

## عنوان:

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

## چکیده:

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

## کلیدواژه:

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

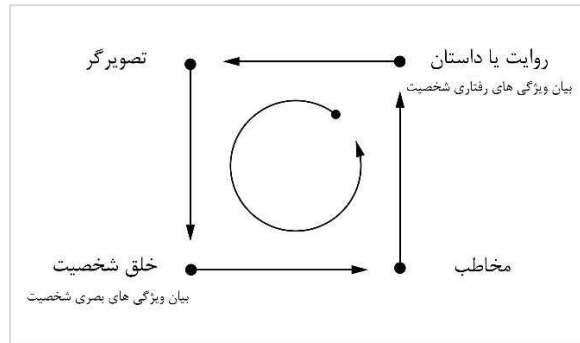
## مقدمه:

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

در راستای دستیابی به هدف پژوهش که شناخت تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث بر مبنای نظریه‌ی موقعیت آستانه‌ای باختین<sup>۱</sup> است، شش شخصیت اصلی در انیمیشن‌های شجاع<sup>۲</sup>، یخ‌زده<sup>۳</sup>، روتوپیا<sup>۴</sup>، موانا<sup>۵</sup> و افسون<sup>۶</sup> بررسی می‌گردد. این شخصیت‌ها از انیمیشن‌های دهه ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۱ م. شرکت دیزنی به دلیل محبوبیت، تأثیرپذیری کودکان و تحولات شخصیت اصلی مؤنث نسبت به دهه‌های گذشته انتخاب شده است. پژوهش حاضر، شخصیت مؤنث را در جایگاه شخصیت اصلی روایت در موقعیت آستانه که با عرف شکنی همراه است و منجر به تصمیمی سرنوشت‌ساز می‌شود، بررسی می‌نماید. همچنین بر اساس کرونوتوپ<sup>۷</sup> باختین، مکان و زمان آستانه تعریف می‌گردد. مکانی که محل اصلی وقایع و رخدادهای حیاتی داستان و تصمیم‌هایی است که کل زندگی فرد را تحت تأثیر قرار می‌دهد و زمانی که لحظه‌ی تصمیم‌گیری است. تصویرسازی شخصیت‌ها با توجه به ویژگی‌های رفتاری و بصری جهت یافتن پاسخ این پرسش که تصویرسازی شخصیت اصلی مؤنث بر مبنای نظریه‌ی موقعیت آستانه‌ای باختین در انیمیشن‌های دیزنی (دهه ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۱ م.) چگونه است، تجزیه تحلیل می‌گردند.

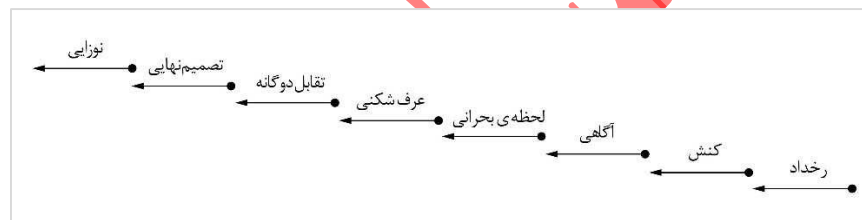
## روش پژوهش:

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



تصویر (۱) الگو و مسیر پژوهش، مأخذ: نگارندگان

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



تصویر (۲) عناصر موقعیت آستانه‌ای باختین، مأخذ: نگارندگان

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

جدول (۱) معرفی فیلم‌های مورد مطالعه، مأخذ: نگارندگان

## پیشینه پژوهش

پیشینه‌ی پژوهش بر منابعی که به بررسی شخصیت اصلی مؤنث در انیمیشن‌های دیزنی (نمونه‌های مطالعاتی پژوهش پیش‌رو) پرداخته و از نظر زمانی به پژوهش پیش‌رو نزدیک‌تر بودند متمرکز گردید.

چن، هوآن و سو (۲۰۲۲) در مقاله‌ای با عنوان «تربخشی نقش‌های مؤنث در فیلم‌های دیزنی» با استفاده از تئوری هویت اجتماعی و نظریه‌ی شناختی به بررسی کلیشه‌ها و نقش‌های جنسیتی هم‌زمان با جنبش‌های فمینیستی آذر هشت شاهزاده خانم دیزنی می‌پردازند. آنان باهدف بررسی تأثیرات اجتماعی انیمیشن‌های دیزنی قرن بیستم نشان می‌دهند، تصویر جدید شخصیت مؤنث، آزادتر و مستقل‌تر است و به دلیل محبوبیت تولیدات دیزنی توانسته بر رفتار، افکار ناخودآگاه و جایگاه اجتماعی زنان تأثیرگذار واقع شود. رزاریو، مورال و ویلالوس (۲۰۲۱) در مقاله‌ای با عنوان «رهبری زن در انیمیشن برای کودکان و یادگیری اجتماعی-شناختی دختران قرن ۲۱» در سه بعد شخصی-روانی، جامعه‌شناختی و ارتباطی و باهدف بازنمایی و ظرفیت رهبری شخصیت‌های اصلی مؤنث به مطالعه‌ی یادگیری اجتماعی-شناختی مخاطبان کودک در ده فیلم انیمیشن (۲۰۲۰-۲۰۱۰) می‌پردازند و چنین نتیجه‌گیری می‌کنند که در جدیدترین فیلم‌های انیمیشن، شخصیت‌های اصلی مؤنث، فعال، مصمم و مستقل هستند و الگوی رهبری زن در رابطه با تأثیر اجتماعی و آموزشی، بر دختران جوان تأثیر می‌گذارد که نشان‌دهنده‌ی تکامل نقش زنان با تأکید بر نوعی رهبری تحول‌آفرین در جامعه‌ی امروزی است. زو (۲۰۲۱) در مقاله‌ی خود با عنوان «تحلیل تأثیر شخصیت‌های مؤنث در فیلم‌های دیزنی» به تحلیل شخصیت‌های مؤنث انیمیشن‌های دیزنی باهدف بررسی سبک‌های مختلف فیلم‌های فمینیستی دیزنی و چگونگی تأثیر نقش‌های مختلف بر دیدگاه‌های اجتماعی می‌پردازد و چنین نتیجه‌گیری می‌کند که دیزنی با ایجاد تغییر در نحوه‌ی نمایش نقش‌های جنسیتی و شکستن کلیشه‌های آن، شخصیت‌های مؤنث مستقل و قدرتمندی را به تصویر کشیده است که نشان می‌دهد در طول دوره‌های مختلف تغییر و پیشرفت کرده است و توانسته جهان را با خود همراه سازد. لیو و یانگ (۲۰۲۱) در مقاله‌ای با عنوان «دگرگونی تصاویر مؤنث در دیزنی: فیلم‌های انیمیشن قرن بیستم تا بیست و یکم در چارچوب جنبش فمینیستی آمریکا» از طریق روش مشاهده‌ای و باهدف بیان تغییرات در تصویر شاهزاده خانم‌های دیزنی به تحلیل انیمیشن‌ها با توجه به تأثیر جنبش‌های فمینیستی می‌پردازند و نشان می‌دهند که بازنمایی زنان همیشه در چارچوب کلیشه‌های جنسیتی بوده و دیزنی توانسته است نقش مؤثری در فرهنگ و تغییر جامعه و جایگاه زنان داشته باشد. یونگ و کیم (۲۰۲۰) در مقاله‌ای با عنوان «تحلیل رفتارهای نقش جنسیتی مطابق با بیان بصری انیمیشن‌های دیزنی: تمرکز بر شخصیت‌های مؤنث مولان، گیسوکمند، موآنا و منجمد ۲» با تحلیل رفتارها و نقش‌های جنسیتی به بررسی بازتاب تغییرات در تصویر شخصیت‌های مؤنث امروزی می‌پردازند. هدف، شناسایی مخاطبان اصلی (کودکان و نوجوانان) و اهمیت آموزش در زمینه‌ی پذیرش محتوای انیمیشن از طریق ویژگی‌های بصری به آن‌ها است. با توجه به نقش و تأثیر انیمیشن به‌عنوان یک رسانه، نتیجه می‌گیرند که می‌توان پایه و بستر مطالعه و ارتقای آموزش سواد انیمیشن را با آگاهی بخشی در بیان محتوا و نقش‌ها و رفتارهای جنسیتی ایجاد نمود. جانسون (۲۰۱۵) در پایان‌نامه‌ی خود با عنوان «سیر تکامل شاهزاده خانم‌های دیزنی و تأثیر آن‌ها بر تصویر بدن، نقش‌های جنسیتی و تجسم عشق» با تعریف سه دوره‌ی مختلف برای شاهزاده خانم‌های دیزنی به بررسی تغییر و تحولات آن‌ها باهدف بیان نقش رسانه در بازنمایی زنان، ارائه‌ی الگوها و باورها و کشف آسیب‌پذیری کودکان می‌پردازد و نشان می‌دهد که شاهزاده خانم‌های دیزنی در طول سه دوره‌ی زمانی با تغییرات اجتماعی تغییر کرده و با شکستن دیدگاه‌های کلیشه‌ای سنتی تکامل یافته به‌طوری‌که در دوره‌ی سوم، آن‌ها از مطیع و فرمان‌بردار بودن فاصله گرفته و فعال، مستقل و قهرمانانه‌تر شده‌اند. سلطانی، کهوند و صادقیان (۱۴۰۰) در مقاله‌ای با عنوان «تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا» شخصیت اصلی مؤنث را در سیزده فیلم شرکت دیزنی با استفاده از الگوی نشانه‌شناسی رولان بارت‌وآدر نظر گرفتن سه مرتبه دلالت ضمنی، دلالت صریح و دلالت ایدئولوژیک تحلیل می‌نمایند. هدف، کشف گفتمان و ایدئولوژی غالب و تأثیر آن بر چگونگی بازنمایی، معناسازی و تحولات قهرمان مؤنث است. آنان چنین نتیجه می‌گیرند که دو ابزار کلیشه‌سازی و

اسطوره‌سازی در بازنمایی شخصیت‌های مؤنث متأثر از سه موج فمینیسم است که در تولید و تثبیت معنا نیز نقش مهمی ایفا می‌کنند. محمدی و ممدلی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «*اخلاق زنانه نگر و تحولات آن در پویانمایی‌های شاهدخت دیزنی*» با استفاده از روش تحلیل گفتمان به بررسی تغییر و تحولات و پیام اخلاق زنانه نگر شاهدخت‌ها در انیمیشن‌های هشتاد سال اخیر دیزنی می‌پردازند و چنین نتیجه‌گیری می‌کنند که در این آثار گفتمان فمینیستی مشهود است و اخلاق زنانه نگر دیزنی در دهه‌ی دوم قرن بیست و یکم با انتقاد از اخلاق سنتی و بر هم زدن نظم آن و با شکوفایی استعدادها و افزایش فاعلیت زنان، با ارائه تعریف جدیدی از اخلاق، خوانشی رادیکال را جایگزین آن نموده است. دهقانی محمدآبادی (۱۳۹۵) در پایان‌نامه‌ی خود با عنوان «*بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان مؤنث در آثار استودیوی دیزنی و جیبلی*» با استفاده از دو الگوی سفر قهرمان مؤنث مورین مرداک<sup>۵</sup> و مدل تحول شخصیت رولو می<sup>۶</sup>، به بررسی تفاوت‌های معنادار در ساختار شخصیت قهرمان مؤنث در دو شرکت دیزنی و جیبلی باهدف ارزیابی و انطباق‌پذیری الگوها و مراحل سفر قهرمان می‌پردازد و نشان می‌دهد، قهرمانان مؤنث دیزنی در تعامل با دنیای بیرونی جهت اثبات توانایی‌هایشان کنش‌مندان عمل می‌کنند.

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

## مبانی نظری پژوهش

### موقعیت آستانه

باختین موقعیت آستانه را این‌گونه تعریف می‌نماید که: «آستانه، درگاه، راه‌پله. بار معنایی کرونوتوپیک آن‌ها». کرونوتوپ یا پیوستار زمانی- مکانی، استعاره‌ای از نظریه‌ی نسبیت اینشتین<sup>۷</sup> و یکی از مفاهیم اصلی اندیشه‌ی باختین است (۱۴۰۰، ۵۸۴). پیوستار زمانی- مکانی باختین، بیان‌کننده‌ی جدایی‌ناپذیری زمان و مکان است که اصلی‌ترین بخش آن نقطه‌ی عطف است و با لحظه‌ی بحرانی و تصمیم سرنوشت‌ساز زندگی مرتبط است. این پیوستار نشان‌دهنده‌ی زمان (لحظه‌ی تصمیم‌گیری) و مکان (محل رخدادهای سرنوشت‌ساز) در موقعیت آستانه است. از نظر باختین رخداد و کشمکش در نقطه‌ی برخورد آگاهی‌های گوناگون شکل می‌گیرد و آن زمانی است که شخص به یک جهان‌بینی متفاوت از آگاهی دیگران (خانواده، جامعه و غیره) دست می‌یابد. کنش‌ها ایجاد می‌شود و در لحظه‌ای بحرانی، لحظه‌ای که از محدودیت زمان و مکان عبور می‌کند بر آستانه‌ی گرفتن تصمیم پایانی قرار می‌گیرد. این تصمیم که در سرنوشت شخص و یا دیگران تأثیرگذار است، برخاسته از یک انتخاب آگاهانه در مرز مشترک دوسویگی‌ها (حیات دوباره/ مرگ، عشق/ نفرت، ستایش/ توهین، جوانی/ پیری، فراز/ فرود و غیره) است. در نهایت با عرف‌شکنی و رهایی از قیدوبندها به خلق موقعیتی شگفت‌آور دست می‌یابد که فرد و جامعه را به سمت نوزایی هدایت می‌کند (باختین، ۱۴۰۰).

### کنش

آنچه فرد برای نمایان کردن موضع خود بر دیگران به کار می‌بندد از زبان بدن (کنش غیرکلامی) تا کلام و گفتار (کنش کلامی)، منجر به کنش می‌شود. این کنش‌ها در قالب کلام و سبک گفتاری، حرکات و حالت‌های بیانی بدن، چشم‌ها، چهره، دست‌ها و کلیت ظواهر بیرونی شکل می‌گیرد (باختین، ۱۴۰۰، ۵۷۷). حال بر حسب شرایط و رخدادهای شکل‌گرفته در فضای داستان،

کنش‌های متفاوتی از سوی شخصیت‌ها رخ می‌دهد که در نتیجه‌ی آن مخاطب به سطح عمیق‌تری از شخصیت و احساسات او هدایت می‌گردد. هرچه وقایع داستان قدرتمندتر گردد؛ فضایی را خلق می‌کند تا شخصیت‌ها بتوانند رشد کنند، واکنش نشان دهند و تأثیرات متقابل بگذارند (هورتون، ۱۳۹۲، ۱۶۳).

### لحظه‌ی بحرانی

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

### عرف شکنی

عرف در اصطلاح به رسم و شیوه عملی یا گفتاری گفته می‌شود که در میان اکثر افراد جامعه متداول و پذیرفته‌شده است و از آن پیروی می‌کنند (خزائی، عرب احمدی، ۱۳۹۹، ۱۶۱). باختین در دیدگاه کارناوالی این‌گونه به عرف‌شکنی پرداخته است که در ابتدا، ساختار فرم‌های پاراسمانشی، آداب و معاشرت و هرگونه نابرابری‌های اجتماعی واژگون می‌شود. سپس مناسبات به شکلی آزاد میان افراد برقرار می‌شود به طوری که عرف‌شکن و ناشایست جلوه می‌کند و به دنبال آن تقابل‌های دوگانه نظیر مقدس/ نامقدس، والا/ پست، بزرگ/ ناچیز، تولد/ مرگ و غیره گرد هم می‌آیند. در کل، با نقض عرف‌های پذیرفته‌شده توسط اکثر افراد و تغییر وضعیت معمول زندگی، عرف شکنی رخ می‌دهد (۱۴۰۰، ۲۷۷-۲۷۰).

### تقابل دوگانه

همان‌گونه که در مبحث قبل، به تقابل‌های دوگانه اشاره شد، این دوگانگی‌ها آغاز/ پایان، تولد/ مرگ، ستایش/ توهین و غیره تغییر و بحران را به شکل واحد نشان می‌دهند، یعنی از نظر ارزش هر دو قطب ارزشی برابر، یگانه و واحد دارند (باختین، ۱۴۰۰، ۲۷۷). سوسور<sup>۸</sup> تحلیل ساختارگرایانه اصل را بر تقابل‌های دوگانه می‌گذارد و معتقد است مفاهیم به‌واسطه‌ی محتوایشان تعریف نمی‌شوند بلکه از طریق تقابل با دیگر اجزاء همان نظام، معنا و ارزش می‌یابند (سجودی، ۱۳۸۷، ۲۴). دیدگاه سوسور را می‌توان این‌گونه بیان کرد که زندگی زمانی معنا می‌یابد که در کنار آن و در تمایز با آن جزء دیگری یعنی مرگ تعریف شود.

### تصمیم نهایی

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

## معرفی شخصیت‌ها و بیان ویژگی‌های رفتاری و بصری

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

۱- **مریدا:** ملکه *الینور* (مادر) انتظار دارد تا مریدا همچون یک بانوی سلطنتی تربیت شود و مریدا با محدود نکردن خود در این چارچوب‌ها باعث ایجاد اختلافاتی می‌شود. این اختلاف‌ها با شرکت کردن مریدا در مسابقه‌ای که خواستگاران برای مشخص شدن همسر آینده‌ی او با یکدیگر مبارزه می‌کردند به اوج خود می‌رسد. مریدا، شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی برای تعیین سرنوشت خود، با حضور در میدان مسابقه واقعیت خود را نمایان می‌کند و با بیان این جملات، "من مریدا هستم، اولین فرزند قبیله‌ی *دانبوروک*" خود را به دیگران معرفی می‌کند.

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

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

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

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

۶- **میرابل:** میرابل تنها عضو خانواده‌ی *مادریگال* است که هیچ قدرتی هدیه نگرفته است و از طرف مادر بزرگ و برخی افراد خانواده، از فعالیت‌های خانوادگی کنار زده می‌شود. میرابل به دنبال آن است تا نشان دهد او هم مانند دیگر اعضای خانواده خاص و منحصربه‌فرد است. زمانی که معجزه و قدرت خانواده‌اش را در خطر می‌بیند، تلاش می‌کند تا از آن‌ها محافظت نماید. میرابل

شخصیتی است که در فرآیند گفت‌وگویی، با آگاهی از منحصربه‌فرد بودن خود، با بیان این حقیقت که عضوی از خانواده‌ی شگفت‌انگیز مادریگال است و با وجود نداشتن هدیه و قدرت جادویی مانند دیگر اعضای خانواده خاص است، خود را به دیگران معرفی می‌کند.

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





جدول (۲) مشخصات شخصیت‌های اصلی مؤنث، مأخذ: نگارندگان

### بررسی شخصیت اصلی در موقعیت آستانه

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



تصویر	موقعیت آستانه	شخصیت
	مکان آستانه، میدان مبارزه	مریدا
	زمان آستانه، زمانی که تیر مبارز آخر به هدف می خورد	
	مکان آستانه، سالن مراسم در کاخ آرندل	السا
	زمان آستانه، زمانی که آنا دستکش را از دست السا بیرون می کشد	
	مکان آستانه، دریاچه ی یخ زده ی مجاور کاخ آرندل	آنا
	زمان آستانه، زمانی که هانس قصد جان السا را نموده است	
	مکان آستانه، منطقه ی تاکستان در جنگل خاطرات شمال (جنگل های استوایی)	جودی
	زمان آستانه، زمانی که رئیس بوگو می خواهد نشان پلیسی جودی را از او بگیرد	

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

جدول (۳) مکان و زمان آستانه شخصیت‌ها، مأخذ: نگارندگان

## موقعیت آستانه و تصویرسازی شخصیت‌ها

### ۱- مریدا

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

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

جدول (۴) مریدا و موقعیت آستانه، مأخذ: نگارندگان

## ۲- السا

السا شخصیتی آرام و گوشه‌گیر که به دلیل نیرو و قدرتش از ترس آسیب رساندن به دیگران و به خواست پدرش، دست‌هایش را جهت کنترل نیروی‌اش می‌پوشاند و خود را از دیگران پنهان می‌کند. بارزترین بخش تصویرسازی السا، اگرچه موهای بلوند و چشم‌های درشت اوست اما دست‌هایش بدون هیچ اغراقی به جهت تأکید و تکرار نمایش به‌عنوان منشأ نیرو بودن، عنصری جهت جلب‌توجه مخاطب است. تصویرسازی چهره و حالت بدن در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، بیان‌کننده‌ی ترس و وحشت از آشکار


شدن قدرت است که با مشت کردن دست بر روی سینه (پنهان نمودن) به تصویر کشیده شده است. کنش‌های غیرکلامی شاد و هیجانی در چهره و حرکات بدن همراه با آشکار نمودن قدرت در لحظه‌ی شناخت و آگاهی از خود با تغییرات لباس و رها نمودن موها به تصویر کشیده شده است. جدول (۵) مکان، زمان و کنش‌های شکل‌گرفته در موقعیت آستانه‌ای السا را نشان می‌دهد.

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

جدول (۵) السا و موقعیت آستانه، مأخذ: نگارندگان

آنا شخصیتی پرنرزی، سرسخت و شاد که حامی خواهرش السا است و آرزو دارد به عشق حقیقی دست یابد. بارزترین بخش تصویرسازی این شخصیت، چشم‌های درشت و پرنشاط اوست که بیان‌کننده‌ی شادی، هیجان و عشق است که در لحظه‌ی بحرانی بی‌رمق می‌گردد. موهای آنا به دلیل مشخص شدن نشان یخ‌زدگی و نیروی السا بر آن، عنصر بارز دیگری از تصویرسازی شخصیت اوست. تصویرسازی چهره و حالت بدن، در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، بیان‌کننده‌ی تقابل‌های دوگانه‌ی مرگ/ حیات دوباره و نیروی یخی/ گرمای عشق است. جدول (۶) مکان، زمان و کنش‌های شکل‌گرفته در موقعیت آستانه‌ای آنا را نشان می‌دهد.

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

تعریفی از معنای عشق میان دو نفر، عشق و علاقه‌ی دو زن (دو خواهر، مادر و دختر و غیره) نه تنها یک زن و یک مرد	در آغوش کشیدن آنا توسط السا	دریاچه یخ‌زده	نوزایی	
--	-----------------------------	---------------	--------	---

جدول (۶) آنا و موقعیت آستانه، مأخذ: نگارندگان

#### ۴- جودی

جودی شخصیتی شجاع، ماجراجو، خوش‌بین و باهوش که آرزو دارد افسر پلیس شود تا دنیا را جای بهتری کند. بارزترین بخش تصویرسازی جودی گوش‌های بلند و جثه‌ی کوچک او است. او با وجود جثه‌ی کوچک، خرگوش و دختر بودن در تلاش برای اثبات ارزش‌ها و توانایی‌های خود است. تصویرسازی شخصیت با بدنی صاف و محکم و سر رو به بالا جهت بیان اعتمادبه‌نفس زمانی است که خود را به‌عنوان افسر پلیس معرفی می‌کند. تصویرسازی چهره و حالت بدن در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، با دست‌های مشت شده و چهره‌ی مضطرب و نگران به تصویر کشیده شده است تا حس ناراحتی و ترس برای از دست دادن آرزوها و نشان پلیس را نشان دهد. جدول (۷) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای السا را نشان می‌دهد.

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	خیابان	ناراحتی جودی از پارکبانی و درخواست خوک برای دستگیری سارق	دستگیری سارق توسط جودی و احضار او به دفتر رئیس بوگو جهت توبیخ شدن
	کنش	دفتر رئیس بوگو	درخواست سمور آبی برای پیدا نمودن همسرش	پذیرفتن درخواست از طرف جودی بدون هماهنگی و پذیرفتن شروط رئیس بوگو (در صورت عدم موفقیت پس از ۴۸ ساعت اخراج می‌شود)
	آگاهی	خیابان و دفتر بوگو/ جنگل استوایی	درخواست خوک و درخواست سمور آبی و شرایط رئیس بوگو/ لحظه‌ی گرفتن نشان توسط رئیس	آگاهی جودی از توانایی‌های خود و پذیرفتن/ حمایت نیک و آگاهی جودی از فرصت برای حل پرونده، اخراج نشدن و حفظ نشان
	لحظه‌ی بحرانی	جنگل استوایی	لحظه‌ی گرفتن نشان توسط رئیس بوگو به دلیل از دست دادن مدرک و عدم اثبات صحبت‌های جودی	سکوت و نگرانی جودی و حمایت نیک

<p>پلیس شدن برخلاف رسم خانواده/ دور انداختن لباس و کلاه پارکبانی/ پذیرش برخی مسئولیت‌ها بدون هماهنگی/ ورود و دسترسی به برخی مکان‌ها و امکانات بدون مجوز/ اعتماد جودی به نیک (روباه)</p>	<p>قبولی در آکادمی پلیس/ پس از درخواست کمک خوک و سمور آبی</p>	<p>روستا/خیابان/ منطقه‌جوندگان کوچک/ اداره پلیس/ اداره راهنمایی رانندگی/ خدمات تجاری لیموزین/ شهرداری</p>	<p>عرف‌شکنی</p>	
<p>مواجه شدن و اندیشیدن به دختر (زن)/ مرد، کوچک/ بزرگ، ضعیف/ قوی، شکست/پیروزی، دوست/ دشمن، معتمد/ مکار، شکار/ شکارچی، تسلیم/ مبارزه و باهوش/ نادان</p>	<p>لحظه‌ی ورود به اداره/ با شروع کمک‌های نیک/ لحظه‌ی بحرانی</p>	<p>اداره پلیس/ خیابان/ جنگل/</p>	<p>تقابل دوگانه</p>	
<p>با آگاهی از تحقیر و اخراج شدن توسط رئیس بوگو، حمایت‌های نیک و استعداد و توانایی‌اش تصمیم می‌گیرد نشان پلیس را حفظ و دنیا را جای بهتری کند</p>	<p>لحظه‌ی گرفتن نشان پلیس جودی توسط رئیس بوگو</p>	<p>جنگل استوایی</p>	<p>تصمیم نهایی</p>	
<p>تغییر عقیده رئیس بوگو و انتخاب جودی به‌عنوان نماینده‌ی پلیس شهر/ تغییر عقیده خانواده جودی و همکاری شدن با یک روباه/ تشویق جودی توسط افسران بزرگ‌جثه/ خودباوری و تغییر دیدگاه نیک</p>	<p>پس از موفقیت جودی در حل پرونده‌ها</p>	<p>کل سرزمین حیوانات</p>	<p>نوزایی</p>	


جدول (۷) جودی و موقعیت آستانه، مأخذ: نگارندگان

## ۵- موآنا

موآنا شخصیتی جسور، سرسخت و ماجراجو که به دنبال هویت خویش و گذر از صخره مرجانی است. بارزترین بخش تصویرسازی این شخصیت تأکید بر موهای او جهت توصیف حالات شخصیت و تقویت کنش‌های غیرکلامی است. به جهت قرار گرفتن موآنا در موقعیت‌های سخت، بدن او عضلانی و ورزیده به تصویر کشیده شده است. تصویرسازی چهره و حالت بدن موآنا در نحوه‌ی ایستادن، صاف و محکم بودن بدن، سینه‌ی جلو داده، سر رو به بالا گرفته و گره خوردن ابروها، جدیت او را به هنگام معرفی خود به مائویی و همراه نمودن او با خود نشان می‌دهد. تصویرسازی موآنا در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، بیان‌کننده‌ی کنش‌های غیرکلامی چون ناراحتی و نگرانی، در غم از دست دادن تنها حامی خود (مادربزرگ) برای نجات مردم و جزیره است. موآنا با گذاشتن صدی به‌جای تکه سنگ در مکان مقدس، جزیره و اقیانوس (تقابل دوگانه) را به یکدیگر پیوند می‌زند. جدول (۸) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای موآنا را نشان می‌دهد.

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



حیات دوباره طبیعت، پیوند جزایر و اقیانوس/ تغییر عقیده‌ی رئیس توئی/ از سرگیری دریانوردی	پس از موفقیت در بازگرداندن قلب تفتیتی	در جزایر و اقیانوس	نوزایی	
--	---------------------------------------	--------------------	--------	---

جدول (۸) موآنا و موقعیت آستانه، مأخذ: نگارندگان

## ۶- میرابل

میرابل شخصیتی آرام، مهربان و فعال که اگرچه خود را منحصر به فرد و خاص می‌داند اما به دنبال اثبات وجود خود و توانایی‌هایش است. بارزترین بخش تصویرسازی میرابل، موهای فر و کوتاه و مهم‌تر از همه عینک او است. تصویرسازی چهره و حالت بدن در لحظه‌ی بحرانی موقعیت آستانه، القاکننده‌ی حس ناراحتی، خشم و انزجار است که با سر و سینه‌ی جلوآمده به سمت مادر بزرگ آبولو و گره خوردن ابروها به تصویر کشیده شده است که بیان‌کننده‌ی قدرت او در حمایت از خانواده‌اش نیز هست. در این لحظه، میرابل با آگاهی از جایگاه آبولو مقاوم و استوار در مقابل او می‌ایستد. حضور دو نسل قدیم و جدید در کنار هم و با اختلافاتی که منجر به ایجاد شکاف بین آن‌ها گشته، تقابل‌های دوگانه‌ای را به نمایش می‌گذارد. جدول (۹) مکان، زمان و کنش‌های شکل گرفته در موقعیت آستانه‌ای میرابل را نشان می‌دهد.

تصویر	عناصر موقعیت آستانه‌ای	مکان	زمان	کنش
	رخداد	حیاط خانه	ایجاد ترک و شکاف در خانه و شاهد بودن میرابل از این اتفاق	اطلاع به خانواده
	کنش	پشت‌بام خانه و در کنار شمع جادویی	به هنگام خواب	بررسی شمع جادویی از سر نگرانی و شنیدن صحبت‌های مادر بزرگ آبولو
	آگاهی	خانه/ شهر	صحبت‌های مادر بزرگ آبولو / صحبت با لوئیزا/ برونو و پیش‌بینی‌های او/ صحبت با ایزابلا	اطمینان از در خطر بودن معجزه و تلاش برای نجات آن/ آگاهی از پیش‌بینی برونو و آگاهی از حضور خود در آن، در آغوش گرفتن ایزابلا/ برطرف نمودن اختلافات جهت حفاظت از معجزه
	لحظه‌ی بحرانی	حیاط خانه	هنگام عتاب آبولو و سرزنش میرابل به دلیل آگاهی دادن به لوئیزا و ایزابلا که لزومی ندارد همیشه بی‌نقص و قوی باشند	تلاش میرابل برای توضیح تغییرات و اتفاقات و عدم توجه و پذیرش آن‌ها توسط مادر بزرگ آبولو

ورود به اتاق برونو، صحبت کردن و همراهی در پیش‌بینی مجدد با او با وجود ممنوعیت، ایستادن در مقابل آبیلا و مخالفت با او با توجه به جایگاه مادر بزرگ	در حین یافتن راه حل برای نجات معجزه	خانه	عرف‌شکنی	
آگاه به نجات/ نابودی، عشق/ تنفر، خاص/ معمولی، جوان/ پیر، جدید/ قدیم، مهربانی/ خشم، خاص/ معمولی، پیوند/ شکاف	بر خورد، بحث و مشاجره میرابل با آبیلا	حیاط خانه	تقابل دوگانه	
با آگاهی از خود، خانواده و معجزه تصمیم می‌گیرد به شکستن سکوت، آشکار نمودن احساسات و روشن نمودن نور وجودی خود و دیگر اعضای خانواده برای آبیلا	پس از سرزنش‌های مکرر آبیلا	حیاط خانه	تصمیم نهایی	
میرابل با آگاهی از احساس آبیلا علت رفتارهای او را درک می‌کند/ آبیلا متوجه اشتباهاتش می‌شود/ برونو به کانون خانواده بازمی‌گردد/ مردم شهر به کمکشان می‌آیند/ بیان احساس لوئیزا و ایزابلا و پذیرش ضعف و نقص هایشان	پس از ویرانی خانه و از بین رفتن معجزه	در محوطه خانه	نوزایی	

جدول (۹) میرابل و موقعیت آستانه، مأخذ: نگارندگان

### نتیجه:

با توجه به مطالعات انجام گرفته، شخصیت‌ها به‌ویژه شخصیت‌های اصلی فیلم با حفظ سبک و سیاق و ویژگی‌های خاص دیزنی، بر اساس نژاد و فرهنگ، ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری، نقش و موقعیت در داستان، کنش‌های غیرکلامی و قرارگیری شخصیت در موقعیت آستانه و لحظه‌ی بحرانی تصویرسازی می‌شوند. جهت جلب توجه مخاطب و تقویت ویژگی‌های رفتاری شخصیت‌های مورد مطالعه در داستان و در لحظه‌ی بحرانی، هریک با عنصری بارز تصویرسازی شده است. از بررسی‌ها و یافته‌های حاصل از ویژگی‌های رفتاری و بصری، تصویرسازی شخصیت و کنش‌های شخصیت در موقعیت آستانه‌ای باختمین، چنین نتیجه می‌شود که؛ این شخصیت‌ها بر اساس ویژگی‌های شخصیتی و رفتاری خود، کنش‌هایی را نسبت به رخدادی خاص و سرنوشت‌ساز در زندگی خود نشان می‌دهند که به واسطه‌ی آن رخداد در یک پیوستار زمانی-مکانی و لحظه‌ای بحرانی قرار می‌گیرند. رهایی از بحران نیازمند تصمیمی سرنوشت‌ساز است که همراه با عرف‌شکنی و آگاهی از تقابل‌های دوگانه‌ای چون شکست/ پیروزی، مرگ/ زندگی است. این تصمیم منجر به خلق موقعیتی شگفت‌آور می‌شود که در حیات فرد، خانواده، قبیله و یا جامعه مسبب نوزایی است. در نتیجه، با توجه به نقطه عطف زندگی شخصیت‌ها که با تصمیم‌گیری در لحظه‌های بحرانی و خلق موقعیتی جدید همراه است، تصویرسازی شخصیت‌ها به شکلی است تا با قرار گرفتن شخصیت در موقعیت آستانه‌ای بتواند پیام داستان را به مخاطب انتقال دهد. بارزترین بخش تصویرسازی نیز با توجه به آرزو، هدف و باورهای شخصیت در داستان شکل گرفته است. بنابراین، تصویرسازی و کنش‌های شخصیت اصلی در جهت تقویت پیام داستان و روشن نمودن تلاش او در رسیدن به خواسته‌ها و آرزوهایش در هماهنگی با لحظه‌ی بحرانی و تصمیم

نهایی تعریف می‌شود، تا بتواند مخاطب و به‌ویژه مخاطبین کودک و نوجوان را با خود همراه سازد و با تقویت حس همذات‌پنداری و باورپذیری، بیش‌ترین تأثیر را بر آن‌ها داشته باشد.

پی‌نوشت:

1. Disney	
2. Mikhail Mikhailovich Bakhtin	
3. Brave	
4. Frozen	
5. Zootopia	
6. Moana	
7. Encanto	
8. Chronotop	
9. Merida	
1. Elsa & Anna	0
1. Judy	1
1. Mirabel	2
1. Feminist	3
1. Roland Barthes	4
1. The heroine's journey of Maureen murdock	5
1. The character arc of Rollo May <sup>6</sup>	
1. Albert Einstein	7
1. Ferdinand de Saussure	8

منابع:

- باختین، میخائیل. (۱۴۰۰). پرسش‌های بوطیقای داستایوفسکی. ترجمه سعید صلح‌جو. تهران: انتشارات نیلوفر.
- باختین، میخائیل. (۱۴۰۰). تخیل مکالمه‌ای جستارهایی درباره رمان. ترجمه رؤیا پورآذر. تهران: نشر نی.
- بکرمن، هوارد. (۱۳۹۰). همه چیز درباره‌ی انیمیشن. ترجمه فرناز خوشبخت و مریم کشکولی‌نیا. تهران: انتشارات سوره مهر.
- خزائی، احمدرضا. عرب‌احمدی، فاطمه. (۱۳۹۹). جایگاه عرف در حقوق شهروندی. فصل‌نامه فقه و حقوق اسلامی، ۱۶ (۵۹)، ۱۵۹-۱۷۷.
- دهقانی محمدآبادی، زهره. (۱۳۹۵). بررسی تطبیقی الگوی سفر قهرمان مؤنث در آثار استودیویی دیزنی و جیبلی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر تهران.
- سجودی، فرزانه. (۱۳۸۷). نشانه‌شناسی کاربردی. تهران: نشر علم.
- سلطانی، سید حسن؛ کهنوند، مریم؛ صادقیان، حمید. (۱۴۰۰). تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا. نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، ۲۶(۴)، ۱۷-۲۷.
- محمدی، مهدی، ممدلی، مریم. (۱۳۹۸). اخلاق زنانه‌نگر و تحولات آن در پویانمایی‌های شاهدخت‌های دیزنی. فصل‌نامه علمی-پژوهشی اخلاق پژوهی، ۳ (۴)، ۱۳۷-۱۵۳.
- میرصادقی، جمال. (۱۳۹۴). عناصر داستان. تهران: نشر سخن.
- هورتون، اندرو. (۱۳۹۲). فیلم‌نامه‌نویسی شخصیت محور. ترجمه ستاره پیرخدری. تهران: انتشارات سمت.

## References:

- Bakhtin, M. (2021). *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Translated by Saeed Solhjo. Tehran: Niloofar. (in Persian)
- Bakhtin, M. (2021). *The Dialogic Imagination*. Translated by Roya Pour Azar. Tehran: Nashreney. (in Persian)
- Beckerman, H. (2011). *Animation: The Whole Story*. Translated by Farnaz Khoshbakht and Maryam Kashkulinia. Tehran: Sooremehr. (in Persian)
- Chen, Y., Huang, X., & Zou, Y. (2022). The Effectiveness of Female Roles in the Disney Films. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 638, 1022-1030. Doi: 10.2991/assehr.k.220110.193
- Dehghani Mohammadabadi, Z. (2017). *Comparative Study of Heroine's Journey Pattern in the Works of Disney and Ghibli Animation Studios*. Master's thesis, Tehran, Faculty of Cinema and Theater, Tehran University of Arts. (in Persian)
- Horton, A. (2013). *Writing the Character-Centered Screenplay*. Translated by Setareh Pirkhadri. Tehran: Samt. (in Persian)
- Johnson, R. M. (2015). *The Evolution of Disney Princesses and their Effect on Body Image, Gender Roles, and the Portrayal of Love*. M.A/ thesis, Harrisonburg, James Madison University.
- Jung, Y. S., & Kim, E. J. (2020). Analysis of Gender Role Behaviors in Accordance with Visual Expression of Disney Animation: Focusing on Female Characters of Mulan, Tangled, Moana, and Frozen 2. *The Journal of the Korea Contents Association*, 20(7), 107-117. Doi: 10.5392/JKCA.2020.20.07.107
- Khazaei, A., & Arab-Ahmadi, F. (2020). The Place of Custom in Citizenship Rights. *Islamic Jurisprudence and Law*, 16(59), 159-177. Doi:10.22034/ijrj.2020.673326 (in Persian)
- Liu, Y., & Yang, M. (2021). The Transformation of Female Images in Disney Animated Films from the 20th to the 21st Century in the Context of the American Feminist Movement. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 615, 1034-1039. Doi: 10.2991/assehr.k.211220.177
- Mirsadeghi, J. (2015). *Story Elements*. Tehran: Sokhan. (in Persian)
- Mohamadi, M., & Madmoli, M. (2019). Feminist Ethics and its Developments in Walt Disney Animations of Princes. *Ethical research*, 3(4), 137-153. (in Persian)
- Rosario, M., Moral, M.E., & Villalustre, L. (2021). Female Leadership Represented in Animation for Children and the Sociocognitive Learning of 21<sup>st</sup>-Century Girls. *International Journal of Communication*, 15(2021), 605-624.
- Sojodi, F. (2008). *Applied Semiotics*. Tehran: Elm. (in Persian)
- Soltani, H., Kahvand, M., & Sadeghian, H. (2022). The Evolution of the Representation of the Female Champion: Disney Animated Cinema from Snow White and the Seven Dwarfs to Zootopia. *Honar--Ha-Ye-Ziba: Honar-Ha-Ye-Namayeshi Va Mosighi*, 26(4), 17-27. Doi:10.22059/jfadram.2021.317898.615520 (in Persian)
- Xu, M. (2021). Analysis on the Influence of Female Characters in Disney Films. *Proceeding of the 2021 5th international seminar on education, management and social sciences (ISEMSS 2021)*, 571, 327-331. Doi: 10.2991/assehr.k.210806.061

## ***Illustration of the main female character in the threshold position: selected animations of Disney (2012-2021)***

In recent years, female characters in the role of the main character of animations have been able to strengthen the audience's sense of believability and identification with fateful decisions in crises and special situations. The main character in an animation is the center of important events and attracts the children's audience more because of the type of illustration and animation. Therefore, taking into account the age group of the audience, it is important to examine the elements of attractiveness and believability of the main characters in popular animations, especially the recent productions of the Walt Disney Company. The important issue is how to illustrate these characters according to the events and turning points of the story. Using the descriptive-analytical method and with the aim of understanding the illustration of the main female character based on the threshold position theory of the 20th century philosopher Mikhail Bakhtin, this research has investigated the six main female characters in the animations Brave, Frozen, Zootopia, Moana and Encanto. These characters are from Disney animations from 2012 to 2021 A.D. It has been chosen due to its popularity, children's influence and the evolution of the main female character compared to the previous decades. The type of research in terms of method is qualitative and the result of observational and textual data analysis, and its structure is chosen based on the position of the illustrator. According to the theoretical framework, after expressing the behavioral and visual characteristics, each of the studied characters has been analyzed by specifying the level of the threshold position. Studies show that the characters have been illustrated by maintaining the style and special characteristics of Disney, based on race and culture, personality and behavioral characteristics, role and position in the story, non-verbal actions and the placement of the character in the threshold position and critical moment. Also, each one is illustrated with a distinct element to attract the attention of the audience and strengthen the behavioral characteristics in the story and at the critical moment. From the investigations and findings of behavioral and visual characteristics, character illustration and character actions in Bakhtin's threshold situation, it is concluded that; Based on their personality and behavioral characteristics, these characters show actions towards a specific and fateful event in their lives, due to which event they are placed in chronotope and a critical moment. Getting out of the crisis requires a decisive decision, which is accompanied by breaking the custom and being aware of dual confrontations such as failure/victory, death/life. This decision leads to the creation of a wonderful situation that causes regeneration in the life of an individual, family, tribe or society. As a result, the illustration and actions of the main character are defined in order to strengthen the message of the story and clarify her efforts to achieve her goals, beliefs and wishes in harmony with the critical moment and the final decision. So that the character, by being in a threshold position, can convey the message of the story to the audience and have the greatest effect on its believability.

### **Key words:**

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