

A Comparative Study of the Protagonist in the Animated Films *Sinbad: Legend of the Seven Seas* and *The Holy Cast**

Abstract

The protagonist is the character who should garner the most empathy from the audience. While classic literature and drama often present this character as an absolute embodiment of goodness, modern works strive to depict the protagonist's morally grey nature. Characters with inconsistencies in their behaviors and actions are today seem to be more relatable and realistic, and screenwriters often create such characters to foster a stronger connection with the audience. This is also true in animation, as exemplified by the American animation *Sinbad: Legend of the Seven Seas* and the Iranian animation *The Holy Cast*. Both portray protagonists that have negative aspects to their personalities. In *Sinbad*, the protagonist is a pirate who plunders other ships, but when his friend's life is endangered, he reveals his positive qualities and proves to the audience his capacity for empathy. However, his victory seems to generate more empathy in the audience. In *The Holy Cast*, the protagonist is a thief and a murderer who, at first glance, does not appear to possess positive personality traits; however, like the previous film, the feeling of love influences him, causing him to display his self-sacrificing side. However, his defeat at the end of the story does not seem to evoke empathy from the audience and, rather, diminishes the component of empathy. This paper analyzes the main characters of these works to examine the process of their character development and their impact on the audience. The research utilizes the theories of Robert McKee, John Truby, and Dean Movshovitz. McKee emphasizes character dimension for more depth, Truby focuses on the hero's position within the character web, and Movshovitz highlights the creation of empathy between the audience and the character. According to McKee, conflict in a character's behavior and actions creates dimensionality, ultimately moving the character beyond one-dimensionality. In Truby's view, a hero must possess a specific personal desire or goal within the narrative and must be able to deviate from the archetype of a purely virtuous hero through their behavioral traits to achieve believability. In the theory of Movshovitz, which is based mostly on Pixar Films, empathy is a factor that creates a positive bond between the character and the audi-

Received: 11 Feb 2025

Received in revised form: 09 Apr 2025

Accepted: 22 Apr 2025

Amirreza Montazer Zohoor¹ [iD](#) (Corresponding Author)

Master of Dramatic Literature, Department of Dramatic Literature, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. E-mail: ar.zohoor@modraes.ac.ir

Esmail Najar² [iD](#)

Associate Professor, Department of Dramatic Literature, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. E-mail: najar@modares.ac.ir

Mohammad Ali Safoora³ [iD](#)

Assistant Professor, Department of Cinema and Animation, Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. E-mail: safoora@modares.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2025.390231.616027>

ence. This component typically operates on three levels: outward characteristics, the character's inner world, and identification with their triumphs and failures. This research employs a descriptive-analytical method, employing the American school of comparative literature to compare the works. The results of this study will show that while the construction of protagonists with negative moral attributes may seem unusual, their creation generates different and positive tensions in animated screenplays. This research also indicates that few animation screenwriters utilize this approach in creating their protagonists, as they wish to avoid leaving viewers with a negative impression of a fantasy hero and prevent the adoption of a flawed model of virtuous behavior. However, true heroes in modern literary and dramatic works have never been perfectly good; instead, they typically grow and develop throughout the narrative.

Keywords: animation, characterization, protagonist, *Sinbad: Legend of the Seven Seas*, *The Holy Cast*

Citation: Montazer Zohoor, Amirreza; Najar, Esmail, & Safoora, Mohammad Ali. (2026). A comparative study of the protagonist in the animated films *Sinbad: Legend of the Seven Seas* and *The Holy Cast*. *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 31(1), 93-105. (in Persian)



© Authors retain the copyright and the full publishing.

Publisher: University of Tehran Press.

*This article is derived from the first author's master thesis, entitled "A comparative study of the characterization in a selected Iranian and American animations with a critical approach", under the supervision of the second author and with consultation from the third author at Tarbiat Modares University.

مطالعه تطبیقی شخصیت پروتاگونیزت در انیمیشن‌های سینمایی سندباد: افسانه هفت دریا و فهرست مقدس*

چکیده

پروتاگونیزت، شخصیتی است که معمولاً از بیشترین میزان همدلی از طرف مخاطب در فیلم‌نامه برخوردار است. اگرچه آثار ادبی و نمایشی کلاسیک، تصویری مطلق از خوبی را از این شخصیت به مخاطب نشان می‌دهند، آثار مدرن سعی بر این داشته‌اند که ذات خاکستری پروتاگونیزت را به تصویر بکشند. در رسانه انیمیشن هم به همین صورت است و نمونه‌های بارز آن انیمیشن آمریکایی سندباد: افسانه هفت دریا و انیمیشن ایرانی فهرست مقدس هستند. این دو اثر

منتخب دارای قهرمان‌هایی با جنبه‌های منفی و شخصیتی خاکستری هستند. پژوهشگران در این مقاله با تحلیل قهرمانان اصلی این آثار به بررسی فرایند شکل‌گیری و تأثیرگذاری شخصیت‌پردازی آن‌ها بر مخاطب می‌پردازند. برای انجام این پژوهش از نظریات رابرت مک‌کی، جان تروبی و دین موشوویتز استفاده شده است. مک‌کی بر بُعد شخصیت برای عمیق‌تر شدن آن، تروبی بر جایگاه قهرمان در شبکه شخصیت و موشوویتز بر ایجاد همدلی بین مخاطب و شخصیت تأکید می‌کنند. روش انجام این تحقیق توصیفی تحلیلی است و تطبیق آثار در مکتب آمریکایی ادبیات تطبیقی انجام می‌پذیرد. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که گرچه ساخت پروتاگونیزت و قهرمان‌هایی که دارای صفات اخلاقی منفی هستند مسئله‌ای غیرعادی به نظر می‌رسد، اما خلق آن‌ها باعث ایجاد تنش‌های متفاوت و مثبتی در فیلم‌نامه‌های انیمیشنی می‌گردد.

واژه‌های کلیدی: پروتاگونیزت، شخصیت‌پردازی، فیلم سندباد: افسانه هفت دریا، فیلم فهرست مقدس، مطالعه تطبیقی

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۱۲/۱۰

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۱/۲۰

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۴/۰۲/۲۷

امیررضا منتظر ظهور؛ کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: ar.zohoor@modraes.ac.ir

اسماعیل نجار (نویسنده مسئول): دانشیار ادبیات نمایشی، گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: najar@modares.ac.ir

محمدعلی صفورا؛ استادیار سینما و انیمیشن، گروه سینما و انیمیشن، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

E-mail: safoora@modares.ac.ir

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2025.390231.616027>

استناد: منتظر ظهور، امیررضا؛ نجار، اسماعیل و صفورا، محمدعلی (۱۴۰۵). مطالعه تطبیقی شخصیت پروتاگونیزت در انیمیشن‌های سینمایی سندباد: افسانه هفت دریا و فهرست مقدس. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۱(۱)، ۹۳-۱۰۵.

ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران

© نگارندگان، حق تکثیر و امتیاز کامل انتشار مقاله خود را حفظ می‌کنند.



* مقاله حاضر برگرفته از پایان‌نامه نگارنده اول با عنوان «مطالعه تطبیقی شخصیت‌پردازی در گزیده‌ای از انیمیشن‌های سینمایی ایرانی و آمریکایی با رویکرد انتقادی» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده دوم و مشاوره نگارنده سوم در دانشگاه تربیت مدرس ارائه شده است.

مقاله

به حرکت در نمی‌آوردند، بلکه پیرنگ آن‌ها را به حرکت درمی‌آورد. همچنین باید اضافه کرد که چون اساساً پروتاگونیست باید شخصیتی باشد که از بیشترین میزان همدلی^{۱۴} برخوردار است (Corbett, 2013, p. 113). این تفکر برای فیلم‌نامه‌نویسان انیمیشن به وجود آمد که ممکن است الگوی اشتباهی از قهرمان واقعی در ذهن کودکان باقی بماند، بنابراین از ساخت شخصیت‌های مثبتی که دارای جنبه‌های منفی هم هستند امتناع کردند. در قرن بیست و یکم و با پیشرفت ادبیات سینمایی، نیاز به وجود پروتاگونیست‌هایی که از ویژگی‌های شخصیتی منفی هم بهره می‌برند در فیلم‌نامه‌های انیمیشن بیشتر احساس شد و آثار پویانمایی متفاوتی بدین واسطه ساخته شدند. همان‌طور که لئونارد بیشاپ^{۱۵} در کتاب درس‌هایی درباره داستان‌نویسی^{۱۶} می‌نویسد: «در وجود قهرمانان باید رگه‌هایی از شرارت و در وجود شخصیت پلید [شریر] نیز رگه‌هایی از نیک‌سیرتی باشد» (۱۹۸۸/۱۳۹۸، ۳۶۲). بیشاپ در جایی دیگر برای تأکید بر این مسئله می‌نویسد: «[...] در داستان، شخصیت کاملاً بد یا کاملاً خوب وجود دارد، ولی این شخصیت، شخصیت اصلی نیست» (۱۹۸۸/۱۳۹۸، ۳۳۷). ما در پاراگراف‌های پیش‌رو می‌کشیم تا با استفاده از نظریات رابرت مک کی^{۱۷}، جان تروبی^{۱۸} و دین موشوویتز^{۱۹} به بررسی مؤلفه‌های مرتبط با خلق و پرورش پروتاگونیست‌های مدرن بپردازیم و برای این هدف از نمونه‌های مطالعاتی سندیاد: افسانه هفت دریا^{۲۰} و فهرست مقدس استفاده می‌کنیم.

پروتاگونیست‌های مورد مطالعاتی این پژوهش که دارای جنبه‌های منفی هم هستند معمولاً در ادبیات نمایشی با اصطلاح ناقهرمان^{۲۱} شناخته می‌شوند. آنجلو پارا^{۲۲} (۱۳۹۵/۲۰۱۱) در کتاب نمایش‌نامه‌نویسی برای کم‌هوشان^{۲۳} این گونه پروتاگونیست‌ها را این گونه توصیف می‌کند:

ناقهرمان یک شخصیت اصلی است که فضیلت، شهامت یا وجدان ندارد و رفتارها، اهداف و شیوه‌هایش ممکن است ننگ‌آور باشند. گاهی ناقهرمان در پایان سفرش رسنگار می‌شود و گاهی هم به شکل کنایه آمیز و وحشتناکی تاوان خطاهایش را می‌دهد. حتی وقتی مخاطبان در اثر شیوه‌ها و رفتارهای شنیع ناقهرمان مشتعل می‌شوند، با وجود این اغلب امیدوارند او در هر کاری که انجام می‌دهد پیروز شود. به‌هر حال اگر او قهرمان نباشد، شخصیت اصلی داستان کیست. (۱۹۸۸/۱۳۹۸، ۱۱۷)

فیلم سندیاد: افسانه هفت دریا و فهرست مقدس، هر دو دارای قهرمان‌هایی هستند که خرج زندگی خود را از دزدی به دست می‌آورند. شاید آن‌ها در نگاه اول شخصیت خوبی به نظر نرسند اما تضادهای متفاوتی در سیرت و باطن آن‌ها در طول فیلم مشاهده می‌شود. سندیاد، پروتاگونیست فیلم سندیاد: افسانه هفت دریا، یک دزد دریایی است که به غیر از ثروت به هیچ چیز علاقه ندارد، ولی در روند پیرنگ، جنبه‌های مختلف و کم‌نظیری از این پروتاگونیست به ما نشان داده می‌شود به طوری که انگار مانند یک کودک در حال رشد است و از اشتباهاتش درس می‌گیرد و پیروزی‌اش تنها نتیجه زحماتش است که در نهایت او را تبدیل به قهرمان می‌کند. در مورد پروتاگونیست فیلم فهرست مقدس، هاران، نیز به همین صورت است منتهی به نظر می‌آید که شکست او در پایان داستان باعث تضعیف همدلی مخاطب با او می‌شود که در قسمت بحث و بررسی به تحلیل این نکات پرداخته می‌شود.

پیشینه پژوهش

پژوهش‌های بسیاری در قالب کتاب، مقاله و پایان‌نامه در حوزه

همواره در طول تاریخ ادبیات نمایشی، پروتاگونیست^۱ و یا قهرمان اصلی داستان، در پیچه ورود مخاطب به داستان بوده است. در نمایش‌های کلاسیک کشمکش توسط آنتاگونیست^۲ یا شریر^۳ اصلی داستان برپا می‌شد، با این وجود این پروتاگونیست بود که نسبت به وقایع موجود در داستان واکنش نشان می‌داد. در تعریف پروتاگونیست، نصرالله قادری در کتاب آنتاتومی ساختار درام می‌نویسد: «کاراگری است که مخاطب کاملاً در تجارب او شریک است» و «کاراگری است که کنش اصلی در دست اوست» (۱۴۰۱، ۱۹۸). شخصیت پروتاگونیست در دوران باستان و کلاسیک، نمادی از یک قهرمان دلیر، شجاع و باهوش بود که گوهر خوبی به شدت در او موج می‌زد؛ اما با گذشت قرن‌ها و ورود مؤلفه‌های ادبیات نمایشی به دوران مدرن، گروهی از نویسندگان تصمیم گرفتند که صرفاً در آثار خود تصویری مطلق را از قهرمان داستان خود به مخاطب نشان ندهند، بلکه سعی کردند که این شخصیت را با لایه‌های عمیق روان‌شناختی ارائه بدهند. در صنعت سینما هم تحول شخصیت به همین منوال بوده است و در قرن بیستم شخصیت‌هایی خلق شدند که دیگر نماد خوبی صرف نبودند و مثل یک انسان واقعی با شخصیت خاکستری رفتار می‌کردند. البته شایان ذکر است که در بدو تولد صنعت انیمیشن نیز فیلم‌نامه‌نویسان صرفاً با این تفکر که مخاطبین انیمیشن فقط کودکان و نوجوانان هستند، شخصیت‌هایی با محوریت نمادگرایی مظلومیت و مهربانی در آثارشان خلق کردند؛ قهرمانان فیلم‌های عصر طلایی شرکت دیزنی^۴ بارزترین نمونه آن‌ها هستند. پروتاگونیست‌های فیلم‌هایی مثل سیندرلا^۵، زیبای خفته^۶ و سفیدبرفی و هفت کوتوله^۷ همه قربانی شرایطی هستند که آنتاگونیست‌ها برای آنان چیده‌اند و عملاً بدون این که حتی عمل قهرمانانه‌ای از آن‌ها سر بزنند مخاطب با آنان هم‌ذات‌پنداری^۸ می‌کند. در دهه‌های آخر قرن بیستم، فیلم‌نامه‌نویسان شرکت دیزنی از خلق شخصیت‌های منفعل قصه‌های پریان^۹ و فولکلور فاصله می‌گیرند و به ساخت شخصیت‌های فعال و تأثیرگذار روی می‌آورند که نمونه بارز آن پروتاگونیست انیمیشن سینمایی مولان^{۱۰} است که بر خلاف خصوصیات زنانه‌اش، حاضر می‌شود در جایگاه مردان قدم بردارد و مبارزه کند. در واقع شخصیت‌ها حالتی واقع‌گرایانه در باطن خویش به خود گرفتند. مرلین وبر^{۱۱} در کتاب راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن^{۱۲} در مورد این نوع نگاه به شخصیت‌پردازی در انیمیشن می‌نویسد، «با این که شخصیت انیمیشن است، اما باید نیازها و خواسته‌هایی مثل آدم‌های واقعی داشته باشد. این چیزی است که باعث می‌شود مخاطب با شخصیت انیمیشن ارتباط برقرار کند» (۲۰۰۲/۱۳۹۷، ۷۵).

در قرن بیستم، پروتاگونیست‌ها در فیلم‌های انیمیشنی، تنها با یک صفت شخصیتی شناخته می‌شدند و نمادی از مظلومیت بودند که برای مخاطب انیمیشن آن دوران، جذابیت به خصوصی داشت. البته طبق استانداردهای قصه‌گویی معاصر، این شخصیت‌ها اصولاً دو بُعدی شناخته می‌شوند که برای عصر طلایی انیمیشن، شاخص و نمادین محسوب می‌شوند. این تفکر که انیمیشن فقط برای کودکان است تا دهه‌ها ذهنیت فیلم‌نامه‌نویسان را به این سمت برد که زیاد از حد برای شخصیت‌پردازی قهرمانان و یا حتی آنتاگونیست‌های فیلم خود وقت نگذارند. به اعتقاد آن‌ها با این روش، هضم داستان انیمیشن برای مخاطب کودک آسان‌تر می‌شد؛ در نتیجه پروتاگونیست‌های کلیشه‌ای بسیاری خلق شدند که لزوماً پیرنگ^{۱۳} را

موجودیت یک شخصیت، در قالب فرم انیمیشنی بهتر می‌تواند خود را به مخاطبان ارائه دهد. ولز در مورد شخصیت‌های انیمیشنی می‌نویسد: «شخصیت‌ها دارای ویژگی‌ها و صفات ظاهری قابل مشاهده و انگیزه‌ها و اهداف درونی قابل درک هستند» (۲۰۰۷، ۱۴۰).

رجینا تابنانه^{۲۰} و استفانوس سوپراجیتو^{۲۱} در مقاله «شخصیت منفی تغییر کرده: مطالعه‌ای بر تغییر صفات شخصیتی گرو در من نفرت‌انگیز»^{۲۲} پروتاگونیست انیمیشن سینمایی من نفرت‌انگیز^{۲۳} را مورد تحلیل قرار داده‌اند. این شخصیت برخلاف خصوصیات منفی‌اش، در روند پیرنگ فیلم اعمال قهرمانانه انجام می‌دهد و در واقع یک منحنی شخصیت را از منفی به مثبت در طول داستان طی می‌کند. نویسندگان این مقاله به این موضوع اشاره می‌کنند که دلیل تغییر شخصیت گرو^{۲۴} از شریر به آدم خوب به خاطر سه دختری است که کنار او زندگی می‌کنند - که این کاملاً مربوط به حس تنهایی اوست. چرا که مادر وی حتی با تمام موفقیت‌هایش به او اهمیت نمی‌داد و همین برایش باعث ایجاد یک عقده گردید و او را مجاب کرد تا بتواند از سه دختری که کنارش هستند نگهداری کند (Tabentane & Suprajitno, 2015, p. 5-2).

تعدادی از محققان ایرانی هم پژوهش‌هایی در زمینه شخصیت‌پردازی انیمیشن در قالب مقاله و پایان‌نامه انجام داده‌اند که به معرفی آن‌ها می‌پردازیم. در مقاله «واکاوای فیلم‌نامه‌های سینمایی انیمیشن ایران در دهه ۹۰» نوشته مشترک پیام زین‌العابدینی و مهسا حاجی محمدابراهیم سعی شده است تا محتوای فیلم‌نامه انیمیشن‌های سینمایی شاهزاده روم، فیلیشاه و فهرست مقدس به چالش کشیده شوند و به این مسئله پرداخته شود که ضعف‌های فراوانی از لحاظ انتقال پیام و درون‌مایه داستان در این انیمیشن‌ها وجود دارد.

پایان‌نامه بررسی شخصیت‌پردازی در انیمیشن از فیلم‌نامه تا اجرا نوشته بهاره نوری‌زاده به این مسئله می‌پردازد که به یادماندنی‌ترین خصوصیتی که در داستان انیمیشن تا مدت‌ها در یادها باقی خواهد ماند شخصیت است. با وجود این که ما هر بار با یک داستان جدیدی از سوی استودیوهای سازنده انیمیشن روبرو می‌شویم اما باز قادر هستیم تا با شخصیت‌های آن‌ها ارتباط برقرار کنیم. همچنین در این پایان‌نامه سعی شده است تا از دیدگاه روانشناسی و اسطوره‌شناسی شخصیت‌پردازی در انیمیشن مورد تحلیل قرار گیرد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر با روش توصیفی تحلیلی و با رویکرد تطبیقی مکتب آمریکایی صورت گرفته است. در این مقاله سعی شده است که دو انیمیشن سینمایی سندباد: افسانه هفت دریا و فهرست مقدس بررسی شوند و دیالوگ‌ها و کنش‌های شخصیت‌های مثبت اصلی طبق اصول و قواعد خلق پروتاگونیست که مک‌کی، تروبی و موشوویتز مشخص کرده‌اند مورد تحلیل قرار گیرند. جهت دستیابی به این هدف، کتب و مقاله‌هایی در رابطه با شخصیت‌پردازی پروتاگونیست در رسانه‌های داستانی از جمله فیلم، انیمیشن، تئاتر و رمان مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

مبانی نظری پژوهش

چارچوب نظری این پژوهش بر اساس مؤلفه‌های سه نظریه پرداز دوران معاصر بنا شده است. در سال ۱۹۹۷ میلادی، رابرت مک‌کی، نویسنده

شخصیت‌پردازی نگاشته شده است، اما شایان ذکر است که اغلب مطالعات انجام‌شده بر روی شخصیت‌پردازی انیمیشن در ایران و جهان بر روش طراحی شکل و شمایل شخصیت تمرکز داشته‌اند و کم‌تر پژوهشی به نقش فیلم‌نامه‌نویس در پرداخت شخصیت‌ها در روایت داستان اشاره کرده است. منابعی هم که در این زمینه به رشته تحریر درآمده‌اند، اکثراً به زبان لاتین هستند. همچنین باید ذکر شود که اساساً قوانین شخصیت‌پردازی در فیلم‌نامه‌نویسی برای انیمیشن از درون رسانه سینما به وجود آمده است و برای هر دو یکسان است؛ بنابراین مهم‌ترین بخش پیشینه پژوهش ما به منابع دست‌اول برای ترسیم چارچوب نظری برمی‌گردد.

رابرت مک‌کی در کتاب داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه - نویسی^{۲۵} به مؤلفه‌هایی از جمله ابعاد شخصیتی، انتخاب‌های سازنده در جهت شکل‌گیری شخصیت‌پردازی درست و عوامل ساختاری یک شخصیت پرداخته است. او معتقد است که شخصیت حقیقی یک کاراکتر تنها در شرایط بحرانی و زمان تصمیم‌گیری او نمایان می‌شود (۱۹۹۷/۱۴۰۰، ۱۴۶). در اصل انتخاب‌های سازنده و تناقض در ظاهر و صفات شخصیتی به پروتاگونیست بعد اضافه می‌کنند. مک‌کی در باره ابعاد شخصیتی این‌طور می‌نویسد: «ابعاد شخصیت باعث جذابیت او می‌شود و تضاد در سرشت یا رفتار، توجه بیننده را جلب می‌کند» (مک‌کی، ۱۹۹۷/۱۴۰۰، ۵۲۶).

جان تروبی در کتاب آناتومی داستان: ۲۲ گام تا استادشدن در داستان‌گویی^{۲۶} شخصیت قهرمان را در شبکه وسیع و منسجمی از شخصیت‌های داستان که هر کدام وظیفه خود را در داستان ایفا می‌کنند قرار می‌دهد. وی اعتقاد دارد که هر قهرمان در هر داستانی باید یک آرزوی قلبی داشته باشد که در مورد آن این‌گونه توضیح می‌دهد: «آرزو نیرو محرکه داستان است، به این دلیل که مخاطب خواستار موفقیت قهرمان است. مسئله اخلاقی عبارت است از تلاش عمیق‌تر برای جواب دادن به این سؤال که روش صحیح زندگی با دیگران چیست و این چیزی است که مخاطب می‌خواهد قهرمان حل کند» (۲۰۰۷/۱۴۰۱، ۱۱۴).

دین موشوویتز در کتاب قصه‌گویی به روش پیکسار: قوانینی برای روایت بر مبنای بهترین فیلم‌های پیکسار^{۲۷} مؤلفه نظری همدلی با شخصیت و همین‌طور ارتباط مخاطب با شخصیت انیمیشنی را مورد تحلیل و بررسی قرار می‌دهد که هر چند برگرفته از انیمیشن‌های سینمایی پیکسار^{۲۸} هستند ولی کمپانی‌های انیمیشن‌سازی دیگر در صنعت سینمایی آمریکا از آن‌ها بی‌نصیب نیستند. موشوویتز اظهار دارد که دوست داشتن یک شخصیت از سه سطح تشکیل می‌شود. در سطح اول، مخاطب یک شخصیت را دوست دارد چون ویژگی‌های بیرونی بارزی دارد. در سطح دوم، مخاطب به خاطر کشف جهان آن شخصیت و ویژگی‌های مثبتش را دوست دارد. در سطح سوم، مخاطب علاوه بر این که در غرض‌ها، اشتیاق‌ها و عقاید شخصیت‌ها سهیم می‌شود به جنبه‌های کم‌تر دل‌چسب آن‌ها مانند اشتباهاتشان اهمیت می‌دهد تا جایی که بُردها و شکست‌های شخصیت، بُردها و شکست‌های مخاطب می‌شود (۲۰۱۵/۱۴۰۰، ۳۹-۴۰).

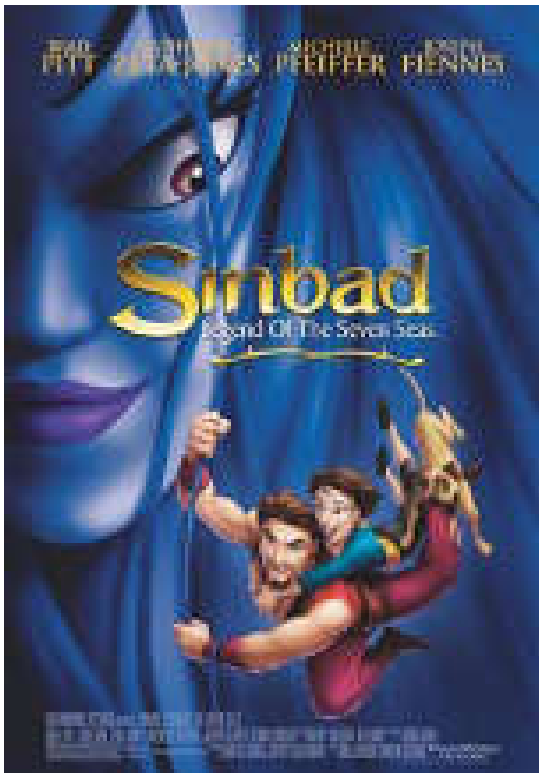
محققان دیگری هم در غرب به پردازش شخصیت در انیمیشن پرداخته‌اند که به کتاب و مقاله آن‌ها اشاره خواهیم کرد. در کتاب اصول اولیه انیمیشن ۱۰: فیلم‌نامه‌نویسی^{۲۹} پل ولز^{۳۰} اشاره می‌کند که علاوه بر جزئیات خاصی که به شخصیت انیمیشنی در فیلم‌نامه اضافه می‌کنیم، باید مخاطبان را با او همدل و همراه کنیم. ولز همچنین اظهار دارد که مفاهیم

از جشنواره مادرید^{۳۱} اسپانیا و جشنواره هالیوود مووینگ پیکچرز^{۳۲}
آمریکارا در سال ۲۰۱۶ میلادی دریافت کرد.

تصویر ۱. پوستر انیمیشن فهرست مقدس



تصویر ۲. پوستر انیمیشن سندباد: افسانه هفت دریا



و مدرس داستان نویسی، با نظریات خود در باب فیلم‌نامه‌نویسی تأثیرات
بسیاری بر هنر قصه‌گویی در سینمای جهان گذاشت که یکی از آن‌ها بُعد
شخصیت^{۳۵} است. نظریات مک کی دهه‌ها بعد، در سال ۲۰۲۱ میلادی
و در کتاب شخصیت: هنر طراحی نقش و مجموعه‌ی شخصیت‌ها برای
کتاب، نمایش و سینما^{۳۶} به تکامل رسید. مک کی بر این موضوع تأکید
دارد که ظاهر و باطن شخصیت یکی نیستند و انسان‌ها ذات درونی خود
را در یک پوشش ظاهری پنهان می‌کنند؛ به عبارت دیگر شخصیت‌ها در
بیرون از فضای امن خود برای خودشان نقابی طراحی می‌کنند و این نقاب
تنها در وضعیت‌های بحرانی از بین می‌رود. مک کی این گونه فکر می‌کند
که اگر شخصیت ظاهری و شخصیت حقیقی یکی باشند و اتفاقاتی که
در زندگی بیرونی یک شخصیت می‌افتد هیچ تفاوتی با زندگی درونی وی
نداشته باشد، آن شخصیت جزو شخصیت‌های کلیشه‌ای و قابل پیش‌بینی
محسوب می‌شود (ن. ک: مک کی، ۱۹۹۷/۱۴۰۰، ۱۴۹).

در سال ۲۰۰۷ میلادی، جان تروبی، استاد فیلم‌نامه‌نویسی، نگرش خاصی
را نسبت به شخصیت‌ها تحت عنوان نظریه شبکه شخصیت مطرح کرد.
وی معتقد است که هیچ شخصیتی به صورت تنهایی ساخته و پرداخته نمی‌شود
بلکه تمامی شخصیت‌های یک داستان باهم ارتباط مستقیم دارند و بر اساس
ویژگی‌های شخصیتی همدیگر ساخته می‌شوند که یکی از آن‌ها کارکرد
داستانی است (ن. ک: تروبی، ۲۰۰۷/۱۴۰۱، ۸۹-۹۱). در سال ۲۰۱۵
میلادی، دین موشوویتز، فیلم‌نامه‌نویس و مربی نویسندگی، تمامی عناصر
شخصیت‌پردازی آثار شرکت پیکسار را مورد تحلیل و بررسی قرار داد و
نظریه‌ای به نام همدلی را مطرح کرد. او دوست داشتن شخصیت از طرف
مخاطب را به سه سطح تقسیم می‌کند: سطح اول مربوط به ویژگی‌های
بارز بیرونی شخصیت است. دومی جهان آن شخصیت و ویژگی‌های مثبت
اوست؛ و سومین مورد سهیم شدن با عقاید و جنبه‌های کم‌تر جذاب آن
شخصیت مانند اشتباه‌هایش است (ن. ک: موشوویتز، ۲۰۱۵/۱۴۰۰، ۳۹-
۴۰). باید خاطر نشان کرد که لزوماً نظریه‌ی مختص به شخصیت‌پردازی
پروتاگونیست در انیمیشن وجود ندارد. پیش از ورود به بخش بحث و
بررسی، برای تحلیل بهتر نیاز است معرفی کوتاهی از آثار سینمایی منتخب
ارائه شود:

معرفی انیمیشن‌های سینمایی سندباد: افسانه هفت دریا و فهرست مقدس

نمونه مطالعاتی اول ما انیمیشن سینمایی سندباد: افسانه هفت دریا به
کارگردانی تیم جانسون^{۳۷} و نوشته جان لوگان^{۳۸} است. پیرنگ اصلی این اثر
بر اساس اقتباسی آزاد از داستان‌های هزار و یک شب و افسانه یونانی دیمون
و پیتیا^{۳۹} بنا شده است. این انیمیشن که در تاریخ ۲ جولای ۲۰۰۳ میلادی
بر روی پرده سینماها اکران شد توانست به فروش ۸۰ میلیون دلاری دست
پیدا کند و در حال حاضر (۲۰۲۵ میلادی)، آخرین انیمیشن بلندی است که
به سبک دوبعدی توسط کمپانی دریم‌ورکس^{۴۰} ساخته شده است.

نمونه ایرانی ما انیمیشن سینمایی فهرست مقدس به کارگردانی
محمدامین همدانی و نویسندگی هومان فاضل است. این اثر سه‌بعدی که
در ژانر درام تاریخی طبقه‌بندی می‌شود، روایتی واقعی از ماجرای غم‌انگیز
اصحاب اخلاص، در شهر نجران واقع در کشور یمن را به نمایش می‌گذارد.
این انیمیشن در سال ۱۳۹۴ شمسی بر روی پرده سینماها اکران شد. این فیلم
علاوه بر فروش ۳۱۷ میلیون تومانی در گیشه، نامزدی بهترین اثر پویانمایی

خلاصه داستان انیمیشن‌های سینمایی *سندباد: افسانه هفت دریا* و *فهرست مقدس*

سندباد: افسانه هفت دریا

سندباد^{۴۳} یک دزد دریایی ماجراجو است که برای به دست آوردن ثروت با افرادش اقدام به دزدیدن یک شیء جادویی به نام «کتاب صلح» از کشتی حامل نیروهای سلطنتی می‌کند. در این مسیر او با دوست قدیمی خود پروتئوس^{۴۴} که فرمانده نیروهای سلطنتی و مسئول نگهداری از کتاب صلح است مواجه می‌شود. کشتی مورد نظر توسط یک هیولای عظیم الجثه مورد حمله قرار می‌گیرد. سندباد بعد از فرورفتن در دریا با اریس^{۴۵}، الهه آشوب، ملاقات می‌کند. سندباد با او معامله می‌کند تا در عوض به دست آوردن ثروت زیاد، کتاب صلح را به او تحویل دهد؛ اما وی از این کار منصرف می‌شود. در آخر اریس کتاب را به سرعت می‌برد و این مسئله باعث می‌شود تا اعضای شورای سلطنتی شهر سیراکیوس^{۴۶} سندباد را مقصر بدانند. پروتئوس خود را به عنوان تضمین در اختیار شورا قرار می‌دهد تا سندباد در طی ده روز به همراه افرادش کتاب صلح را به شهر برگرداند. مارینا^{۴۷} نامزد پروتئوس، با سندباد هم‌سفر می‌شود و بعد از پشت سر گذاشتن چالش‌های بسیار در طول سفر در سرزمین تارتاروس^{۴۸} عاشق وی می‌شود. اریس بعد از رسیدن سندباد به مقصد، با او معامله می‌کند تا در قبال جواب دادن به یک سؤال وی، کتاب را در اختیارش قرار دهد. او می‌خواهد تا از حُسن نیت سندباد در صورت به دست نیاوردن کتاب و روبه‌رو شدن با حکم اعدامش مطلع شود. در نهایت با جواب مثبت وی، او را دروغ‌گو خطاب کرده و کتاب صلح را تحویل نمی‌دهد. سندباد تا قبل از اعدام شدن پروتئوس به سیراکیوس برمی‌گردد و خود را آماده اجرای حکم می‌کند. در همین لحظه اریس خود را نمایان می‌کند و به سندباد می‌فهماند که قصد وی امتحان کردن او بوده است. کتاب صلح به سندباد تحویل داده می‌شود و وی به همراه مارینا راهی سفری طولانی می‌شوند.

فهرست مقدس

مردم شهر نجران در زمان حکومت حاکمان یهود، دسته‌دسته با راهنمایی شخصیتی مذهبی به نام فیمون به دین مسیحیت می‌پیوندند. تا جایی که سرانجام آندریاس، فرماندار نجران، با همدستی ربی اعظم برای کشتن فیمون بدون آن که کسی از رابطه آن‌ها با این قضیه باخبر شود نقشه می‌کشند. کیلاب، دستیار ربی اعظم که راهنمی به نام هاران را از کودکی می‌شناسد، وی را با وعده پول، امور انجام این کار می‌کند. هاران چندین بار اقدام به سوءقصد به جان فیمون می‌کند اما هر بار با بدشانسی روبرو می‌شود. کما این که دختری هم به نام رفقه که از قبل او را می‌شناسد و عاشقش است در خانه فیمون زندگی می‌کند. هاران پس از صحبت کردن با فیمون از کشتن وی منصرف می‌شود و به جای او، جسد کیلاب را برای آندریاس می‌فرستد که باعث برقراری حکومت نظامی در شهر می‌شود. در همان لحظه حاکم یمن، ذونواس با سپاهیان‌ش وارد شهر می‌شوند و تقریباً اکثر مسیحیان را قتل‌عام می‌کنند. هاران بعد از فرار از دست همدستان راهنمش، برای نجات رفقه و بقیه مردم شهر به دره اخدود می‌رود و با ذونواس مبارزه می‌کند؛ اما در آخر توسط کمانداران ارتش زخمی می‌شود و در کنار بقیه مردم شهر توسط مواد سوزان به کام مرگ می‌رود. در نهایت پرنده دست‌آموز هاران، کتابی را که حاوی فهرستی از نصرانی‌های نجران

است به سرزمین حبشه می‌برد.

بحث و بررسی

حال با معرفی و ارائه خلاصه طرح داستان دو فیلم *سندباد: افسانه هفت دریا* و *فهرست مقدس* به بررسی شخصیت‌پردازی پروتاگونیست در این دو فیلم پرداخته می‌شود.

شخصیت سندباد (پروتاگونیست انیمیشن سندباد: افسانه هفت دریا) به‌عنوان شخصیت چندبُعدی

شخصیت اریس در این انیمیشن می‌گوید سندباد یک دزد دریایی بدجنس بیش نیست و از لحاظ سیرت شیطانی با خود او فرق آن‌چنانی ندارد. این گفته تا حدی در اوایل داستان درست است اما نباید فراموش کرد که سندباد حتی بعد از حمله به کشتی سلطنتی، هیچ‌گاه به کسی آسیب نمی‌رساند و فقط سربازهای پادشاهی را خلع سلاح می‌کند؛ در واقع این اولین بُعد غیرمنتظره اوست. این بُعد با ملاقات با دوست قدیمی وی یعنی پروتئوس تقویت می‌شود. او و پروتئوس از زمان کودکی با یکدیگر بزرگ شدند و نحوه جنگاوری را از یکدیگر آموختند. همین مسئله برای سندباد کافی است تا حتی با وجود اختلاف عقیدتی بین وی و پروتئوس، برایش احترام قائل باشد. با حمله هیولای دریایی اریس به کشتی سلطنتی، طرز نگاه سندباد برای مدتی تغییر می‌کند. وی به پروتئوس کمک می‌کند تا خدمه کشتی‌اش را نجات دهد و هیولا را از بین ببرند. مک کی در قالب یک مثال نکته‌ای درباره این وجه شخصیت بیان می‌کند:

ابعاد باید متغیر باشند. شخصیتی که گریه دوست دارد اما از سگ متنفر است، بچه‌گریه را از بالای درخت نجات می‌دهد اما توله‌سگ‌ها را به حال خود رها می‌کند، در درونش جنگی دارد. خواننده/تماشاگر دوست دارد و کنج‌کاو است که ریشه‌های این تناقض عصبی را کشف کند، به شرط این‌که الگویی تکراری در کار نباشد. ابعاد نیاز دارند که تا حدی پیش‌بینی‌ناپذیر و روبه‌جلو باشند. (مک کی، ۲۰۲۱/۴۰۳/۱۸۳)

نکته‌ای که برای مخاطب ممکن است واضح نباشد، نقاب گذاشتن سندباد است. سندباد در طول عملیات نجات کشتی طوری رفتار نمی‌کند که انگار به خواست قلبی خود به یاری پروتئوس می‌شتابد بلکه صرفاً خود را مانند فردی نمایان می‌کند که به خاطر تفریح حاضر است هیولا را به هلاکت برساند. شایان ذکر است که این مسئله با پیشروی داستان بیشتر آشکار می‌شود و سندباد مرتباً در داستان از نقاب ظاهری خود که مملو از خودشیفتگی و یاغی‌گری است به‌عنوان یک وسیله دفاعی برای ارتباط بهتر با دیگران از آن استفاده می‌کند که این شاخص سرشار از تضاد رفتاری است. مک کی در این رابطه می‌نویسد: «وقتی زیر یک نقش تناقضات خوابیده باشد، شخصیتی کامل‌تر، پیچیده‌تر و شگفت‌انگیزتر خلق می‌شود. این اضداد در واقع ابعاد را می‌سازند» (۲۰۲۱/۴۰۳/۱۷۹).

سندباد به دنبال ثروت بی‌نهایت است. او به راحتی قبول می‌کند تا کتاب صلح را در عوض به دست آوردن پول بسیار بدزدد؛ اما تنها چیزی که مانع او می‌شود دیدن نامزد پروتئوس یعنی ماریناست. یک دزد دریایی، حتی با در نظر گرفتن تمام خصایص منفی‌اش، در مقابل دنیای اطراف، یک انسان است. انسانی که می‌تواند فقط با دیدن فردی که احساس خوبی نسبت به او دارد، طینت پاک و پنهان خود را نمایان سازد. مک کی درباره این نکته می‌نویسد: «کلید کشف ناخودآگاه شخصیت هم تناقض است» (۲۰۲۱/۴۰۳/۱۸۰).

اجرای حکم اعدام پروتئوس خود را به سیراکیوس می‌رساند و جان وی را در لحظه آخر نجات می‌دهد. با در نظر گرفتن تمامی خصایصی که درباره سندیاد به‌عنوان یک دزد دریایی می‌دانیم، این اتفاق مهم‌ترین بُعد پنهان این قهرمان را به ما نشان می‌دهد. این که او به جان دیگران، مخصوصاً دوستان صمیمی خود، اهمیت می‌دهد.

جایگاه شخصیت سندیاد در شبکه شخصیت از طریق کارکرد داستانی

سندیاد با نظریه جان تروبی، قهرمان داستان محسوب می‌شود. طبق تعریف تروبی: «مهم‌ترین شخصیت در داستان، شخصیت اصلی یا قهرمان است. او همان کسی است که مسئله اصلی را دارد و کنش را در تلاش برای حل مسئله، پیش می‌برد» (تروبی، ۲۰۰۷، ۱/۲۰، ۹۱-۹۲). سندیاد به دنبال آن است که بین بردن پاپوش بافته‌شده بر علیه او توسط اریس است و این هدفی است که در طول داستان آن را دنبال می‌کند. از آنجایی که سندیاد یک ناقهرمان است بنابراین به دنبال رستگاری می‌گردد. جسیکا پیچ مورل در مورد این گونه پروتاگونیست‌ها می‌نویسد: «یک ناقهرمان شخصیتی است که خواننده با او احساس همدلی می‌کند، با وجود نقص‌ها و کارهای بدی که انجام داده یا توجهیاتی که برای این اعمال دارد. گاهی اوقات ناقهرمان قادر است مرز بین خوب و بد را حفظ کند، اما اغلب برای خود و دیگران خطرناک است» (۲۰۰۸، ۵۳). سندیاد یک شخصیت دوست‌داشتنی است گرچه برای برخی از مخاطبین به‌واسطه شغلش ممکن است دوست‌داشتنی نباشد. تروبی می‌نویسد: «چیزی که واقعاً اهمیت دارد این است که مخاطب، شخصیت را درک کند، اما لزومی ندارد که هر کاری را که او می‌کند، دوست داشته باشد» (تروبی، ۲۰۰۷، ۱/۲۰، ۱۱۵). مخاطب می‌داند که سندیاد بی‌گناه است و سعی می‌کند که به سربازان کشتی سلطنتی آسیب نرساند، بنابراین با او همراه می‌شود.

همدلی با سندیاد

مخاطب در سطح اول دوست داشتن شخصیت، با سندیاد همدلی می‌کند. سطح اول همدلی با شخصیت‌ها به تعریف موشوویتز «دوست داشتن به خاطر ویژگی‌های بیرونی بارزشان» است (موشوویتز، ۲۰۱۵، ۱۴۰/۳۹). سندیاد در ابتدای فیلم نشان می‌دهد که با تمامی خدمه خود یک رابطه دوستانه و عمیق دارد؛ به عبارت دیگر می‌توانیم او را یک شخصیت کاریزماتیک^{۵۶} در نظر بگیریم. فرد برون‌گرایی^{۵۷} که در رفتار و گفتارش، مهربانانه و دل‌نشین سخن می‌گوید و در کنترل فضای روانی اطرافش توانمند است. همان‌طور که کیرا آن پلیکان^{۵۸} در کتاب *دانش نوشتن شخصیت‌ها: استفاده از روانشناسی برای خلق شخصیت‌های داستانی*^{۵۹} می‌نویسد: «اغلب، شخصیت کاریزماتیک و برون‌گرا می‌تواند به جذابیت پروتاگونیست کمک کند. برون‌گراها با صدای بلند و قاطع، زبان بدن باز و آزاد خود، توجه ما را به خود جلب می‌کنند و ما را به تعامل با خود وامی‌دارند. انرژی آن‌ها اغلب در پیشبرد روایت داستان بسیار مفید است» (۲۰۲۱، ۱۱). از ویژگی بارز بیرونی دیگر سندیاد می‌توان به ظاهر او اشاره کرد. وی علاوه بر صورتی زیبا، یک لباس عربی ساده و مخصوص سارق‌های معمولی در خاورمیانه دارد ولی با رنگ پراثری قرمز تیره و روشن؛ اما مسئله‌ای که اهمیت دارد این است که قه‌بلندبودن و خوش‌تیپ‌بودن شخصیت مهم نیست، بلکه میزان و نتیجه تأثیر ظواهر آن شخصیت بر خودش و دیگران و انعکاس آن در رفتار دیگران از اهمیت برخوردار است (-Cor

زمانی که سندیاد بابت ناپدیدشدن کتاب صلح، مقصر جلوه داده می‌شود و پروتئوس حاضر می‌شود به جای او در زندان بماند، سندیاد همچنان حاضر به پیدا کردن کتاب صلح نیست و تنها با وعده پول از طرف مارینا، تن به سفر به تارتاروس می‌دهد اما این رفتار باز هم یک نقاب‌گذاری برای حفظ غرورش است؛ چرا که با پیشروی داستان متوجه می‌شویم که خود او به انجام این کار از ته دل راضی است. سندیاد اقدام به سرقت اموال کشتی‌های دیگر می‌کند ولی برای تمامی دوستانش و حیوان خانگی‌اش احترام قائل است و هرگز در حق آنان بی‌وفایی نمی‌کند. این بُعد از سندیاد نشانگر تناقض بسیار در نوع جایگاهش در جامعه و طرز رفتارش با نزدیک‌ترین افراد زندگی‌اش است. وی به‌عنوان ناخدا حتی سعی نمی‌کند تا مانند یک رئیس برای خدمه رفتار کند بلکه بیشتر نقش یک رهبر که رابطه برادری با سربازهایش دارد را بازی می‌کند. نکته دیگری هم که می‌توان درباره تضاد زندگی بیرونی و شخصی سندیاد مطرح کرد، لوازمی است که او در داخل اتاقش در کشتی قرار داده است. این وسایل اکثراً زیورآلات و غنائمی هستند که وی از اطراف دنیا و سرقت‌هایش جمع‌آوری کرده است که این اتاق را تقریباً به یک موزه اشیاء قیمتی تبدیل کرده است. تمامی این لوازم نمایانگر این موضوع است که سندیاد تنها یک دزد ساده نیست بلکه دوست دارد تا دستاوردهایش در طول این سال‌ها یادآور پیروزی او در زندگی بیرونی و مادی باشد؛ چرا که در زندگی درونی خود کمبود دارد و داشتن یک همراه وفادار واقعی یکی از آن‌ها محسوب می‌شود. حتی در این وسایل، لباس زنانه هم دیده می‌شود که علاوه بر احساس قدرتی که به وی می‌دهد، تنهایی او را هم در زندگی شخصی نشان می‌دهد. کارن سالیوان^{۶۰}، گری شومر^{۶۱} و کیت الکساندر^{۶۲} در کتاب *یادهایی برای انیمیشن کوتاه: چگونه داستان بنویسیم*^{۶۳} در مورد ارتباط وسایل صحنه با شخصیت پر دازی می‌نویسند، «لوکیشن‌ها^{۶۴} نشانه‌های تصویری زیادی دارند که اطلاعاتی آنی در مورد موقعیت، داستان پشتیبان و کاراکتر به دست می‌دهند» (۲۰۰۸، ۱/۲۰، ۱۰۷).

در اواسط داستان، جان مارینا به خطر می‌افتد و سندیاد با خواست قلبی خود جان وی را نجات می‌دهد. این موضوع قابل بررسی است چرا که در طول سفر به نظر می‌آید که مارینا تنها یک بار اضافی بر دوش سندیاد است و مسیر حرکت وی به‌سوی آرزوی به‌ظاهر حقیقی او یعنی دستیابی به ثروت را کند می‌کند. جسیکا پیچ مورل^{۶۵} در کتاب *قلدرها، حرامزاده‌ها و زنان عوضی: چگونه شخصیت‌های منفی داستان را بنویسیم*^{۶۶} درباره این نوع پروتاگونیست می‌نویسد: «زمانی که یک قهرمان تاریک رستگار می‌شود، اغلب به این دلیل است که او به عشق یا درکی که قبلاً به نحوی از زندگی‌اش دور بوده، اجازه ورود می‌دهد» (۲۰۰۸، ۸۲). رستگاری سندیاد و نمایان شدن بُعدی تازه از شخصیت او در زمانی اتفاق می‌افتد که وی به سرزمین تارتاروس می‌رسد. سندیاد توسط اریس مورد بازخواست قرار می‌گیرد و اریس تصمیم می‌گیرد تا با پرسش یک سؤال این مسئله که او فردی بدجنس است را به وی ثابت کند. سندیاد ادعا می‌کند که حاضر است برای دوستش فداکاری کند اما اریس که فکر می‌کند وی فردی دروغ‌گو است، او را از سرزمین تارتاروس بیرون می‌کند. در سکانس بعدی، سندیاد بعد از مدت‌ها تمام کارهایی که تا الآن به‌عنوان یک انسان انجام داده است را مورد سؤال قرار می‌دهد. این موضوع نشان می‌دهد که این پروتاگونیست تا حد زیادی یک وجدان‌بیدار دارد که با پیشینه و اعمال بدش در اوایل داستان تناقض دارد. این مسئله تا جایی پیش می‌رود که سندیاد تا قبل از

سندباد یک فرد شوخ طبع است و حتی در شرایط خطرناک مانند درگیری یا مذاکره با سربازهای سلطنتی با روش بذله‌گویی کار خود را پیش می‌برد. ریب دیویس^{۶۰} درباره شوخ طبعی شخصیت‌ها در کتاب ساخت شخصیت‌های جناب برای فیلم، تلویزیون، تئاتر و رادیو^{۶۱} می‌نویسد: «شخصیتی که طنز به همراه داشته باشد همیشه یک امتیاز محسوب می‌شود» (۶۷، ۲۰۱۶). یک ویژگی بیرونی دیگر سندباد، توانمندی او در مبارزه شمشیرزنی است. لورا بیومانت^{۶۲} و پُل لارسون^{۶۳} برای شرح اهمیت توانمندی قهرمان از مثال انیمیشن سینمایی ماشین‌ها^{۶۴} استفاده می‌کنند و در کتاب نوشتن برای انیمیشن^{۶۵} می‌نویسند: «لایتینگ مک کوین^{۶۶} در فیلم ماشین‌ها، مثالی کامل از این است که چطور توانایی یک شخصیت می‌تواند او را برای مخاطب جذاب کند» (۹۲، ۲۰۲۱). به باور بیومانت و لارسون، «ما توانایی او را در پیست مسابقه می‌بینیم و با او درگیر می‌شویم؛ در واقع، او در مسابقه دادن آنقدر خوب است که می‌خواهیم بیشتر از او ببینیم. مهارت و توانایی او به ما دلیل کافی می‌دهد تا او را در بقیه داستان دنبال کنیم» (Beaumont & Larson, 2021, p. 92). موضوعی که در همه عملیات سندباد دیده می‌شود، هوش بالای او در حل مسائل است. وی با خرج کردن ابتکار خود، کشتی نیروهای سلطنتی را در اختیار می‌گیرد. همچنین زمانی که سندباد با یک هیولای دریایی که همانند یک جزیره، خودش را استتار کرده بود روبرو می‌شود به این فکر می‌افتد که با استفاده از یک قلاب کشتی را به بدن هیولا دریایی متصل کند تا هیولا آن‌ها را با سرعتی بالا به نزدیکی تارتاروس ببرد.

مخاطب در سطح دوم دوست داشتن شخصیت، با سندباد همدلی می‌کند. سطح دوم همدلی با شخصیت‌ها به تعریف موشوویتز یعنی آموختن اطلاعات بیشتر درباره دنیای شخصیت و ویژگی‌های مثبت او که معمولاً نیاز به تفکری عمیق در لایه‌های زیرین شخصیت دارد (ن. ک: موشوویتز، ۲۰۱۵/۱۴۰۰، ۴۰). سندباد یک سارق محسوب می‌شود با این وجود فقط در ظاهر نمی‌خواهد به پروتئوس کمک کند چرا که او اکثر دوران کودکی خود را با پروتئوس گذرانده است. ممکن است این گونه برداشت شود که اعمال بد سندباد به‌رحال باعث تنفر مخاطب می‌شود اما تروبی در این باره می‌نویسد:

برخی از قدرتمندترین قهرمانان در داستان‌ها به هیچ وجه دوست‌داشتنی نیستند. با وجود این، مجذوب آن‌ها می‌شویم. حتی در داستانی که قهرمان آن در آغاز دوست‌داشتنی است، به محض این که در معرض باخت به حریف قرار می‌گیرد، معمولاً شروع به انجام کارهای غیراخلاقی - نفرت‌انگیز - می‌کند. با وجود این، مخاطب داستان را نیمه رها نمی‌کند. (تروبی، ۲۰۰۷/۱۴۰۱، ۱۱۵)

جهان سندباد شامل تنهایی عاطفی و راحت طلبی است. سندباد از لحاظ عاطفی، کسی است که صرفاً با زنان به واسطه پول ارتباط دارد و هرگز نتوانسته فردی را به‌طور کامل وارد زندگی شخصی خود بکند. حتی می‌توان این گونه برداشت کرد که دلیل علاقه بیش از حد سندباد به پول و ثروت همین مسئله است. درست است که خدمه سندباد با او ارتباط صمیمی دارند اما صرفاً به‌عنوان یک ناخدا برای وی احترام قائل هستند. سندباد سعی می‌کند تا با پرکردن اتاق شخصی خود با عتیقه و جواهرات برای خود حس قدرت بخرد تا از میزان حس تنهایی‌اش کاسته شود. وجود لباس زنانه در کابین او را هم نمی‌شود برای تقویت این مسئله انکار کرد. در واقع

نیروهای محرکه زیادی مانند جست‌وجو برای بخشش، میل به آشتی و تمایل به عشق و دوست داشته شدن برای کنترل شخصیت در مسیر داستان وجود دارد (ن. ک: سیگر، ۱۹۹۰/۱۴۰۲، ۵۸). یک ویژگی مثبت دیگر سندباد میزان اهمیت وی به جان انسان‌های اطراف اوست. از جمله این اعمال می‌توان به زمانی که هیولای دریایی به کشتی سلطنتی حمله می‌کند و سندباد به کمک پروتئوس و افرادش می‌شتابد، وقتی که مارینا به دام هیولای یخی می‌افتد و سندباد با استفاده از نیزه متصل به کشتی به بالای کوه خودش را پرتاب می‌کند تا وی را نجات دهد و همچنین برگشتن او به شهر سیراکیوس برای توقف حکم اعدام پروتئوس اشاره کرد. این نشان می‌دهد که حتی سارق بودن سندباد، ذره‌ای روی حس فداکاری وی تأثیری نمی‌گذارد و او در زیر نقاب پوشالی خود باطنی قهرمانانه دارد. همچنین می‌توان خوش‌قولی سندباد را هم به‌عنوان یک ویژگی مثبت دیگر او در نظر گرفت زیرا او نه تنها کتاب صلح را در اوایل داستان به سرقت نمی‌برد بلکه برای اثبات بی‌گناهی خود به شورای شهر و دوستش پروتئوس، حتی با وجود به همراه نداشتن کتاب صلح، به سیراکیوس بازمی‌گردد.

مخاطب در سطح سوم دوست داشتن شخصیت با سندباد همدلی می‌کند. سطح سوم همدلی با شخصیت‌ها به تعریف موشوویتز یعنی سرمایه‌گذاری مخاطب در دنیای شخصیت تا مرحله‌ای که اشتراک ویژه‌ای بین پیروزی‌ها و شکست‌های مخاطب و شخصیت ایجاد شود و در اصل تماشاگران در تجربه کردن احساسات شخصیت شریک شوند (ن. ک: موشوویتز، ۲۰۱۵/۱۴۰۰، ۴۰). مخاطب با برنده شدن سندباد در نبرد با هیولای دریایی در آغاز داستان ارتباط برقرار می‌کند. سندباد با یک روش قدیمی که از طریق دیالوگ‌ها و کنش‌های متقابل او و پروتئوس می‌توان نتیجه گرفت در زمان کودکی توسط هر دو آن‌ها ابداع شده است، سر هیولا را با دو ستون چوبی بادبان کشتی مورد هدف قرار می‌دهد و این موجود را برای لحظه‌ای مغلوب می‌کند. در اصل این پیروزی نتیجه رابطه عمیق بین سندباد و پروتئوس به‌عنوان دو دوست است و مخاطبین از همکاری این دو دوست برای رسیدن به یک هدف مشترک لذت می‌برند. همان‌طور که کیرا آن پلیکان می‌نویسد: «برای بیشتر ما و شخصیت‌هایمان، دوستی‌ها به یادآوری هویتمان کمک می‌کنند. آن‌ها همراهی، حمایت، دلسوزی و راهنمایی در اختیارمان می‌گذارند» (Pelican, 2021, p. 126). این نکته حائز اهمیت است که زمانی که سندباد به ناحق در سیراکیوس دستگیر و محاکمه می‌شود، احساس نگرانی به مخاطب بازمی‌گردد. وقتی سندباد توسط پری‌های اغواگر از جنس آب در موقعیت خطرناک کشته شدن قرار می‌گیرد، مخاطب با آسیب پذیر بودن او ارتباط برقرار می‌کند؛ اما آسیب‌پذیرترین موقعیت سندباد در زمان پاسخ به سؤال اریس اتفاق می‌افتد. موضوعی که بیشتر با ذهن مخاطب بازی می‌کند لحظه افسردگی او قبل از برگشتن به شهر سیراکیوس است. سندباد تنها امید خود را از دست داده است و مخاطب هم این را حس می‌کند و با او همراه می‌شود. تنها موردی که باعث خوشحالی مخاطب می‌شود این است که با وجود تمام خصایص شخصیتی سندباد، حداقل یک زن بعد از سال‌ها او را از صمیم قلب دوست دارد. این خود برای قهرمان فیلم یک پیروزی است. مَت برد^{۶۷} در کتاب رازهای شخصیت‌پردازی: خلق قهرمانی که همه دوستش خواهند داشت^{۶۸} نکته‌ای را گوشزد می‌کند: «گاهی لازم نیست قهرمانان را زمین بزیند، فقط کافی است نشان دهید که یک چیز ضروری که اطرافیانشان در اختیار دارند را

می‌آورد. رفته دخترک مسیحی، عملاً هیچ ویژگی خاصی جز یک زیبایی آهویی-انسانی نداشت و حتی مشخص نمی‌شود کیست و چرا او باید محرک و نقطه اتکای افعال قهرمان قصه باشد. (زین العابدینی و حاجی محمدابراهیم، ۱۳۹۹، ۶)

این لحظه را نمی‌توان یک بُعد شخصیت در نظر گرفت زیرا با شخصیت هاران که تا قبل از حادثه اصلی فیلم تعریف شده است هم خوانی ندارد و به عبارت دیگر شخصیت هاران ثبات ندارد. مک کی در قالب یک مثال موضوعی در مورد انسجام بُعد شخصیت بیان می‌کند:

ابعاد [...] باید با یکدیگر منسجم باشند. اگر کسی بچه‌گریه‌ای را از بالای درختی نجات دهد، این معنایش داشتن بُعد نیست؛ محبتی بی‌دلیل است تا بتواند هم‌دردی [هم‌ذات‌پنداری] خواننده تماشاگر را به دست آورد. اگر زنی وسط قصه‌ای گریه‌ای را نجات دهد ولی ناگهانی به سگی لگد بزند، این هم به معنای بُعد نیست؛ صرفاً نشان می‌دهد که عصبی بوده است. (مک کی، ۱۴۰۳، ۱۸۳)

همین مسئله بار دیگر در این انیمیشن با نجات دادن یک دختر بچه از میان خیابان پیش می‌آید که با مسئله سو‌قصد به جان فیومن در سکانس‌های بعدی تناقض دارد. از نظر رابرت مک کی این یک بُعد نیست و صرفاً به واسطه به دست آوردن همدلی مخاطبان صورت می‌گیرد؛ چون هاران در جایگاه قهرمان داستان قرار دارد؛ اما موضوعی که می‌توان آن را بُعد شخصیت در نظر گرفت، عشق هاران و دست‌پاچگی او موقع صحبت با رفته است. هاران همچنین با برگرداندن کیسه پول دزدیده‌شده رفته به وی، صرفاً قصد نزدیک شدن به او را دارد. از این بُعد می‌توان به این نتیجه رسید که زیر چهره سرسخت و قاتل هاران، یک مرد عاشق و تنها حضور دارد. همان‌طور که مک کی می‌نویسد: «ظاهر و باطن یکی نیستند یا در واقع مردم آن چیزی نیستند که در ظاهر می‌نمایند» (مک کی، ۱۴۰۰، ۱۴۹). در نهایت، نکشتن فیومن توسط هاران و قطع کردن دست خود برای فرار از دست راهزن‌ها و همچنین رفتن به سوی دره اخدود برای نجات جان رفته، با این که غیر منتظره است اما با ثبات شخصیت همراه است و بی‌دلیل نیست.

جایگاه شخصیت هاران در شبکه شخصیت از طریق کارکرد داستانی

هاران طبق نظریه جان تروبی و رابرت مک کی قهرمان داستان محسوب می‌شود. مک کی در تعریف قهرمان می‌نویسد: «هر چیزی که بتواند اراده آزاد داشته باشد و چیزی را طلب کند، دست به عمل بزند و متحمل عواقب کار خود بشود می‌تواند قهرمان باشد» (مک کی، ۱۹۹۷/۱۴۰۰، ۱۹۸). البته خصایص منفی در رفتار هاران وجود دارد که وی را در مرز بین شخصیت منفی و مثبت قرار می‌دهد و این خصایص شامل آدم‌کشی، راهزنی، دزدی و قلداری برای مردم می‌باشد. ناگفته نماند که این خصایص در طول داستان و در نقطه اوج تغییر می‌کنند و در نهایت می‌توان هاران را یک ناقهرمان در نظر گرفت. مگی هاماند^{۳۳} در کتاب نویسنده‌گی خلاق برای کم‌هوشان^{۳۴} ناقهرمان را این‌گونه توصیف می‌کند: «ناقهرمان، پروتاگونیست است، اما دارای ضعف‌هایی است و با کلیشه‌های معمول قهرمانان مطابقت ندارد. در درام یا داستان‌های شناخته‌شده، قهرمان مرد یا قهرمان زن، بی‌شک از نظر اخلاقی خوب است. ناقهرمان، شرور، دارای نقص، یا از نظر اخلاقی مبهم است» (Hamand, 2023, p. 98). هدف هاران در داستان رسیدن به

ندارند همه ما احساس محرومیت کرده‌ایم و دلمان برای کسانی که چنین احساسی دارند می‌سوزد، به خصوص اگر رنج آن‌ها کمی بیشتر از آنچه ما تجربه کرده‌ایم باشد» (Bird, 2022, p. 89). سندیاب در انتهای فیلم به پای تیغ جلاد می‌رود و این لحظه به واسطه سنجیدن تمامی راه‌حل‌ها از سوی مخاطب بسیار در دناک است زیرا سندیاب می‌توانست از این وضعیت نجات پیدا کند، اما حالا به خاطر گناه مرتکب نشده شکست خود را با افتخار پذیرفته است. در این مرحله معمولاً مخاطبین دچار حس ترحم و ترس برای پروتاگونیست می‌شوند که از نظر ارسطو در نمایشنامه‌های تراژدی به آن کاتارسیس^{۳۵} می‌گویند. کاتارسیس لزوماً مختص به تئاتر تراژدی نمی‌شود و برای فیلم‌نامه‌های انیمیشنی هم اتفاق می‌افتد.

کریستوفر ووگلر^{۳۶} در کتاب سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای در خلمت نویسندگان^{۳۷} به صورت متعدد از آثار پویانمایی دوران طلایی شرکت دیزنی نام می‌برد و از آن‌ها برای توضیح مبانی نظری خود استفاده می‌کند. او درباره اثر کاتارسیس بر روی مخاطب در زمان یونان باستان می‌نویسد:

تئاترهایی که در آنجا [یونان] اجرا می‌شدند، به عنوان نقطه اوج دراماتیک مراسم مذهبی باشکوهی در نظر گرفته می‌شدند و با دقت طراحی شده بودند تا تأثیر احساسی را که ارسطو آن را کاتارسیس می‌نامید، ایجاد کنند؛ احساسی از ترحم و ترس که با تماشای سرنوشت در حال وقوع یک قهرمان برانگیخته می‌شود. (Vogler, 2007, p. 347)

ووگلر همچنین برای تأثیر آلمان وارونگی^{۳۸} در سرنوشت پروتاگونیست و ارتباطش با کاتارسیس این‌طور می‌نویسد:

تغییر ناگهانی وضعیت برای پروتاگونیست می‌تواند احساسات مطلوب ترحم و وحشت را در مخاطب ایجاد کند؛ ترحم برای کسی که گرفتار بدبختی غیرمستحق می‌شود و وحشت، زمانی که این اتفاق برای کسی شبیه به خودمان می‌افتد. یک داستان احساسات ما را درگیر می‌کند که شخصی تا حدودی شبیه به خودمان را در موقعیتی تهدیدآمیز قرار می‌دهد و سرنوشت قهرمان را چندین بار تغییر می‌دهد. (Vogler, 2007, p. 320)

در نهایت سندیاب بابت عمل کردن به حرف راست خود توسط اریس نجات داده می‌شود که علاوه بر ایجاد حس شوک در مخاطب، باعث پیدایش احساس شادی در وی می‌شود.

شخصیت هاران (پروتاگونیست انیمیشن فهرست مقدس) به عنوان شخصیت چندبُعدی

هاران یک راهزن و آدمکش حرفه‌ای است که صرفاً دنبال به دست آوردن پول از طریق مسابقه دادن در میدان مبارزه است. در اولین صحنه‌ای که مخاطب از وی مشاهده می‌کند، مخصوصاً با اطلاعاتی که از طرف شخصیت‌های دیگر داستان در مورد شغل و شخصیت هاران به دست می‌آید، او بی‌دلیل از دستبرد به یک کاروان تجاری جلوگیری می‌کند و با راهزن‌های همکار خود درگیر می‌شود. پیام زین العابدینی و مهسا حاجی محمدابراهیم در مقاله «واکاوی فیلم‌نامه‌های سینمایی انیمیشن ایران در دهه ۹۰» به این مسئله درباره شخصیت هاران اشاره می‌کنند:

دلیل رنگ عوض کردن هاران در اوایل داستان مشخص نیست چون او بدون این‌که رفته را ببیند و مهرش در دلش بیفتد به کمک کاروان او پرداخته است، در صورتی که بعد از آن باز هم به کار خلاف روی

رفقه و یک عشق واقعی در زندگی است و از اول داستان، این هدف را دنبال می‌کند اما باین حال حوادث پیرنگ طوری طراحی شده‌اند که وی به هدفش دست نیابد و معمولاً این برای مخاطب قابل پذیرفتن نیست. مک کی در این مورد می‌نویسد: «قهرمان حداقل باید از یک فرصت و شانس برای رسیدن به هدف برخوردار باشد» (مک کی، ۱۹۹۷/۱۴۰۰، ۲۰۱). مرگ هاران صرفاً امید مخاطب را نسبت به آرزوی قلبی او از بین می‌برد.

همدلی با هاران

مخاطب در سطح اول دوست داشتن شخصیت، با هاران همدلی می‌کند. سطح اول همدلی با شخصیت‌ها با توجه به گفته‌های قبلی از موشوویتز، معمولاً به شخصیت‌هایی ارتباط دارد که با چهره و روش کلامی خود با مخاطب ارتباط برقرار می‌کنند. هاران در مهارت شمشیرزنی، هدایت شاهین و پرتاب چاقو استعداد بسیاری دارد که وی را در کار خود خیره نشان می‌دهد. این نقطه قوت اوست. همان‌طور که جوردن مک کالم^{۷۵} در کتاب هم‌ذات‌پنداری با شخصیت داستان: یافتن، ساختن و پایان دادن به سیرشخصیت^{۷۶} مطرح می‌کند: «همه شخصیت‌های داستان باید دارای نقاط قوت باشند» (مک کالم، ۲۰۱۴/۱۴۰۲، ۳۸). هاران همچنین از هیکل و چهره نسبتاً خوبی برخوردار است که برگرفته از حیوانات گربه‌سان است که باعث همدلی مخاطب می‌شود. خشایار قاضی‌زاده و علی قاضی‌زاده در کتاب سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت به این موضوع درباره شخصیت هاران این‌گونه می‌پردازند؛

او [هاران] به شکل مردی قدرتمند و بلندبالا طراحی شده است که اندامی تنومند، گردنی ستبر با شانه‌هایی پهن، کمری باریک و پاهایی استوار و صورتی روشن دارد. برای شخصیت‌سازی چهره وی از ترکیب صورت گربه‌سانانی مانند شیر استفاده شده است؛ طراحان سعی کرده‌اند با ترکیب چهره انسان و حیوان، تأثیرات صفات شخصیت‌ها را بیشتر نمایش دهند. (خشایار قاضی‌زاده و علی قاضی‌زاده، ۱۴۰۰، ۲۵۳)

مخاطب در سطح دوم دوست داشتن شخصیت، می‌تواند با هاران تا حد متوسطی همدلی کند. موشوویتز درباره سطح دوم همدلی با شخصیت‌ها می‌نویسد: «شما بیشتر درباره جهان‌شان یاد می‌گیرید و از ویژگی‌های مثبتشان لذت می‌برید که نیاز به توجه و کشف بیشتری دارد. بیشتر از این که فقط با یک نگاه به آن‌ها معلوم شود» (موشوویتز، ۲۰۱۵/۱۴۰۰، ۴۰). با این که کمک کردن هاران به کاروان رفقه و نجات دادن دختر بچه از میان خیابان‌های عملی بی‌دلیل و بی‌انگیزه برای هاران هستند اما باعث جذب مخاطب می‌شود ولی در نهایت او [مخاطب] را درباره ثبات و هویت واقعی شخصیت گیج می‌کند. هاران همچنین در صحبت‌های متعدد با رفقه، به وی عشق می‌ورزد و به پدر او کمک می‌کند. همان‌طور که قبلاً هم ذکر شد هاران دست خود را برای فرار از دست راهزن‌ها و رفتن به سوی دره اخدود جهت نجات رفقه قطع می‌کند که این خود یک رفتار مثبت در داستان تلقی می‌شود. البته نباید ویژگی‌های منفی وی مانند سوء قصد‌های متعدد به جان فیوم را فراموش کرد که خود این مسئله همدلی را از بین می‌برد. مخاطب در این فیلم زیاد به دنیای شخصی هاران پی نمی‌برد و اطلاعاتی هم در این زمینه در اختیار وی قرار نمی‌گیرد.

مخاطب در سطح سوم دوست داشتن شخصیت، می‌تواند با هاران تا حد کمی همدلی کند. موشوویتز درباره سطح سوم همدلی با شخصیت‌ها

می‌نویسد: «در آن شما در جهان شخص دیگری سرمایه‌گذاری می‌کنید تا جایی که بردهای آن‌ها بردهای شما و شکست‌هایشان هم شکست‌های شما هستند» (موشوویتز، ۱۴۰۰، ۴۰). هاران می‌داند که بدون یک دست سخت‌تر می‌تواند به مبارزه بپردازد، اما به خاطر رهایی و نجات رفقه این کار را می‌کند تا از طرف مخاطبین حس ترحم بخرد. هاران فردی به نظر باهوش است و مطمئناً می‌داند که ذونواس با خود سپاهی عظیم به همراه دارد و مسلماً یک نفر نمی‌تواند در برابر آن ارتش ایستادگی کند؛ اما باین حال بدون فکر کردن به این موضوع واضح، به دره اخدود می‌رود و جانش را به خطر می‌اندازد و سعی نمی‌کند از کسی کمک بگیرد. مت برد در این رابطه در کتاب رازهای داستان: ابزارهای نوآورانه برای تکمیل داستان‌هایتان و مجنوب کردن خوانندگان^{۷۷} می‌گوید: «اگر قهرمانان طبق اطلاعات محکمی که دریافت می‌کنند، اقدامی انجام ندهند، به همان اندازه موجب از بین رفتن هم‌ذات‌پنداری مخاطب می‌شوند. این مشکل می‌تواند زمانی بروز کند که تلاش می‌کنید با پایان دادن هر صحنه با هشدارهای تهدیدآمیز، تنش را افزایش دهید» (Bird, 2017, p. 168). در مرحله آخر هاران با زخمی شدن توسط کمانداران ارتش به پایین دره سقوط می‌کند و کشته می‌شود. مخاطب تنها آرزوی خود که موفق شدن هاران و رسیدن وی به خواسته‌اش یعنی ازدواج با رفقه بود را از دست می‌دهد. این صحنه پایانی در فیلم برای مخاطب ناامیدکننده است چرا که هاران تمام تلاش خود را برای رسیدن به هدفش در داستان کرد ولی هیچ پاداشی به غیر از مرگ در قبال آن دریافت نکرد. همان‌طور که مک کی می‌نویسد: «تماشاگر تحمل قهرمانی را ندارد که کوچک‌ترین شانس برای تحقق آرزوهایش قابل تصور نیست» (مک کی، ۱۴۰۰، ۲۰۱).

تطبیق شخصیت‌های سندباد و هاران

طبق تحلیل‌های ذکر شده، شخصیت سندباد به مراتب بُعدهای شخصیتی بیشتری دارد؛ در حالی که شخصیت هاران صرفاً تضادهای متفاوت در کنشگری را تجربه می‌کند که با ذات شخصیتش هم‌خوانی ندارد؛ به عبارت دیگر هاران ثبات ندارد و با اعمال غیرمنتظره‌اش، مخاطب را گیج می‌کند. سندباد و هاران، هر دو طبق نظریه جان تروبی، قهرمان محسوب می‌شوند و در عین حال با عنوان ناقهرمان هم شناخته می‌شوند چون دارای جنبه‌های منفی هستند؛ که در نهایت در پایان داستان به شخصیت مثبتی تغییر می‌کنند. ولی در رسیدن به هدف، فقط سندباد به پیروزی دست پیدا می‌کند و هاران علاوه بر رسیدن به هدفش، جانش را از دست می‌دهد که در واقع نوعی ناکامی در جایگاه او به عنوان قهرمان داستان است. مخاطب در هر سه سطح دوست داشتن می‌تواند به‌طور کامل با سندباد همدلی کند اما با هاران فقط در حد متوسط قادر به همدلی است و آن هم بیشتر به خاطر عدم وجود یک دنیای عاطفی و ذهنی برای پروتاگونیست و شکست او به واسطه بی‌فکری‌اش است (جداول ۱-۲).

نتیجه‌گیری

شخصیتی مثل سندباد نمونه خوبی برای پروتاگونیست‌هایی با تضاد رفتاری منسجم است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که این گونه قهرمان‌ها با این که ممکن است برای مخاطب انیمیشن پیچیده باشند، اما قابل درک هستند و حتی می‌توانند این مضمون را انتقال بدهند که هیچ قهرمانی کامل نیست و همه آن‌ها می‌توانند از هر دنیایی آمده باشند و در مسیر تحولشان

جدول ۱. تطبیق شخصیت‌های سندیاد و هاران

تطبیق شخصیت‌های سندیاد و هاران	بُعد در شخصیت	جایگاه در کارکرد داستانی	همدلی
سندیاد	سندیاد با وجود اینکه سارق است مانند یک ناقهرمان از جنبه‌های وفاداری و ایثارگری برخوردار است. او درعین حال برای دیگران نقش بازی می‌کند و با شوخ‌طبعی، آن‌ها را سرگرم و گمراه می‌کند و همچنین دارای یک وجدان بیدار است.	به هدفش به عنوان قهرمان داستان دست پیدا می‌کند و پیروز می‌شود.	در هر سطح همدلی با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند و مخاطب علاوه بر این که ظاهرش، رفتارش و توانمندی او را دوست دارد در پیروزی‌ها و شکست‌های وی سرمایه‌گذاری می‌کند.
هاران	هاران یک راهزن آدم‌کش است اما درعین حال یک فرد عاشق است که دوست دارد با رفقه زندگی کند. او همچنین به خاطر رفقه هر کاری می‌کند ولی اعمال قهرمانانه دیگر هاران در پیرنگ با ذات شخصیتش هماهنگ نیست.	به هدفش به عنوان قهرمان داستان دست پیدا نمی‌کند و شکست می‌خورد.	فقط در یک سطح، مخاطب به‌طور کامل قادر است با او همدلی کند که مربوط به ویژگی‌های بارز او است. در سطح دوم هم فقط کمی می‌تواند همدلی کند چون این شخصیت دارای دنیای درونی و عاطفی نیست. در سطح سوم هم اصلاً همدلی صورت نمی‌گیرد.

جدول ۲. تطبیق اشتراکات شخصیت‌های سندیاد و هاران

مطالعه	یافته‌ها (اشتراکات)
جان تروبی (۲۰۰۷)	هر دو قهرمان‌هایی با جنبه‌های منفی هستند.
رابرت مک‌کی (۱۹۹۷ و ۲۰۲۱)	هر دو دارای تناقض در رفتار و ظاهرشان هستند.
دین موشوویتز (۲۰۱۵)	هر دو مبارز و دغل‌باز خوبی هستند که باعث همدلی در سطح اول می‌شوند.

مخاطبین کودک ایجاد کند. این به‌خوبی در نحوه شخصیت‌پردازی هاران مشهود است. فیلم‌نامه‌نویسان این انیمیشن با چینی‌ش خاص حوادث طرح فیلم خواستند روشی متفاوت را در شخصیت‌پردازی قهرمان پیاده کنند ولی بیشتر باعث از بین رفتن ثبات شخصیت شدند. این در حالی است که فیلم سندیاد: افسانه هفت‌دربا به‌خوبی ثابت کرده است که با چنین پروتاگونیست‌هایی می‌توان یک داستان باورپذیر برای مخاطب روایت کرد که بتوان درون‌مایه داستان را که «انتخاب درست در زندگی» است از طریق شخصیت‌پردازی چندلایه انتقال داد.

مرتکب هر اشتباهی بشوند. مؤلفه‌هایی مانند بُعد شخصیت که با استفاده از تناقض در کنش و کردار باعث غیرقابل پیش‌بینی شدن پروتاگونیست و همچنین همدلی با او حتی با وجود این تناقض می‌شوند، می‌توانند تنش‌های متفاوتی را در فیلم‌نامه انیمیشن به وجود بیاورند. با توجه به این مسئله که نمونه‌هایی مانند شخصیت هاران در صنعت انیمیشن ایران، اندک هستند و یا حتی وجود ندارند، به نظر می‌رسد که فیلم‌نامه‌نویسان ایرانی، تنها تصویری از خوبی مطلق را از قهرمان نشان می‌دهند و ممکن است از خلق چنین شخصیت‌هایی واهمه داشته باشند که مبدا الگوی اشتباهی را برای

بی‌نوشت‌ها

1. Protagonist.
2. Antagonist.
3. Villain.
4. Disney.
5. *Cinderella* (1950).
6. *Sleeping Beauty* (1959).
7. *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).
8. Sympathy.
9. Fairy Tale.
10. *Mulan* (1998).
11. Marilyn Webber.
12. *Gardner's Guide to Feature Animation Writing: The Writer's Road Map*.
13. Plot.
14. Empathy.
15. Leonard Bishop.
16. *Dare to Be a Great Writer: 329 Keys to Powerful Fiction*.
17. Robert Mckee.
18. John Truby.
19. Dean Movshovitz.
20. *Sinbad: Legend of the Seven Seas* (2003).
21. Anti-Hero.
22. Angelo Parra.
23. *Playwriting for Dummies*.
24. *Story: Substance, Structure, Style, and the principles of screenwriting*.

25. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*.
26. *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*.
27. Pixar.
28. *Basics Animation 01: Scriptwriting*.
29. Paul Wells.
30. Regina Tabentane.
31. Setefanus Suprajitno.
32. *Converted Villain: A Study on Gru's Changing Character Traits in Despicable Me*.
33. *Despicable Me* (2010).
34. Gru.
35. Character Dimension
36. *Character: The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*.
37. Tim Johnson.
38. John Logan.
39. Damon and Pythias.
40. Dream Works.
41. Animario: International Festival of Contemporary Animation of Madrid.
42. Hollywood International Moving Pictures Film Festival.

43. Sinbad.
44. Proteus.
45. Eris.
46. Syracuse.
47. Marina.
48. Tartarus.
49. Karen Sullivan.
50. Gary Schumer.
51. Kate Alexander.
52. *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*.
53. Locations.
54. Jessica Page Morrell.
55. *Bullies, Bastards and Bitches: How To Write The Bad Guys of Fiction*.
56. Charismatic.
57. Extroversion.
58. Kira-Anne Pelican.
59. *The Science of Writing Characters: Using Psychology to Create Compelling Fictional Characters*.
60. Rib Davis.
61. *Creating Compelling Characters for Film, TV, Theatre and Radio*.
62. Laura Beaumont.
63. Paul Larson.
64. *Cars* (2006).
65. Writing for Animation.
66. Lightning McQueen.
67. Matt Bird.
68. *The Secrets of Character: Writing a Hero Anyone Will Love*.
69. Catharsis.
70. Christopher Vogler.
71. *The Writers Journey: Mythic Structure for Writers*.
72. Reversal.
73. Maggie Hamand.
74. *Creative Writing for Dummies*.
75. Jordan McCollum.
76. *Character Sympathy: Creating Characters Your Readers Have to Root for*.
77. *The Secrets of Story: Innovative Tools for Perfecting Your Fiction and Captivating Readers*.

فهرست منابع:

- Beaumont, L., & Larson, P. (2021). *Writing for animation* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Bird, M. (2017). *The secrets of story: Innovative tools for perfecting your fiction and captivating readers* (1st ed.). Writer's Digest Books.
- Bird, M. (2022). *The secrets of character: Writing a hero anyone will love* (1st ed.). Writer's Digest Books.
- Bishop, L. (2019). *Dare to be a great writer: 329 Keys to powerful fiction* [Dars-hayi darbareye dastan-nevisi] (Mohsen Soleimani, Trans.). Sooreye mehr. (Original work published 1988) (in Persian)
- Corbett, D. (2013). *The art of character: Creating memorable characters for fiction, film, and TV* (1st ed.). Penguin Books.
- Davis, R. (2016). *Creating compelling characters for film, TV, theatre and radio* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.
- Ghaderi, N. (2022). *Anatomy of drama's structure* (6th ed.). Nistan Publishing. (in Persian)
- Ghazizade, K., & Ghazizade, A. (2021). *Iranian animation cinema: Character and identity* (1st ed.). Research Center for Culture, Art and Communications. (in Persian)
- Hamand, M. (2023). *Creative writing for dummies* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- McCollum, J. (2023). *Character sympathy: Creating characters your readers have to root for* [Hamzatpendari ba shakhsiate dastan: Yaftan, Sakhtan va payan dadan be seyre shakhsiat] (Beheshte Nazarizade, Trans.). Pars ketab. (Original work published 2014) (in Persian)
- Mckee, R. (2021). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting* [Dastan: Sakhtar, Sabk va osule filmname-nevisi] (Mohammad Gozarabadi, Trans.). Hermes. (Original work published 1997) (in Persian)
- Mckee, R. (2024). *Character: The art of role and cast design for page stage and screen* [Shakhsiat: Honore tarahye naghsh va majmooye shakhsiat-ha baraye ketab, Namayesh va film] (Mehdi Fayazi Kia, Trans.). Nimazh. (Original work published 2021) (in Persian)
- Morrell, J. P. (2008). *Bullies, bastards and bitches: How to write the bad guys of fiction* (1st ed.). Penguin Books.
- Movshovitz, D. (2021). *Pixar storytelling: Rules for effective storytelling based on pixar's greatest films* [Ghesegooiy be raveshe pixar: Ghanini baraye revayat bar mabnaye behtarin film-haye pixar] (Sofia Nasrollahi, Trans.). Chatre firooze. (Original work published 2015) (in Persian)
- Noorzade, B. (2010). *Characterization in animation from script to screen* [Barresye shakhsiatpardazi dar animation az filmname ta ejra], [Master's thesis, Tarbiat modares University]. Tarbiat modares University. <https://parseh.modares.ac.ir/thesis/6091021> (in Persian)
- Parra, A. (2016). *Playwriting for dummies* [Namayeshname-nevisi baraye kamhooshan] (Sara Kazemimanes, Trans.). Avand danesh. (Original work published 2011) (in Persian)
- Pelican, K. A. (2021). *The science of writing characters: Using psychology to create compelling fictional characters* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Seger, L. (2023). *Creating unforgettable characters: A practical guide to character development in films, TV series, Advertisements, Novels & Short stories* [Khalghe shakhsiat-haye mandegar: Rahnamaye Shakhsiatpardazi dar sinama, Televizion va adabiat dastani] (Abbas Akbari, Trans.). Niloofar. (Original work published 1990) (in Persian)
- Sullivan, K., & Alexander, K., & Schumer, G. (2022). *Ideas for the animated short: Finding and building stories* [Eede-hayi baraye animatione kootah: Chegoone dastan benevisim] (Touraj Salahshour, Trans.). Ketabe Aban. (Original work published 2008) (in Persian)
- Tabentane, R. & Suprajitno, S. (2015). Converted villain: A study on gru's changing character traits in Despicable me. *Language, Literature and Teaching*, 3(1), 16-21.
- Truby, J. (2022). *The anatomy of story: 22 Steps to becoming a master storyteller* [Anatomye dastan: 22 Gaam ta ostad shodan dar dastan-gooyi] (Mohammad Gozarabadi, Trans.). Saghi. (Original work published 2007) (in Persian)
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers* (3rd ed.). Michael Wiese Productions.
- Webber, M. (2018). *Gardner's guide to feature animation writing: The writer's road map* [Rahnamaye filmname-nevisye animation] (Hossein Farahani, Trans.). Saghi. (Original work published 2002) (in Persian)
- Wells, P. (2007). *Basics animation 01: Scriptwriting* (1st ed.). AVA Publishing.
- Zinalabedini, P. & Haji Mohammad Ebrahim, M. (2020). An analysis of iranian animated film screenplays in the 2010s [Vakavie filmname-haye sinamayie animatione iran dar daheye 90]. *Journal of Research in Arts and Humanities*, 5(3), 41-50. <https://sid.ir/paper/524267/fa> (in Persian)

بیشاپ، لئونارد (۱۳۹۸). درس‌هایی درباره داستان‌نویسی (محسن سلیمانی، مترجم؛ ویرایش ۷). شرکت انتشارات سوره مهر. (چاپ اثر اصلی ۱۹۸۸)

پارا، آنجلو (۱۳۹۵). نمایشنامه‌نویسی برای کم‌هوشان (سارا کاظمی منش، مترجم؛ ویرایش ۲). انتشارات آوند دانش. (چاپ اثر اصلی ۲۰۱۱)

حجوک، جان (۱۴۰۱). آنا‌تومی داستان: ۲۳ گام تا استادشدن در داستان‌گویی (محمد

(چاپ اثر اصلی ۲۰۱۴)
مک کی، رابرت (۱۴۰۰). داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی (محمد گذرآبادی، مترجم؛ ویرایش ۳۰). هرمس. (چاپ اثر اصلی ۱۹۹۷)
مک کی، رابرت (۱۴۰۳). شخصیت: هنر طراحی نقش و مجموعه‌ی شخصیت‌ها برای کتاب، نمایش و سینما (مهدی فیاضی کیا، مترجم؛ ویرایش ۱). نشر نیماژ. (چاپ اثر اصلی ۲۰۲۱)
موشوویتز، دین (۱۴۰۰). قصه‌گویی به روش پیکسار: قوانینی برای روایت بر مبنای بهترین فیلم‌های پیکسار (صوفیا نصرالهی، مترجم؛ ویرایش ۲). چتر فیروزه. (چاپ اثر اصلی ۲۰۱۵)
نوری‌زاده، بهار (۱۳۸۹). بررسی شخصیت‌پردازی در انیمیشن از فیلم‌نامه تا اجرا [پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه تربیت مدرس]. دانشگاه تربیت مدرس. <https://parseh.modares.ac.ir/thesis/6091021>
ویر، مریلین (۱۳۹۷). راهنمای فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن (حسین فراهانی، مترجم؛ ویرایش ۲). ساقی. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۲)

گذرآبادی، مترجم؛ ویرایش ۶). ساقی. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۷)
زین‌العابدینی، پیام و حاجی محمدابراهیم، مهسا (۱۳۹۹). واکوی فیلم‌نامه‌های سینمایی انیمیشن ایران در دهه ۹۰. پژوهش در هنر و علوم انسانی، ۵(۳)، ۴۱-۵۰. <https://sid.ir/paper/524267/fa>
سالیوان، کارن و شومر، گری و الکساندر، کیت (۱۴۰۱). ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه: چگونه داستان بنویسیم (نورج سلحشور، مترجم؛ ویرایش ۶). کتاب آبان. (چاپ اثر اصلی ۲۰۰۸)
سیگر، لیندا (۱۴۰۲). خالق شخصیت‌های ماندگار: راهنمای شخصیت‌پردازی در سینما، تلویزیون و ادبیات داستانی (عباس اکبری، مترجم؛ ویرایش ۴). نیلوفر. (چاپ اثر اصلی ۱۹۹۰)
قادری، نصرالله (۱۴۰۱). آناتومی ساختار درام (ویرایش ۶). انتشارات کتاب نیستان.
قاضی‌زاده، خشایار و قاضی‌زاده، علی (۱۴۰۰). سینمای انیمیشن ایران: شخصیت و هویت (ویرایش ۱). انتشارات پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
مک کالم، جوردن (۱۴۰۲). همنات‌پنداری با شخصیت داستان: یافتن، ساختن و پایان دادن به سیر شخصیت (بهشته نظری‌زاده، مترجم؛ ویرایش ۱). انتشارات پارس کتاب.