در محیط‌های فانتزی پیشین‌گیر می‌افتند. همانند سریال انیمیشن «آریو قهرمان کوچک» که شخصیت اصلی در یک روایت اسطوره‌ای به مسیر خود ادامه می‌دهد.

اگر بخواهیم داستان‌های فانتزی مدرن را با داستان‌های اسطوره‌ای قیاس کنیم می‌توانیم به انتخاب شخصیت برای رسیدن به هدف اشاره کنیم. هدف شخصیت در فانتزی مدرن غربی رسیدن به وجوه درونی خود است و فانتزی صرفاً نقش گذرگاهی میان خیال و واقعیت را ایفاء می‌کند، فانتزی در اینجا همانند مرشدی است که زوایای تیره و روشن زندگانی را به شخصیت می‌آموزد و شخصیت همانند پیتر پن یا آلیس در سرزمین عجایب از این گذرگاه می‌بایست عبور کند تا برخلاف اسطوره که می‌باید زنده بماند و زندگی به مردمان هدیه کند در اینجا می‌بایست به جهان واقع برگردد و آموزه‌هایش را از دنیای خیال وارد زندگی واقعی کند. در انیمیشن «آن‌سوی دیوار باغ» نیز چنین اتفاقی در سیر روای داستان افتاد، شخصیت خام در مواجهه ناگهانی با دنیای خیالی دچار حوادث مختلف گشته و در پایان پس از رسیدن به دنیای واقعی رشد پیدا کرده و به‌تمامی از خامیت کودکانه بیرون آمده است اما در انیمیشن آریو شخصیت نوجوان در این تئوری رشد و این چرخه قرار نگرفته و این به دلیل عدم کارکرد دنیای اسطوره و خیال نیست، این موضوع کاملاً به انتخاب اشتباه یک نوجوان برای شخصیت اسطوره‌ای تیبیکال است.

در این رابطه اگر انتخاب یک روایت این است که فضای رشد و سیر تکامل یک نوجوان و قدم گذاردن در راه تعقل به نمایش کشیده شود پس انتخاب داستان تیبیکال اسطوره‌ای راه درستی برای انعکاس این مسیر نیست و اگر هدف صرفاً نمایش اسطوره‌های کهن ملی است پس انتخاب المان‌های کمی از فانتزی مدرن که کاملاً شخصیت محور است برای چنین روایتی درست به نظر نمی‌رسد. همان‌طور که در آئین‌های اسطوره‌ای مرحله‌ای به نام آئین تشرف وجود داشت که شخص برای عبور از یک آستان به آستان دیگر باید از آن گذر می‌کرد.

در بررسی کلی چرایی موفقیت سریال «آن‌سوی دیوار باغ» در قیاس با انیمیشن ایرانی آریو می‌توان به استفاده از فانتزی برای شخصیت‌پردازی متفاوتی نسبت به آثار رئالیستی اشاره داشت. استعاره، نماد سمبل و تمامی واسطه‌های ارتباطی بشر از این دست برای راحت‌تر و ساده‌تر منتقل کردن یک مفهوم به دیگری است، همان‌طور که رنگ‌ها و شکل‌ها در پس خود تأثیرات متفاوتی بر روح آدمی می‌گذارد روایت داستان‌هایی این‌چنین نیز در راستای همان تأثیر غیرمستقیم و آموزه‌های بشری از راه‌های غیرمعمول است. فانتزی در دنیای کودکان ملغمه‌ای از تمامی دوران گذشته و پیش روی یک نوجوان است، فانتزی در روایت سریال «آن‌سوی دیوار باغ» انعکاس ذهن شخصیت اصلی است که در راه رشد دچار موانعی شده و اکنون این موانع از ظاهر ذهنی به ظاهر عینی تغییر شکل پیدا کرده‌اند، دگرذیسی و حیرت شخصیت در برابر چنین اوضاعی نخستین گام

به‌سوی هم ذات‌پنداری مخاطب است که سریال آریو به‌خوبی نتوانست به آن بپردازد پس حیرت و شگفتی چیزی معمول و قابل‌انتظار در این سریال ایرانی است.

نکنهٔ دوم واکنش شخصیت به پدیده‌های شگفت‌پیرامون و درک این پدیده‌ها به‌عنوان ساختاری در دنیای بیرونی است درحالی‌که در سریال آریو از ترکیب تز و آنتی‌تز، سنتزی پدید نمی‌آید حتی در روایت اسطوره‌پردازان‌ای همچون هرکول یا پرومئوس شخصیت اصلی دچار تغییر دیدگاه و گاه یاس و گاه خوش‌بینی می‌شود و گاهی نیز شخصیت فریب‌آفرادی را می‌خورد که لباس سپید بر تن کرده است، هرچند این نگرش همچنان در راستای دیدگاه تیپیکال روایت‌پردازان اسطوره‌ای است اما جنبه‌های درونی شخصیت‌ها گاهی نیز برای مخاطب غیرقابل‌انتظار و حتی موانع سر راه قهرمان نیز گاهی مخاطب را در کنار دیدگاه ناامیدانهٔ قهرمان می‌گذارد.

دوری از پیچ‌وتاب‌های شخصیتی و سیر مستقیم شخصیت آریو هیچ‌چیز برای عدم اطمینان مخاطب نسبت به موفقیت پایانی‌اش نمی‌گذارد پس فانتزی که می‌توانست شخصیت را در حالهٔ خود فروبرد تنها کارکرد بصری داشته و نه کارکرد روایی، به علت بار کم‌دی که سریال آریو در خود داشته حتی شخصیت‌های بد در لباس شخصیت‌های خوب در همان ابتدا خود را نمایان می‌کنند و استفاده از شوخی‌های مختص پویانمایی‌های پر زد و خورد همانند تام و جری یا پویانمایی‌های کلاسیکی از این دست حتی جنبهٔ اسطوره‌ای انیمیشن را نیز در حاله‌ای از ابهام فرو برده است. پرداختن به شخصیت نوجوان در یک اثر اسطوره‌ای رویکردی مدرن در بازنمایی یک اسطوره است اما در این باز طراحی اسطوره نه جنبهٔ مدرن داستان‌های فانتزی رعایت شد و نه جنبه‌های اسطوره‌ای یک داستان کهن پس انیمیشن در حد فاصل این دو برای آشنا کردن مخاطب نوجوان ایرانی با داستان‌های کهن پارسی بازمانده است.

## منابع و مأخذ

- امامی، مجید (۱۳۷۳). **مقدمه‌ای بر مبانی: شخصیت‌پردازی در سینما، بررسی ساختار، تجلی و ابعاد شخصیت دراماتیک**. تهران: انتشارات برگ.
- تالکین، جی آر. آر (۱۳۸۵). «فانتزی و کودکان»، ترجمه غلامرضا صراف، **کتاب ماه کودک و نوجوان**، شماره ۱۰۶-۱۰۴: ۱۳۷-۱۲۶.
- چکسن، رمزی (۱۳۸۴) «فانتزی‌های ویکتوریایی»، ترجمه غلامرضا صراف، **کتاب ماه کودک و نوجوان**، شماره ۹۹: ۳۲-۲۵ شولتز، دوان (۱۳۸۶). **نظریه‌های شخصیت**، ترجمه یوسف کریمی و همکاران، تهران: انتشارات ارسباران.
- قلی‌زاده، فرض‌الله (۱۳۷۶) **روان‌شناسی شخصیت**، تبریز: انتشارات هادی.
- محمدی، محمدهادی (۱۳۷۸). **فانتزی در ادبیات کودک**، چاپ اول، تهران: انتشارات روزگار.
- مختاری، رضا (۱۳۹۴). **راوی، فانتزی و ادبیات فانتاستیک**، تهران: انتشارات سرزمین من.
- مسعودی، شیوا (۱۳۸۷). **مقدمه‌ای بر فانتزی**، تهران: انتشارات نمایش.
- پروین، لارنس (۱۳۷۴) **روان‌شناسی شخصیت**، ترجمه محمدجعفر جوادی و پروین کدیور، جلد دوم، چاپ اول، تهران: رسا.
- دادستان، پری‌رخ (۱۳۸۶). **روان‌شناسی جنایی**، چاپ چهارم، تهران: نشر لیلی.
- سیاسی، علی اکبر (۱۳۹۰). **نظریه‌های شخصیت یا مکاتب روان‌شناسی**، چاپ چهاردهم، تهران: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران.
- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم (۱۳۷۷). **اسطوره بیان نمادین**، تهران: سروش.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷). **انسان و سمبول‌هایش**، ترجمه محمود سلطانیه، تهران: جامی.
- Wortham, Stanton (1963). **Narratives in action: a strategy for research and analysis / Stanton. Wortham; foreword by Kenneth J. Gergen. New York: Teachers College Press.**