

A Comparative Study of Recurring Patterns of Villains and Anti-Heroes in *Coco* and *Dolphin Boy* Animations

Abstract

In this study, to understand the methods and guidelines that shape villain and antihero characters, we investigate the chief aspects of creating and developing the antiheroes and villains of two animations from two countries, one from the United States and another from Iran. This study aims to identify the similarities and differences of these characters in different cultural and geographical contexts. The reason for choosing this topic stems from the appearance of two child heroes and the lack of redemption for the villains in these animations. The research question inquires about the stereotypes of villains and antiheroes in the current mainstream animations and how these stereotypes have been represented in the two animations, *Coco* and *Dolphin Boy*. This study is a qualitative research, and the data has been collected through the library method using articles from scientific databases. After data acquisition based on art books and reviewing the forenamed animations, the result is delivered through descriptive and analytical techniques. According to the findings in this study, in today's animations, while concealing themselves, most villains can be friendly on the surface and the audiences are oblivious to their true nature until the ending moments. Therefore, to convey danger to the audience through the villain characters' design, triangular shapes are used due to their sharp and abrasive corners. Furthermore, the color palettes for their character design are often violet, black, and red to represent the sense of despair, death, and rage within this character. The villains in the past, meanwhile, revealed themselves to the audiences, possessing deformed ugly faces, while their figures, lines, and forms were divergent from the rest of the characters. Contrary to the villains, the antiheroes have not undergone much change from their past, for they've been the mirror for the genuine core of society since the very beginning. They are typically outlaws, quick-witted, confident, and filled with sadness from within; and in spite of their tender and witty appearance, they have suffered abundantly. Their features seem ordinary, but as far as possible, they seek to make their design look supportive. Character design for the villain, antihero, and hero also manifests in other dimensions such as set design, background music, camera angle, accessory, costume design, and values. And they prefer to portray these characters in such a picture that makes them entirely believable, historically, geo-

Received: 28 Aug 2024

Received in revised form: 11 Oct 2024

Accepted: 20 Nov 2024

Mansour Kolahkaj¹ [iD](#) (Corresponding Author)

Associate Professor, Department of Graphics, Faculty of Art, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

E-mail: m.kolahkaj@scu.ac.ir

Mina Behmanaesh² [iD](#)

MA in Art Research, Department of Art Research, Faculty of Art, Shahid Chamran University of Ahvaz, Ahvaz, Iran.

E-mail: minasterazure@gmail.com

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.381228.615928>

graphically, and in terms of behaviorism. On the other hand, due to the evolution of character development in recent years, fate and circumstances have been added to these characters. In *Coco* and *Dolphin Boy*, stereotypes have followed the same patterns. While *Coco*'s animation seeks a more up-to-date regulation and standard for the characters, *Dolphin Boy* is somehow traditional. Both heroes of these animations are innocent, brave, and jolly kids; while the main villains, Delacruz and the Strange Old Man, are both secretive and scheming villains. However, in the *Dolphin Boy*, Octopus presents another villain who is a bully and downright evil. In conclusion, contemporary villains often remain hidden, sometimes even adopting a friendly façade, so that their true nature is revealed to the audience only in the final moments, perhaps functioning as a cautionary signal for today's viewer in confronting the technology-based virtual world.

Keywords: animation, anti-hero, character, hero, villain

Citation: Kolahkaj, Mansour, & Behmanaesh, Mina. (2025). A comparative study of recurring patterns of villains and anti-heroes in *Coco* and *Dolphin Boy* animations. *Journal of Fine Arts: Performing Arts and Music*, 30(4), 53-67. (in Persian)



© Authors retain the copyright and the full publishing.

Publisher: University of Tehran Press.

تحلیل تطبیقی بازنمایی بصری شخصیت‌های شرور و ضدقهرمان: مطالعه موردی انیمیشن‌های کوکو و پسر دلفینی

چکیده

در این پژوهش که با هدف شناخت شیوه‌ها و ضوابط پرداخت کاراکترهای شرور و ضدقهرمان، نگارش شده، تلاش بر این است تا وجوه اساسی و کمتر بررسی شده ساخت و پرداخت شخصیت‌های ضدقهرمان و شرور در دو انیمیشن از دو کشور آمریکا و ایران بررسی شوند. وجود دو شخصیت قهرمان کودک و عدم رستگاری شرورها در این انیمیشن‌ها دلیل انتخاب این موضوع است. سؤال این

پژوهش آن است که الگوهای تکرار شونده شخصیت شرور و ضدقهرمان در تولیدات مقطع زمانی حاضر، انیمیشن‌ها چیست و این الگوها در دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی چگونه بازنمایی شده‌اند؟ این پژوهش کیفی است که پس از جمع‌آوری اطلاعات با توجه به آرت‌بوک‌ها و مراجعه به انیمیشن‌های ذکر شده نتیجه آن به شیوه توصیفی تحلیلی ارائه شده و داده‌های آن با به روش اسنادی با مطالعات کتابخانه‌ای و منابع الکترونیکی معتبر علمی به دست آمده است. بر اساس یافته‌های این پژوهش، الگوهای تکرار شونده برای شرورها، صورتی با قالبی مثلثی شکل برای القاء خطر است و ضدقهرمان‌ها معمولاً از نظر آناتومی بزرگ‌تر از قهرمان هستند. با مقایسه دو انیمیشن هر دو شرور اصلی یعنی دلاکروز و پیرمرد غریبه، مخفی و دسیسه‌گرند و ضدقهرمان هر دو انیمیشن مردانی حمایتگر، اما با ویژگی‌های ظاهری متفاوت‌اند.

واژه‌های کلیدی: انیمیشن، شرور، ضدقهرمان، قهرمان، کاراکتر

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۶/۰۷

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۷/۲۰

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۰۸/۳۰

منصور کلاه‌کج^۱ (نویسنده مسئول): دانشیار گروه گرافیک، دانشکده هنر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.
E-mail: m.kolahkaj@scu.ac.ir

مینا بهمنش^۲: کارشناسی ارشد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز، ایران.
E-mail: minasterazure@gmail.com

<https://doi.org/10.22059/jfadram.2024.381228.615928>

استناد: کلاه‌کج، منصور و بهمنش، مینا (۱۴۰۴). تحلیل تطبیقی بازنمایی بصری شخصیت‌های شرور و ضدقهرمان: مطالعه موردی انیمیشن‌های کوکو و پسر دلفینی. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای نمایشی و موسیقی، ۳۰ (۴)، ۵۳-۶۷.

مقدمه

یکی از مهم‌ترین بخش‌های ساخت تولیدات انیمیشنی، شخصیت‌پردازی است. معمولاً هر داستان از تعدادی کاراکتر تشکیل شده که اصلی‌ترین آن‌ها چهار شخصیت قهرمان^۱، ضدقهرمان^۲، شرور^۳ و ضدشرور^۴ است. در هر داستان یک یا چند کاراکتر از این شخصیت‌ها ایفای نقش می‌کنند. از مهم‌ترین کاراکترها، شخصیت قهرمان یا همان خیر و ضدقهرمان یا شر است که بیشتر داستان بر محور آن‌ها شکل می‌گیرد. خیر و شر در کنار هم ارزشمند هستند و در تقابل با هم داستان را هیجان‌انگیز و جذاب می‌کنند. در این مقاله تلاش شده تا چگونگی پرداخت شخصیت قهرمان و دو شخصیت دیگر، یعنی شرور و ضدقهرمان با توجه به الگوهای تکرار شونده‌ای که در انیمیشن‌های کلاسیک^۵ دیزنی^۶ اجرا شده‌اند؛ با استناد به آرت‌بوک‌ها^۷، مقالات و نقد صحنه‌ای این پویانمایی‌ها تبیین شود. همچنین وجوه دیگر نمایش این کارکترها چون پرداخت ظاهری، عناصر نمادین، رنگ و نور، جایگاه کاراکتر در استوری‌برد^۸، زاویه دوربین، طراحی لباس، خطوط و فضای شخصی؛ در کنار ویژگی‌های درونی، مانند ارتباط این کاراکترها با قهرمان و شیوه روایت داستانی از ابتدا تا سرانجام بررسی شود. برای درک بهتر این موضوع دو انیمیشن^۹ کوکو^{۱۰} و پسر دلفینی^{۱۱} با هم مقایسه شده است. هدف از این پژوهش شناخت، تشابه و تمایز این شخصیت‌ها در دو بافت فرهنگی و جغرافیایی متفاوت است. وجود دو شخصیت قهرمان کودک و عدم رستگاری شرورها در این انیمیشن‌ها دلیل انتخاب این موضوع است. سؤال این پژوهش آن است که الگوهای تکرار شونده شخصیت شرور و ضدقهرمان تولیدات مقطع زمانی حاضر، انیمیشن‌ها چیست و این الگوها در دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی چگونه بازنمایی شده‌اند؟

روش پژوهش

این پژوهش کیفی است که پس از جمع‌آوری اطلاعات با توجه به آرت‌بوک‌ها و مراجعه به انیمیشن‌های ذکر شده نتیجه آن به شیوه توصیفی و تحلیلی ارائه شده و داده‌های آن به روش اسنادی با مطالعات کتابخانه‌ای و منابع الکترونیکی معتبر علمی به دست آمده است.

پیشینه پژوهش

اصغر فهیمی‌فر و سید جواد شبانی در کتاب/استوری‌برد (۱۳۸۶) به‌طور اختصاصی به مقوله استوری‌برد پرداخته‌اند. در این کتاب به تاریخچه استوری‌برد، سپس شیوه طراحی کاربرد آن در انیمیشن پرداخته شده که در این پژوهش از آموزه‌های آن در بخش استوری‌برد بهره گرفته شد. چی. آن. کوی در کتابش با عنوان چهره‌خوانی: کلیدی برای تشخیص سریع هویت اشخاص (۱۳۷۹/۱۹۷۶) شکل، اندازه و نسبت اعضای چهره را با توجه به فرم کلی صورت مورد بررسی قرار داده و هر کدام را نمادی از یک گزینه رفتارشناختی و روانشناسی می‌داند که می‌تواند در طراحی یک کاراکتر در بعد ظاهری بسیار مؤثر باشد. آیزمن در کتاب خود با عنوان روانشناسی کاربردی رنگ‌ها (پنتون) (۱۳۹۶/۲۰۱۷) به معرفی نمادین رنگ پرداخته و آن را از جنبه جذابیت و تأثیرپذیری آن بر روی ذهن مخاطب سنجیده است. تأکید این کتاب بیشتر بر کاربرد رنگ‌ها در عناصر گرافیکی است. همچنین در این کتاب نماد و ارتباط هر رنگ با هم‌زادش در طبیعت را می‌توان یافت. محمدهادی ایراندوست در کتابی با عنوان عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن (۱۳۸۹) به المان‌هایی که جذابیت سینما و فیلم را چندین

برابر می‌کند؛ مانند زاویه دوربین و زمان بندی فیلم‌نامه پرداخته و گذری هم بر بحث طراحی کاراکتر و نحوه شخصیت‌پردازی دارد. شومر، الکساندر و سالیوان در کتاب ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه (۱۴۰۱/۲۰۰۸) به بیان روش‌ها و تکنیک‌هایی ساخت انیمیشن کوتاه پرداخته‌اند. علاوه بر این نکات برای ساخت یک انیمیشن، در خصوص شیوه شخصیت‌پردازی و اصالت کاراکتر مطالبی آورده شده است. همچنین از سکانس بندی و شیوه ترسیم استوری‌برد هم مطالب بسیار مفیدی جمع‌آوری شده است. لی آن کریچ و آدریان مولینا در کتاب آرت‌بوک کوکو (۲۰۱۷) تمامی مراحل ساخت انیمیشن کوکو را از ابتدا یعنی خلق داستان بررسی کرده است. دی مارژپ در پایان‌نامه خود با عنوان آناتومی زبانی یک شرور: گفتمان شرارت (۲۰۱۹) به بررسی ۹ انیمیشن از انیمیشن‌های کلاسیک استودیو دیزنی در بین سال‌های ۱۹۸۹ تا ۱۹۹۹ پرداخته شده؛ و نژاد، جنسیت، زبان و لهجه کاراکترهای^{۱۲} شرور این انیمیشن‌ها را مورد بررسی قرار داده است. همچنین نحوه سخنوری و اکت آن‌ها را در هنگام گفتگو با قهرمان سنجیده و از عناصر زبانی و غیرزبانی که در هویت بخشی شخصیت شرور نقش داشته‌اند هم مطالبی گردآوری کرده است. محمد خیراندیش در کتاب آرت‌بوک انیمیشن پسر دلفینی (۱۴۰۱) از طرح‌های اولیه و کانسپت‌های مربوط به انیمیشن را رونمایی کرده است؛ و در خصوص فرهنگ مردمان جنوب و خلیج فارس هم مطالبی جزئی اما کافی با توجه به استفاده انیمیشن از این منابع آورده شده است. همان‌گونه که پیشینه نشان می‌دهد پیرامون عنوان این انیمیشن در میان منابع به دست آمده مطلبی به دست نیامده است.

مبانی نظری پژوهش

انیمیشن به عنوان یک رسانه هنری، دنیای متنوعی از شخصیت‌ها را شامل می‌شود که هر کدام ویژگی‌ها و صفات منحصر به فردی دارند. شخصیت قهرمان، معمولاً دارای ویژگی‌هایی مانند شجاعت، صداقت و اراده قوی هستند. آن‌ها به دنبال حفظ عدل و راست‌گویی‌اند. مثال‌هایی از این نوع شخصیت شامل سوپرمن^{۱۳} و مرد عنکبوتی^{۱۴} هستند. یک ضدقهرمان معمولاً یکی از ویژگی‌های شخصیتی سه گانه تاریک، یعنی خودشیفتگی^{۱۵}، روان‌پریشی^{۱۶} و بی‌توجهی به اخلاق^{۱۷} را از خود نشان می‌دهد (Jonason et al., 2012, p. 192). همچنین یک ضدقهرمان، به میل و اراده خود، نه یک فراخوان جمعی، برای هدفی خیر وارد ماجرا می‌شود. به همین دلیل ضدقهرمان ابتدا بر هدف خود تمرکز می‌کند و سپس موارد دیگر، نظیر کمک کردن به دیگر کاراکترها و اهدافشان را در درجه دوم اهمیت قرار می‌دهد (Clapp, 1984, p. 135). شرور همان شخصیت خبیث و بدی است که نقشه‌های شیطانی می‌کشد تا به نوعی باعث آسیب یا خرابی شود؛ اما ضد شرور ممکن است فکر کند که در حال کمک به جامعه است، اما در این روند باعث آسیب می‌شود. شرورها جزء مهمی در هر اثر ادبی هستند. بدون شخصیت شرور، نمی‌توانستیم ببینیم که قهرمان چقدر خوب است. همچنین نمی‌توانستیم خطرات و درگیری‌هایی که هر جامعه‌ای با یک فرد با آن مواجه است را درک کنیم و کسی را نخواهیم داشت که برای همه مشکلات از او متنفر باشیم و او را سرزنش کنیم (Literaryterms, 2015).

اصول اولیه برای شخصیت‌پردازی

در هر داستان، شخصیت‌های اصلی شکل‌دهنده به داستان هستند که گاهی در انیمیشن‌ها شخصیت‌ها نسبت به بافت قدیم فرهنگی خود تغییر

می‌کند. این انیمیشن‌ها از طریق روایت‌ها و شخصیت‌های متقاعدکننده خود، اهمیت پذیرش تنوع، به چالش کشیدن هنجارها و پرورش فراگیری را برجسته می‌کنند (میرزایی و دیگران، ۱۴۰۳، ۴۰). هر شخصیت می‌تواند با توجه به ویژگی‌هایی که در باطن و ظاهر دارد داستان را به نفع خود و با ایده‌پردازی‌های نویسنده بچرخاند. داستان باید حول تکامل و اهداف شخصیت‌ها بچرخد و شکل بگیرد تا برای مخاطب جذاب و دنبال‌کننده باشد. از این رو لازم است انتخاب المان‌های ظاهری کاراکتر با المان‌های رفتاری آن هماهنگی داشته تا شخصیت آن‌طور که باید باورپذیرتر تصویر شود؛ هر چند نحوه شخصیت‌پردازی می‌تواند این مهم را تقویت ببخشد یا تضعیف کند. در هر داستان چهار شخصیت اصلی با چهار ویژگی متفاوت می‌تواند وجود داشته باشد که نقش‌های کلیدی را در داستان ایفا می‌کنند؛ و شامل قهرمان، ضدقهرمان، شرور و ضدشرور می‌شوند. در این مقاله سعی شده تا دو کاراکتر ضدقهرمان و شرور را به شکل جامع با توجه به اصول شخصیت‌پردازی مورد بررسی قرار گیرد.

ابتدا برای شناخت هر چیز باید ضد آن را شناخت. کاراکتر قهرمان کاراکتری با ویژگی‌هایی بسیار خوب و فداکارانه است که می‌تواند بسیار بخشنده و از خود گذشته باشد؛ در کل مثبت و خیرخواه‌ترین شخصیت هر داستان است. در کنار قهرمان کاراکترهای دیگری هم وجود دارند. کاراکتر ضدقهرمان کاراکتری با ویژگی‌های معمولی و عام است که اهداف خوب اما خودخواهانه در سر دارد؛ که می‌تواند کمی او را به سمت بی‌قانونی و خلاف سوق دهد. شرور هم بدترین کاراکتر هر داستان است که اهداف بد و خودخواهانه‌اش آرامش و حتی جان موجودات را به خطر می‌اندازد او می‌تواند با خودخواهی تمام تلاش کند تا به اهداف خود دست یابد؛ او شر مطلق است.

ضدقهرمان: دنیس دیدرو^{۱۸}، فیلسوف، در سال ۱۷۱۴ برای اولین بار از کلمه ضدقهرمان در نوشته‌های خود استفاده کرد؛ اما محبوبیت این کاراکترها در فیلم‌ها پس از جنگ جهانی دوم بیشتر شد؛ زیرا سربازانی که از جنگ بازمی‌گشتند برای بازگشت به زندگی عادی خود به علت عذاب وجدان ناشی از جنگ، دچار مشکل شده بودند. این سربازان با این کاراکترهایی که اهداف خوبی را دنبال می‌کردند، اما راه روششان غیرقانونی و دارای عیب و نقص بود هم‌ذات‌پنداری می‌کردند (Studio Binder, 2023). ضدقهرمانان معمولاً سه ویژگی تاریک می‌توانند داشته باشند؛ روان‌پریشی، خودشیفتگی و بی‌توجهی به اخلاق یا قانون‌گریزی (Jonason et al, 2012, p. 192).

شخصیت‌های روان‌پریشی چون هکتور^{۱۹} در انیمیشن کوکو دچار نوعی گم‌گشتگی هستند و نمی‌توانند جایگاه خود را در جهان پیدا کنند و همواره در جست‌وجوی خود واقعی و حقیقت زندگی‌شان می‌گردند. از شخصیت‌های خودشیفته می‌توان مائووی^{۲۰} در موانا^{۲۱} را نام برد. او همواره در حال تعریف از خود است و فکر می‌کند دیگر کسی قدرتمندتر، باهوش‌تر و خوش‌قیافه‌تر از او در جهان وجود ندارد. این موارد را می‌توان از تمامی حرکات و رفتار او متوجه شد. بی‌توجهی به قانون هم جزء دیگر ویژگی‌هایی است که به ضدقهرمانان نسبت می‌دهند؛ مانند شخصیت ناخدا مروراید^{۲۲} در پسر دلفینی و نیک وایلد^{۲۳} در زوتوپیا^{۲۴} که هر دو سعی دارند تا به نوعی قانون را دور زده و به هدف خود برسند؛ یکی با قمار و نزول و دیگری با کلاهبرداری. این ویژگی‌ها را می‌توان با درصدهای متفاوت در

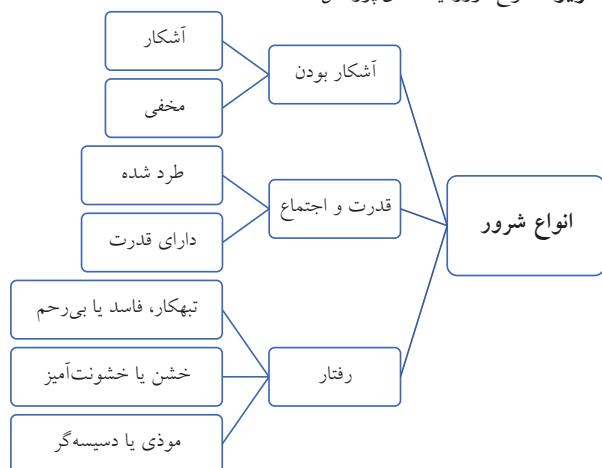
بسیاری از ضدقهرمانان مشاهده کرد.

علت اصلی محبوبیت ضدقهرمان‌ها در میان مخاطبان، ساختار شکنی و فراتر رفتن آن‌ها از چارچوب‌های مرسوم است. تماشای این شخصیت‌ها به مخاطب امکان می‌دهد هیجانی شبیه به نقض قوانین را تجربه کند. همچنین، فرآیند دگرگونی یک ضدقهرمان به قهرمان، یکی از جذاب‌ترین جنبه‌هایی است که توجه تماشاگر را به خود جلب می‌کند.

در کل ضدقهرمانان کاراکترهایی با ویژگی‌های نسبتاً خوب هستند که اهدافشان شخصی است و در پی این اهداف معمولاً همراه قهرمان شده و اهدافشان را بدون توجه به قانون و اخلاقیات پی می‌گیرند؛ اما در نهایت به مانند یک قهرمان رفتار می‌کنند و تبدیل به قهرمان می‌شوند.

شرور: شرور کاراکتر و شخصیتی است که دارنده شر و کاملاً مخالف خوبی و قهرمان است. شرورها نماینده تمام و کمال بدی‌ها هستند. می‌توانند بسیار خودخواه حسود و ترسناک باشند. این موارد سطح شیطانی شرور را در تمایلات ذهنی او نشان می‌دهد نه اعمالش. شرورها به چند دسته تقسیم می‌شوند. در ادامه هر کدام از تقسیم‌بندی‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهیم (تصویر ۱).

تصویر ۱. انواع شرور (یافته‌های پژوهش)



شرور آشکار و مخفی: شرورها از لحاظ بیان شخصیتی در طول داستان به دو نوع آشکار و مخفی تقسیم می‌شوند. شرورهای آشکار از ابتدای فیلم برای مخاطب کاملاً مشخص هستند؛ آن‌ها به صورت آشکارانه خود را نشان می‌دهند؛ چه با رفتار و چه ظاهری خشن و ترسناک. این شرورها غالباً چهره حقیقی خود را در نیمه پایانی داستان به قهرمان نشان می‌دهند؛ اما برای مخاطب از ابتدای داستان کاملاً مشخص هستند. شرورهای کلاسیک دیزنی این کاراکترها را شامل می‌شوند؛ مانند اورسلا^{۲۵} در پری دریایی کوچک^{۲۶}، جعفر^{۲۷} در علاءالدین^{۲۸}، هیدیس^{۲۹} در هرکول^{۳۰} و اسکار^{۳۱} در شیرشاه^{۳۲}. در مقابل شرورهای مخفی کاراکترهایی هستند که تا لحظات پایانی هم برای قهرمان و هم مخاطب مشخص نمی‌شوند؛ آن‌ها معمولاً خود را خیرخواه و دوست قهرمان جا می‌زنند تا مخاطب و قهرمان را گمراه کرده و اهدافشان را به ثمر بنشانند. این کاراکترها معمولاً ظاهری دوستانه و رفتاری مهربانانه دارند تا بتوانند اعتماد قهرمان را جلب کرده و از قهرمان در رسیدن به اهدافشان سوءاستفاده کنند همچنین این شرورها هویتشان فقط در سکانس‌های پایانی مشخص می‌شود. این کاراکترها حتی دیوار چهارم^{۳۴} را که معمولاً شرور در خلوت در حال انجام کارهای شرورانه‌اش است؛

ارتباط شرور با قهرمان: در انیمیشن‌ها الگوی تکرارشونده‌ای وجود دارد که رابطه بین قهرمان و شرور را پایه‌گذاری می‌کنند. این رابطه معمولاً معکوس است؛ اگر شرور از جامعه طرد شده باشد قهرمان معمولاً برگزیده‌ای با سرنوشت خوب و یا از خانواده‌ای سلطنتی است که باید در سفر قهرمانی، شجاعت و مسئولیت‌پذیری را یاد بگیرد؛ مانند انیمیشن پری دریایی، گیسو کمند^{۳۸} و شیرشاه. این دسته شروران معمولاً به علت جاه‌طلبی‌شان از جامعه سالم رانده شده‌اند. وقتی این الگو به انیمیشن حاکم باشد متوجه می‌شوید که فضای انیمیشن و نوع اجتماعی طبقات مختلف جامعه همگی در صلح و آرامش در کنار هم زندگی می‌کنند؛ اما اگر عکس این اتفاق رخ دهد، یعنی شرور قدرتمند و زورگو باشد می‌تواند فردی حکمران یا مشهور در داستان باشد، در عوض قهرمان طرد شده، ضعیف و شکننده است. در این شرایط قهرمان باید خود را بشناسد، دوست داشته باشد و حق گرفته شده را بازپس گیرد. این جامعه اکثراً بر پایه عدالت بنا نشده و قهرمان باید برخلاف ارزش‌های این جامعه بیمار، به پا خیزد و خود و مردم را نجات دهد. او معمولاً یک شورشی است که از تظاهر و دروغ بیزار است (The Take, 2018). از نمونه‌های این رابطه میان شرور و قهرمان می‌توان انیمیشن‌های علاءالدین و رالف خرابکار^{۳۹} را نام برد.

ویژگی‌های شخصیتی شرور

شرور فاسد و بی‌رحم: این دسته از شروران نمادی از نیروهای شیطانی هستند و بدون دلیل کارهای شرورانه انجام می‌دهند (Zhao & Park, 2020, p. 5)؛ مانند جعفر در علاءالدین و کرولا دوئل^{۴۰} در صد و یک سگ خالدار^{۴۱}.

شرور خشن: این دسته از شروران معمولاً به جای هوش و فراست زور زیادی دارند و از زورگویی برای رسیدن به اهدافشان استفاده می‌کنند. آن‌ها بسیار بی‌پروا، بی‌ادب و متکبرند؛ همچنین به ضعیفان ظلم کرده و هدفی جز تخریب و ایجاد اختلال در جامعه ندارند. معمولاً اندامی ورزیده دارند که قهرمان در مقابلشان ضعیف دیده می‌شود (Zhao & Park, 2020, p. 5)؛ مانند گستون^{۴۲} در دیو و دلبر^{۴۳}، تاماتوا^{۴۴} در موانا و کلایتون^{۴۵} در تارزان^{۴۶}. **شرور دیسیسه‌گر:** این کاراکترها از هوششان بیشترین بهره را می‌برند آن‌ها معمولاً خود راه خیرخواه و دوست قهرمان جا می‌زنند؛ در صورتی که بسیار بدخواه و بی‌رحم هستند. این کاراکترها تاریک‌ترین نوع شروران هستند (همان) و اغلب برای نمایش پیچیدگی‌های درونی انسان‌ها خلق می‌شوند؛ مانند کاراکتر لاتسو^{۴۷} در داستان اسباب‌بازی ۳^{۴۸} و دلاکروز^{۴۹} در انیمیشن کوکو.

اضافه شدن سرگذشت

سرانجام شخصیت‌های هر داستان می‌تواند بخش بسیار مهمی در شخصیت‌پردازی آن‌ها باشد زیرا تمام نتیجه داستان را در برمی‌گیرد. امروزه با توجه به پیشینه و سرانجامی که برای شخصیت‌ها به‌ویژه کاراکترهای شرور در نظر گرفته می‌شود، می‌توان تجدیدنظری بر روی کاراکترها و ارتباطشان با یکدیگر داشت؛ به‌طور مثال در نسخه‌های کلاسیک انیمیشن‌های دیزنی معمولاً برای کاراکترهای شرور سرنوشت خوشایند در نظر گرفته نمی‌شد. آن‌ها در بهترین حالت زندانی و یا طرد می‌شدند و در بدترین حالت کشته؛ اما امروزه با توجه به پیشینه شخصیتی که برای آن‌ها در نظر گرفته می‌شود و بعد احساسی وجدانی که به آن‌ها داده می‌شود

به مخاطب نشان نمی‌دهد (Kjeldgaard-Christiansen & Schmidt, 2019, p. 11)؛ تا این راز تا لحظات پایانی مخفی بماند؛ مانند دلاکروز در کوکو، بلوتر^{۵۰} در زوتوپیا و هانس^{۵۱} در فروزن^{۵۲}.

این موارد را می‌توان از روی پوستر انیمیشن‌ها نیز هم متوجه شد. در تصاویر ۲، تصویر سمت چپ پوستر انیمیشن پری دریایی کوچک و یکی از انیمیشن‌های کلاسیک دیزنی است. با کمی دقت می‌توانید ببینید کدام شخصیت شرور داستان است اما در پوسترهای سمت راست که متعلق به انیمیشن زوتوپیا است، اصلاً نمی‌توان حدس زد که شرور داستان کدام است.

تصویر ۲: بالا: پوستر انیمیشن زوتوپیا (۲۰۱۶)؛ پایین: پوستر انیمیشن پری دریایی کوچولو (۱۹۸۹)



می‌توان راه را برای رستگاری‌شان باز گذاشت. این کاراکترها دیگر به مانند شروران گذشته مجنون‌وار عمل نمی‌کنند و همه چیز و همه کس را برای پیشبرد کارها و اهدافشان فدا نمی‌کند؛ بلکه با نشان دادن گذشته سخت برای اعمال خود دلیل می‌آورند.

در کل سرانجام کاراکترهای شرور چه در انیمیشن‌های کلاسیک و چه در انیمیشن‌های امروزی وابسته به قهرمان نیست و بیشتر به خود شرور بستگی دارد. به طور مثال در انیمیشن‌های کلاسیک می‌بینیم که همیشه در آخر داستان به شرور شانس دوباره برای بازگشت به خوبی و پذیرش شکست توسط قهرمان داده می‌شود ولی خود شرور نمی‌پذیرد و در نهایت به دست خودش و یا عوامل طبیعی از بین می‌رود؛ مانند شخصیت‌های گستون و کلایتون که در انیمیشن به علت سهل‌انگاری خودشان می‌مردند. نکته‌ای که می‌توان در این خصوص به آن توجه داشت بحث دست نداشتن قهرمان در نابودی شرور است تا او را از هرگونه زشتی دور نگه دارد.

ماهیت و شیوه‌های پرداخت شخصیت ضدقهرمان هم در طول سال‌ها دچار تغییراتی شدند؛ اما این تغییر چندین فاحش نیست. در گذشته ضدقهرمانان پس از سفر قهرمانی معمولاً از قهرمان داستان خداحافظی کرده و دوباره به شیوه زندگی قبلی خود بازمی‌گشتند؛ مانند تیمون^{۵۰} در انیمیشن شیرشاه؛ اما ضدقهرمانان جدید در سفر قهرمانی و در انتها به مانند یک قهرمان شده و معمولاً همراه قهرمان می‌ماند؛ زیرا سایه‌ی مورد ظلم واقع‌شده‌ی آن‌ها در همراهی با قهرمان التیام می‌یابد و در نهایت هدف خود را به خوشایند قهرمان، به اهداف بهتر و فداکاری تغییر می‌دهند؛ مانند نیک وایلد در زوتوپیا و یوجین^{۵۱} در گیسو کمند.

یکی دیگر از مواردی که می‌تواند یک کاراکتر شرور را بیش‌ازپیش جذاب کند استفاده از عنصر غیرقابل پیش‌بینی بودن در اوست، چیزی که امروزه در انیمیشن‌ها به وضوح حس می‌شود. شرورها دیگر آشکارا شرارت نمی‌کنند بلکه مخفی هستند و در انتهای داستان واقعیت خود را نمایش می‌دهند. دان‌هان^{۵۲} از زبان جان لستر^{۵۳} در کتاب خود می‌نویسد، فیلم‌ها باید چیزی بیش از آنچه مخاطب انتظار دارد، ارائه دهد (دان‌هان، ۱۳۹۲، ۱۶).

خطوط و اشکال در شخصیت‌پردازی

مهم‌ترین نکته در طراحی شخصیت و لوازم کاراکتر مثل لباس، سلاح و غیره، توجه به دوره‌ی تاریخی زیست کاراکتر، ملیت، فرهنگ، محل جغرافیایی، سن و سال، جنسیت، ویژگی‌های رفتاری و شخصیتی و هدف و مقام اوست که مشخص می‌کند چه اشکال و خطوطی می‌تواند برای به تصویر کشیدن کاراکتر مناسب باشد (هان، ۱۳۹۲، ۱۱).

خطوط تیز یا اشکال مثلثی شکل با توجه به معنای نمادینی که دارند، می‌توانند نشان از سرد بودن و تهاجمی بودن کاراکتر باشند؛ به همین دلیل بهترین گزینه برای طراحی شخصیت‌های شرور هستند. خطوط منحنی و اشکال دایره‌ای شکل هم به علت نرمی و لطافتی که دارند، می‌توانند صمیمیت نهفته در خود را بروز دهند. این اشکال را می‌توان به وضوح هم در طراحی فضا، متناسب به هر شخصیت مشاهده کرد؛ به همین دلیل است که معمولاً شخصیت‌های پاک و بی‌گناه مانند کودکان یا شخصیت‌های مهربان و نوع‌دوست مانند قهرمانان را از روی آن الگو برداری می‌کنند. شکل مربع هم به علت حس استحکام و قابل اعتماد بودن، می‌تواند برای طراحی شخصیت‌های ضدقهرمان که معمولاً در سفر قهرمانی به قهرمان داستان کمک کرده و او را مورد حمایت قرار می‌دهند استفاده شود؛ مانند کاراکتر

رالف خرابکار که برای طراحی آن تماماً از اشکال مربع شکل استفاده شده تا حس قدرت و حمایتگری او را نشان دهد؛ و در مقابل کاراکتر پنلوپه^{۵۴}، قهرمان داستان رالف خرابکار که کاملاً از اشکال دایره‌ای شکل و منحنی ساخته شده تا حس صمیمیت را به خوبی انتقال دهد. همچنین شرور داستان با توجه به اینکه از دسته شروران مخفی داستان است؛ با کمی دقت اشکال مثلثی شکل را در او می‌توان مشاهده کرد. برعکس شروران مخفی و جدید، در طراحی شروران کلاسیک به شکل واضحی از خطوط تیز و اشکال مثلث شکل استفاده می‌شد. برای مثال شخصیت جعفر در علاءالدین، علاوه بر استفاده زیاد از خطوط تیز و اشکال مثلثی، تفاوت استایل او با دیگر کاراکترها را به وضوح قابل مشاهده است. تصویر ۲ خطوط اسکیچ کاراکترهای انیمیشن علاءالدین را نشان می‌دهد.

تصویر ۲. اسکیچ کاراکتر جعفر و فرم و ابعاد کاراکترهای انیمیشن علاءالدین در کنار هم



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

بینی هم می‌تواند نقش بسزایی در کاراکتر سازی داشته باشد، به گونه‌ای

بزرگ‌تر از قهرمان با خطوط تیز و مثلث شکل طراحی می‌شوند؛ تا بتوانند به خوبی بر قهرمان اثر گذاشته و او را خنثی کنند. در مقابل قهرمان معمولاً ظریف‌تر، قد کوتاه‌تر یا کمی حواس‌پرت‌تر ممکن است به نظر برسد. می‌توان انیمیشن پری دریایی کوچک را یادآور شد. اورسلا شرور داستان هیکل بسیار بزرگ‌تر و با پایهای زیاد بود؛ به گونه‌ای که می‌توانست «آریل»، قهرمان داستان را با پایهای خود نگه دارد. البته همیشه استثنائاتی هم وجود دارد. در انیمیشن‌های جدید که شروران به شکل مخفی شخصیت‌پردازی می‌شوند؛ ویژگی برتری اندامی شرور کمتر به چشم می‌خورد، اما سعی می‌شود این کمبود را با مواردی جبران کنند. به‌طور مثال شاه آب‌نبات^{۵۴} در انیمیشن رالف خرابکار، بسیار کوچک و ریزنقش است، اما پستی صندلی پادشاهی او به گونه‌ای بلند است که گویی به سقف می‌رسد؛ تا بر حس سلطه‌گری او به شکلی نامحسوس تأکید کند.

علاوه بر شروران و قهرمانان، ضدقهرمانان هم می‌توانند الگوی مشخصی داشته باشند. اکثر ضدقهرمانان از لحاظ آناتومی و ظاهری یک یا چند قدمی بزرگ‌تر یا قوی‌تر از قهرمان داستان هستند تا بتوانند از او در سفر قهرمانی حمایت کرده و مراقبش باشند. در طراحی آن‌ها به وفور از خطوط و اشکال مربع‌شکل استفاده شده تا آن‌ها را قدرتمند و حامی نشان دهد؛ کسی که قهرمان می‌تواند در همه حال به او اعتماد کند؛ مانند رالف خرابکار یا مائووی در مونا. در تصویر ۳ چهره برخی از چهره‌های شروران ضدقهرمانان و قهرمانان دیده می‌شود.

رنگ

رنگ هم به مانند شکل می‌تواند برای هر کاراکتر بسیار منحصر به فرد انتخاب شود. آیزمن^{۵۷} در کتاب خود از رنگ به عنوان فروشنده خاموش یاد می‌کند. او نه شکل و نه کاربرد را بلکه رنگ را اولین مؤثر در ذهن مخاطب یاد می‌کند (۱۳۹۶/۲۰۱۷، ۱۱). آرنه‌ایم^{۵۸} نیز در خصوص رنگ می‌نویسد، اگر ما رنگ را از اشیاء و چیزهایی که مشاهده می‌کنیم حذف کنیم آیا اختلالی در شناسایی آن‌ها خواهیم داشت یا نه؟ (۱۳۸۶/۱۹۵۴، ۴۰۶). این سؤال را فقط می‌توان با نگاه کردن به یک رنگ جواب داد. رنگ عنصری وابسته به بینایی است و هر رنگ می‌تواند نماینده یک سری چیزها باشد. به‌طور مثال با دیدن رنگ زرد ناخودآگاه به یاد خورشید و با دیدن رنگ آبی ناخودآگاه به یاد آسمان و آب می‌افتیم.

علاوه بر تفاوت رنگ‌ها، معیار تعیین نمادین هر رنگ وابسته به درجه سردی و گرمی آن است. این^{۵۹} در کتاب خود عنوان می‌کند:

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

در علم چهره‌شناسی هم بینی‌های کشیده نشان از غرور، زیبایی و صراحت دارند. بینی‌های کوتاه، دمدمی مزاج بودن و ثروت‌اندوزی را یادآور می‌شوند. بینی‌های پهن نشان از بدبینی و بینی‌های بلند نشان از درک هنری فرد دارند. همچنین بینی‌های کوتاه نمادی از حسادت و خودخواهی فرد هستند. لب‌ها و چانه هم در طراحی یک کاراکتر می‌توانند بسیار مؤثر باشند. در علم چهره‌شناسی لب‌های سرخ نماینده‌ای از صراحت و درست‌کاری است، در مقابل لب‌های تیره نمادی مادی بودن و حریص بودن هستند. دهان بزرگ برون‌گرا بودن و دهان کوچک درون‌گرا بودن شخص را نشان می‌دهد. همچنین لب‌های باریک طالب علم بودن، جنگجو و پرتلاش بودن شخص را نشان می‌دهد.

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

علاوه بر چهره، آناتومی^{۵۵} کاراکتر هم باید گویای شخصیت او باشد. شروران به علت حس سلطه‌گری و قدرت‌طلبی‌شان معمولاً قدبلندتر یا

تصویر ۳. چهره شروران، ضدقهرمانان و قهرمانان (از راست به چپ)



با کنتراست کم، ملایم و هم خانواده استفاده می شود؛ تا حس آرامش و صلح را منتقل کند. جدول ۱ عناصر خلاصه تکرار شونده شخصیت های مختلف انیمیشنی است.

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

در این بخش سعی شده تا با تطبیق دو انیمیشن به بررسی موضوعات عنوان شده در خصوص الگوهای تکرار شونده در طراحی کاراکتر شرور و ضدقهرمان هر دو انیمیشن پرداخته شود کاراکترهای شرور و ضدقهرمان دو انیمیشن پسر دلفینی ساخته استودیو اسکای فریم^۶ و کوکو محصول استودیوهای پیکسار^۷ و دیزنی مورد مقایسه قرار می گیرند. علت انتخاب این دو انیمیشن بررسی شیوه کاراکتر پردازی در یکی از قوی ترین انیمیشن های ایرانی و یکی از قوی ترین انیمیشن های استودیو دیزنی است؛ تا بتوان آن ها را با در نظر گرفتن بودجه، محدودیت ها و دانش به کاررفته در ساخت انیمیشن مورد بررسی قرار داد. همچنین با توجه به نوع داستان و قهرمان داستان این انتخاب نیز صورت پذیرفت. هر دو قهرمان پسر بچه ای هستند که در سفر قهرمانی خود با ضدقهرمانی مهربان آشنا می شوند و در نهایت شروری بی رحم بر سر راه آن ها قرار می گیرد؛ که حتی ابایی از نابودی و کشتن کودک هم ندارد و در نهایت شرور نابود شده و رستگاری برای آن ها صورت نمی پذیرد.

شخصیت قهرمان یکی از معیارهای مهم انتخاب این دو انیمیشن بود، زیرا این قهرمان است که تعیین می کند نقطه شر مقابل او چه کسی باشد و چگونه با او رفتار کند. همان طور که یک جامعه تعیین می کند که یک حاکم چگونه با آن ها برخورد کند.

پسر دلفینی قهرمان انیمیشن پسر دلفینی در پی پیدا کردن مادر خود است و در جامعه ای زندگی می کند که به او تعلق ندارد. او پسری شجاع و ماجراجوست که به دنبال حقیقت می گردد. در انیمیشن کوکو قهرمان

«رنگ های سرد و شفاف بی وزن نمایش داده می شوند و می توانند نماینده ای برای دوری، آرامش و آسمانی بودن باشند؛ همچنین رنگ های گرم با ماتی، هیجان، خشکی، سنگینی و نزدیکی در ارتباط اند» (۱۹۷۳/۱۳۹۶، ۹۲-۹۳). «رنگ های گرم گویی ما را به مشارکت دعوت می کنند، در حالی که رنگ های سرد فاصله خود را با ما حفظ می کنند. رنگ های گرم پیش می آیند و رنگ های سرد پا پس می کشند (آرنه ایلم، ۱۳۸۶/۱۹۵۴، ۴۶۳). با توجه به نکات بالا و بررسی چندین شرور انیمیشن های دیزنی، می توان مشاهده کرد که بیشترین رنگ مورد استفاده برای طراحی کاراکترهای شرور، رنگ های سیاه، قرمز و بنفش است؛ سیاه نماد مرگ، قدرت و یاس؛ قرمز نماد خسونت، جنب و جوش؛ و بنفش رنگ شاهوار، جادو و مرموز بودن است. این رنگ ها خلاف رنگ هایی است که برای قهرمانان مورد استفاده قرار می گیرند. برای طراحی قهرمانان معمولاً از رنگ های آبی و قهوه ای استفاده می شود؛ چرا که نمادی از اعتماد، مهربانی، آرامش، دوستانه بودن، بی خطری و امنیت هستند. رنگ های مورد استفاده برای کاراکترهای ضدقهرمان هم با توجه به بعد انسانی و واقعی تربودن شان و از جنس جامعه مردم عادی بودنشان معمولاً از طیف های رنگی گسترده ای بدون پیش داوری و فقط با توجه به خصوصیات و شغل کاراکتر انتخاب می شوند؛ چنانچه با کمی دقت می توان متوجه طیف گسترده و متفاوت رنگ ها در پوشش شان شد.

علاوه بر انتخاب نوع رنگ، انتخاب نوع نور رنگی هم در سکانس های مختلف بسیار مهم است. معمولاً برای صحنه هایی با شدت خسونت و وهم انگیزی بیشتر و قدرت شرور از رنگ هایی با کنتراست بالا مانند قرمز، بنفش و سبز استفاده می شود تا صحنه ها و کاراکترهای شرور نسبت به رنگ نور خشن، ترسناک و مرموز به نظر برسند؛ اما برای حس صمیمیت و صحنه های مربوط به پیروزی و معرفی قهرمان، از رنگ هایی

جدول ۱. عناصر تکرار شونده شخصیت های مختلف انیمیشنی (یافته های پژوهش)

نوع شخصیت	ماهیت شخصیت	خصوصیات اخلاقی، غالب تکرار شونده	طراحی غالب تکرار شونده	رنگ های غالب تکرار شونده	سرانجام
قهرمان	سفید	فداکار، از خود گذشته، مهربان، بی نقص	خطوط نرم، منحنی و شیب های دایره ای، صورتی زیبا و دلنشین که اعتماد را جلب می کند.	آبی و قهوه ای، آبی نماد اعتماد، آرامش، صلح و مهربانی است و قهوه ای نماد امنیت و دوستانه بودن است.	موفقیت، برد، فدا شدن
ضدقهرمان	خاکستری	دارای نقص، شبیه به انسان های معمول جامعه، خودشیفته، بی توجه به اخلاق، دارای مشکلات روانی یا عقده های درونی	معمولاً خطوط استوار و محکم و شیب های مربع شکل برای القا حس محافظت، از لحاظ بدنی بزرگ تر یا قوی تر از قهرمان	به علت خصوصیات زیاد شبیه به افراد معمول جامعه کد رنگی خاصی ندارند و معمولاً با توجه به کد رنگی قهرمان هماهنگ می شوند تا یک هارمونی میان آن ها تشکیل شود.	تبدیل شدن به قهرمان
شرور (آشکار)	سیاه	تاریک از نظر فردی و اجتماعی، یک بعدی خبیث و بد با نقشه های شیطانی، فاقد حس نوع دوستی و حریص در جستجوی قدرت بیشتر، این ویژگی هایی شخصیت در تمام فیلم به مخاطب نمایش داده می شود	خطوط، تیز و راست و مورب و مثلث شکل به صورت آشکار، سعی می شود این کاراکتر را با شکل ظاهری و یا جزییات همراه کاراکتر او را قدرتمندتر از قهرمان نشان دهند.	بنفش، قرمز و سیاه - بنفش نمادی برای جادو و ثروت، قرمز نمادی از خسونت، قدرت، انتقام و انرژی و سیاه نماد مرگ و ناامیدی و قدرت	زندانی شدن، رستگاری
شرور (مخفی)	سیاه	تاریک از نظر فردی و اجتماعی، یک بعدی خبیث و بد با نقشه های شیطانی، فاقد حس نوع دوستی و حریص در جستجوی قدرت بیشتر، این ویژگی هایی شخصیت در تمام فیلم به مخاطب نمایش داده نمی شود	خطوط، تیز و راست و مورب و مثلث شکل به صورت نامحسوس، سعی می شود این کاراکتر را با شکل ظاهری و یا جزییات همراه کاراکتر او را قدرتمندتر از قهرمان نشان دهند.	استفاده جزیی و نامحسوس از رنگ های سیاه، قرمز و بنفش در معرفی کاراکتر، بیشتر سعی میشود همرنگ جماعت باشد تا شناخته نشود.	زندانی شدن، طرد شدن، رستگاری

تصویر ۵. کاراکتر میگل (قهرمان انیمیشن کوکو)



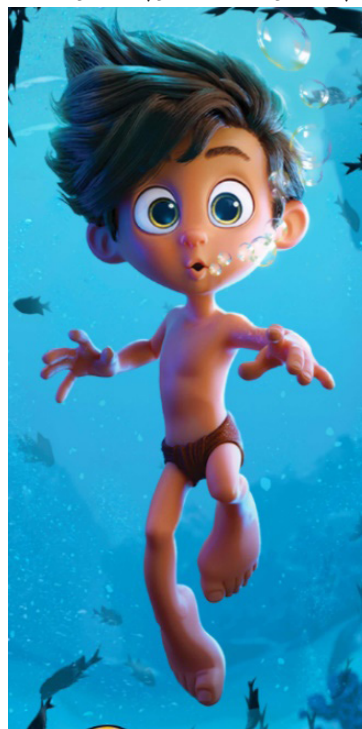
میگل^۳ (قهرمان): میگل قهرمان انیمیشن کوکو، پسری بازیگوش و ماجراجوست که آرزوی نوازنده شدن را در سر می‌پروراند. او در خانواده‌ای بزرگ شده که به شدت از موسیقی^۴ و ساز بیزارند. میگل هم به مانند پسر دلفینی به علت کودک بودن و پاک بودن روحش، در طراحی او از خطوط دایره‌ای شکل و منحنی استفاده شده که انعطاف‌پذیری و صمیمیت او را متذکر می‌شود. حرکات و شیوه راه رفتن وی مطابق با یک کودک ترسیم شده او بسیار چابک و سریع قدم برمی‌دارد و به علت لاغراندami و سبک‌وزنی‌اش می‌تواند بهترین هارمونی را با اسکلت‌های شهر مردگان داشته باشد و بیش از پیش به آن سرزمین و مردمانش نزدیک کند. «جینی سانتوز» در خصوص مردگان انیمیشن کوکو، این گونه توضیح می‌دهد که اسکلت تنها ۲۰ درصد وزن بدن را تشکیل می‌دهد؛ به همین دلیل حرکات مردگان بسیار چابک‌تر و سبک‌تر از زندگان تصویر شده است (Santos, 2020). این خود زمینه‌ای برای ایجاد هماهنگی میان میگل و مردگان ایجاد می‌کند. تصویر ۵ شخصیت میگل در انیمیشن کوکو است.

ناخدا مروارید (ضدقهرمان): ناخدا مروارید مردی میان‌سال مهربان شوخ و بی‌خیال است. کتاب آرت‌بوک پسر دلفینی او را این گونه توصیف می‌کند؛ بدنی بزرگ به همراه قلبی مهربان دارد. در طراحی آناتومی این کاراکتر به وفور از خطوط منحنی و شکل‌های دایره‌ای استفاده شده تا نشان‌دهنده صمیمیت، بازیگوشی و مهربانی او باشد. از ویژگی‌های چهره او هم می‌توان به پیشانی باریک، بینی کوتاه، ابروان پهن و چانه گرد او اشاره کرده. هر کدام از این ویژگی‌های چهره با توجه به الگویی که در بخش چهره‌شناسی به آن پرداخته‌ایم می‌توانند نماینده مواردی باشند که در ادامه به آن می‌پردازیم. پیشانی باریک نشان از بدون فکر عمل کردن او دارد. همان‌طور که در فیلم نمایش داده شد؛ او خیلی راحت

داستان میگل، پسری خوش‌قلب، خانواده‌دوست و شجاع است. هدف او تبدیل شدن به یک موزیسین است؛ اما خانواده‌اش با نظر او مخالف‌اند. او در سفر قهرمانی خود در جست‌وجوی پیدا کردن شخصی است که او را تأیید کرده و او را همان‌طور که هست دوست بدارد. او نیز همانند پسر دلفینی در مسیر کشف حقیقت خانوادگی‌اش قرار می‌گیرد و همان‌طور که پسر دلفینی به جایی که در آن تعلق ندارد زندگی می‌کند؛ او هم متعلق به جامعه زیستی خود نیست و همواره برای بیان خود واقعی‌اش از آن فرار می‌کند.

پسر دلفینی (قهرمان): همان‌طور که گفته شد، ابتدا باید قهرمان را شناخت تا با توجه به آن ضدقهرمان و شرور داستان طراحی شوند. پسر دلفینی قهرمان داستان، یک کودکی با شباهت‌های زیاد به کاراکتر تارزان (۱۹۹۹) است. همان‌طور که در کتاب آرت‌بوک انیمیشن پسر دلفینی هم بیان شد؛ این پسر صورتی گرد، موهایی به نسبت بلند، بدن لاغر و دست‌وپاهایی پهن دارد. (علت استفاده از فرم‌های دایره‌ای برای کودکان نشان دادن بی‌گناهی و ساده بودن آن‌ها و همچنین ایجاد حس صمیمیت با مخاطب است.) به نظر می‌رسد علت طراحی دست‌های و پاهای پهن هم راحتی و کارایی برای شنا کردن این کاراکتر باشد. همان‌طور که در طراحی کاراکتر تارزان دست‌ها و پاهای بزرگ او را برای به گرفتن شاخه‌ها کمک می‌کردند. این کاراکتر لباسی شبیه به تارزان هم دارد و فقط پوششی در بخش پایین تنه خود می‌پوشد؛ تا آن حس رهایی و آزادی و طبیعت دوست بودنش را بیان کند. هرچند در قسمت‌هایی از انیمیشن شاهد پوشیدن لباس بر تن او هستیم که این لباس به رنگ آبی است و بالاتنه‌ای شبیه به یک مثلث برعکس دارد که حالت‌هایی لباس ابرقهرمانان را به ما یادآور می‌شود؛ اما با توجه به اینکه او همواره در فکر نجات دوستان دریایی خودش است این لباس را همیشه نمی‌پوشد؛ زیرا او می‌خواهد آزاد و رها باشد و همواره در دریا و در کنار دوستان خود زندگی کند. تصویر ۴ شخصیت پسر دلفینی در انیمیشن پسر دلفینی است.

تصویر ۴. کاراکتر پسر دلفینی (قهرمان انیمیشن پسر دلفینی)



با شرط بندی قهوه خانه خود را به ناخدا مجید می باز د. همچنین علاوه بر این سکانس، او به علت رفتار هیجانی اش در بسیاری از تصمیماتی که در طول انیمیشن می گیرد دچار اشتباه می شود. بینی کوتاه بیانگر احساساتی و دمدمی مزاج بودن و استعداد خوب وی برای به دست آوردن پول است. ناخدا مروارید صحنه های احساسی تقریباً زیادی دارد. او به پسر دلفینی اهمیت می دهد، با خنده او می خندد و با غصه اش ناراحت می شود، همچنین استعداد پول در آوردن را می توان از ایده های که در هنگام دیدار با پسر دلفینی در ذهن او شکل گرفت، متوجه شد. ابروان پهن هم نشان از احساساتی بودن و با سخاوت بودن او دارد. همچنین چانه گرد بیانگر خانواده دوستی اوست. ما در تمام سکانس ها متوجه رابطه خوب بین او و همسرش می شویم. لباسی که برای او طراحی شده با فرهنگ بومی جنوب کشور کاملاً هماهنگی دارد. این لباس، لباسی آزاد و راحت با دستاری سفید رنگ بر روی سر همگی نماینده فرهنگ جنوبی است همچنین رنگ استفاده شده برای لباسش آبی است که می تواند نشان از معتمد بودن، صادق بودن، آرامش و دریا نورد بودن او باشد. او به علت سنگینی وزنی که دارد، آهسته و با قدم های سنگین راه می رود. برای او دست های قدرتمند و بزرگ طراحی شده تا بتواند ماهیگیر بودن و قدرت بدنی بالای او برای حمل تور ماهیگیری القاء کند. تصویر ۶ شخصیت ناخدا مروارید را نشان می دهد.

تصویر ۶. شخصیت ناخدا مروارید (ضدقهرمان انیمیشن پسر دلفینی)



هکتور (ضدقهرمان): او کاراکتری شوخ، ترسو و دردمند دارد. هدف او دیدن دخترش کوکو است؛ قبل از اینکه از یادها برود و برای همیشه نابود شود. از ویژگی های چهره هکتور می توان به چانه تیز و بلندی اشاره کرد که نشان از اجتماعی، ولخرج و احساساتی بودن او دارد. همان طور که در انیمیشن می بینیم او دوستان بسیار زیادی در سرزمین مردگان دارد. همچنین بسیار احساساتی است و هدفش هم بر پایه احساسات بنا شده؛ یعنی دیدن دخترش کوکو. این شکل چانه ویژگی های فریبکارانه هم به او می دهد، او تغییر قیافه می دهد تا دیگران را فریب داده و قانون را زیر پا می گذارد.

علاوه بر چانه، هکتور در زمان زنده بودنش بینی بزرگی هم داشت که نشان از بی قراری فرد برای رسیدن به اهداف و ایدئال های خود است؛ در تمامی صحنه هایی قرار می گیرد وجود دارد. علاوه بر ویژگی های چهره، آناتومی و طرز ایستادن و راه رفتن هکتور هم قابل توجه است. او معمولاً دستانش را در وسط بدن خود جمع می کند گویی می ترسد. در کل شخصیتی مقابل همسر خود یعنی اما ایملدا^{۶۵} را دارد؛ او ترسو، دست و پا چلفتی و بی خیال است؛ در حالی که ماما ایملدا تمامی این ویژگی ها را به شکل عکس دارد. این زوج مشابه زوج میگل و مادر بزرگش ابوتلا^{۶۶} هستند و تقریباً یک داستان را بازگو می کنند؛ باین حال که میگل این رابطه اشتباه و این چرخه معیوب را در نهایت می شکند، یک رابطه بسیار خوب میان اعضای خانواده اش به خصوص با مادر بزرگش ایجاد می کند. یکی دیگر از موارد قابل توجه در هکتور پای لنگانش است. گیلر مه ژاسینتو^{۶۷} کارگردان انیماتورها^{۶۸}، در خصوص هکتور می گوید: «ما او را با یک پای لنگان طراحی کردیم تا سرنوشت سختی که داشته را به گونه ای به تصویر بکشیم» (آنکریچ و مولینا، ۲۰۱۷، ۸۶). علاوه بر پای لنگان، هکتور با لباس های پاره هم تصویر شده تا بر بی کسی او تأکید کند. رنگ های استفاده شده برای هکتور قهوه ای و ارغوانی است که به علت ضدقهرمان بودنش نمی توان الگوی خاصی برای به کار بردن این رنگ ها در نظر داشت و بیشتر برای هماهنگی با محیط انتخاب شده است.

تصویر ۷۰. شخصیت از کاراکتر هکتور (ضدقهرمان انیمیشن کوکو)



گذشته و پیشینه سخت ضدقهرمانان معمولاً به دو شیوه در انیمیشن پرداخته می شود. یکی با حرف زدن در خصوص آن، در صورتی که خود کاراکتر علائمی از آن را در ظاهر خود ندارد؛ مانند، نیک وایلد در زوتوپیا و «یوجین» در گیسو کمند و ناخدا مروارید در پسر دلفینی و دیگری کاراکتری که علائمی در ظاهرش دارد؛ که سختی ها و ناراحتی هایی که کشیده را تصویر می کند؛ مانند هکتور با پای لنگانش در انیمیشن کوکو و مائووی در موانا با تاتوهای پشت کمرش. هر دو ضدقهرمانان کاراکترهای شوخ و حمایتگری هستند؛ که در سفر قهرمانی به قهرمان داستان کمک کرده و در نهایت قهرمان را مانند دوست و در درجه بالاتر پسر خود می بینند. هر دو این ضدقهرمانان ضربه سنگینی از شرور داستان خورده اند. ناخدا مروارید لنجش را به علت سقوط هواپیما از دست داده و هکتور توسط دلاکروز کشته شده است. این کاراکترها هم مشکلات تقریباً شبیه

پیرمرد غریبه (شرور): این کاراکتر برخلاف هشت‌پا یک شرور مخفی است. همچنین او یک شرور دسیسه‌گر و طردشده از جامعه نیز است (تصویر ۹). او پیرمردی مرموز، کم‌حرف و دانشمند است که هدفش به‌سختی در داستان قابل تشخیص است؛ و به علت شرارت‌هایش به‌خوبی پرداخته نشده است؛ ولی با توجه به دیالوگ^۹‌های این کاراکتر می‌توان گفت او انگیزه‌های مالی برای هدف خود دارد و می‌خواهد ثروتمند شود. از ویژگی‌های چهره او می‌توان به پیشانی مثلث شکل، ابروان پرپشت، بینی گوشتی ناهموار و چانه کوچک اشاره کرد. پیشانی مثلثی شکل نمادی از انسان‌های باهوش است که با برنامه و دقیق عمل می‌کنند. همان‌طور که ما در دقایق پایانی انیمیشن برنامه‌ریزی‌های او برای انهدام هواپیما و تلاش او را در تمام سکانس‌های انیمیشن شاهد هستیم. ابروان پریشان این کاراکتر هم نشان از ذهن مشغول و پریشان او دارد که همواره در فکر به‌دست‌آوردن آن ماده مرموز در فیلم است. بینی گوشتی و ناهموار معمولاً نشان احساساتی بودن، فریبکاری و بی‌نیازی به پول است ولی در مورد شخصیت پیرمرد غریبه، بی‌نیازی به پول و احساساتی بودن صادق نیست. چانه کوتاه و عقب‌رفته او بیانگر آرامش و ملایمتی است که با جاه‌طلبی‌اش همراه است. در تمامی سکانس‌های فیلم او بسیار آرام با سری افتاده حرکت می‌کند. او بسیار کم‌حرف است و حتی زمانی که شخصیت خود را برای پسر دلفینی فاش می‌کند؛ باز هم در کمال آرامش صحبت می‌کند و هیچ عجله‌ای در او نمی‌بینیم؛ اما در این آرامش قدرتی وجود دارد! با کمی دقت، نگاه رو به بالای او درحالی که کمرش خمیده و سرش رو به پایین است، حالتی مرموزانه به او می‌دهد تا جلب‌توجه نکند. او حتی بیش از دوسوم انیمیشن را با تغییر چهره و یک کلاه لبه‌دار دور از چشم بقیه در جست‌وجوی ماده ارزشمند است تا کسی مزاحم او نشود و او را نشناسد.

تصویر ۹. شخصیت پیرمرد غریبه (شرور) انیمیشن پسر دلفینی



دلاکروز (شرور): دلاکروز شرور مخفی و دسیسه‌گری است که در قدرت قرار دارد. او در ابتدا خود را دوست میگل و بسیار مهربان نشان می‌دهد؛ اما با روشن‌شدن حقیقت وجودی‌اش خیلی سریع نقاب از چهره برداشته و میگل و هکتور را زندانی می‌کند (تصویر ۱۰). لی آنکریچ^{۱۰}،

به هم دارند. هکتور یک بی‌قانون روان‌پریش و ناخدا مروارید، بی‌قانونی است که هاله‌هایی از خودشیفتگی را نیز در خود دارد. آناتومی بدنی هر دو ضدقهرمان هم نسبت به قهرمان برتری‌هایی دارد که بر نقش حمایتگری آن‌ها تأکید می‌کند. هکتور از میگل قدبلندتر و ناخدا مروارید از پسر دلفینی درشت‌تر و بلندتر است. شخصیت هکتور در تصویر ۷ دیده می‌شود. **هشت‌پا (شرور):** این کاراکتر از دسته شروران آشکار، خشن و طرد شده است که از ابتدای حضورش در داستان در حال خرابکاری و زورگویی به دیگران است. تصویر ۸، او که گیرافتادش در لاشه هواپیما را تقصیر دلفین‌ها و موجودات هوازی می‌داند؛ از آن‌ها بیزار است و درصدد از بین بردن آن‌هاست. همچنین به‌شدت از کلمه بی‌سروپا که برای خطاب به او استفاده می‌شود کینه دارد و به دنبال انتقام است. به علت صورت حیوانی کاراکتر، سعی شده تا بعضی از خصوصیات چهره‌شناسی را با شیوهای جایگزین اعمال کنند. مثلاً به جای ابرو از خط چشمی بالای پلک استفاده شده است. در کل از ویژگی‌های برجسته چهره این کاراکتر می‌توان به خط چشمی نزدیک به چشم، چشمان نزدیک به هم دهان بزرگ، سر بزرگ و گونه‌های گرد اشاره کرد. سر بزرگ نماینده هوش زیاد است. چنانچه ما در سکانس‌های پایانی که هشت‌پا سم می‌خورد می‌توانیم به وضوح دیوانگی و کوچک‌شدن سرش را متوجه شویم. دهان بزرگ هم نشان از برون‌گرایی و خوش‌صحبت بودن او دارد؛ به گونه‌ای که ما در انیمیشن می‌بینیم که او از انزوا و به دور از جمع بودن بیزار است و یکی از اولین کارهایی که بعد از رهایی از لاشه هواپیما انجام می‌دهد رفتن به سمت منطقه‌ای است که اجتماعات موجودات دریایی در آنجا رخ می‌دهد. همچنین این کاراکتر تنها شخصیتی است که در مدح خود شعر می‌خواند. خط بالای چشمی که به عنوان ابرو برای او در نظر گرفته شده، نشان از فریب‌کار بودن او دارد؛ که حتی در سکانس‌های ابتدایی که قصد گول‌زدن «سفید» دلفین کوچک را دارد مشخص است و حتی در سکانس‌های بعدی او برای در دست داشتن قدرت از مسخ کردن موجودات دریا سود می‌برد و با هیپنوتیزم آن‌ها حکمرانی می‌کند. با گذری به بخش رنگ می‌توان علت انتخاب رنگ بنفش برای این کاراکتر را متوجه شد. این رنگ نشان از افسون‌گر بودن این کاراکتر دارد. همچنین چشمان سبز هم بیانگر شرارت وجودی اوست به مانند دیگر کاراکترهای شرور مورد استفاده قرار گرفته است.

تصویر ۸. شخصیت کاراکتر هشت‌پا (شرور) انیمیشن پسر دلفینی



کارگردان انیمیشن کوکو، در خصوص کاراکتر دلاکروز این گونه می نویسد: «مامی خواستیم دلاکروز را کاملاً به یک هنرمند مکزیکی^{۱۱} تبدیل کنیم؛ به همین علت از چهره های مکزیکی مانند بازیگران و خوانندگان مکزیکی الگوبرداری کردیم. همچنین قصد داشتیم حالت چهره دلاکروز، مهربان، پدربزرگی و دلنشین باشد تا میگل به راحتی به او اعتماد کرده و او را اسطوره خود بنامد.» قالب اصلی که دلاکروز در آن طراحی شده مربع است. تا آن حس اعتماد را در او تداعی کند. از ویژگی های چهره او می توان به صورت مربع شکل، چانه پهن و شکافدار، پیشانی باریک به نسبت اعضای صورت و بینی پهن اشاره کرد. چانه پهن، نشان از پرنرژژی و جنگجوبودن او دارد. او در تمام سکانس ها با شور و اشتیاق راه می رود، حرف می زند و رفتار می کند. او تمام تلاش خود را می کند و حتی انسانیت خود را زیر پا می گذارد و بهترین دوستش را از بین می برد تا به اهدافش برسد. پیشانی باریک هم نمادی برای انسان های کوتاه فکر است؛ که معمولاً بدون توجه به عواقب و فکر عمل می کنند؛ کارهایشان طبق عقل و منطق نیست. رنگ لباسی که برای او در نظر گرفته شده سفید و نقره ای است که می تواند نمادی از آن باشد که او خود را پاک و درست کار نشان می دهد؛ هر چند در سکانس های پایانی با آگاهی مردم سرزمین مردگان، لباس او با گوجه های قرمزی که مردم به سمتش پرت می کنند کثیف می شود؛ تا لکه ننگ او در ظاهر هم مشخص شود. یکی دیگر از علت های لباس سفید او کنتراست او با فضای شب سرزمین مردگان و لباس دیگر مردگان است تا او را از بقیه تمیز دهد. علاوه بر این موارد می تواند نشان از ثروتمندبودن و تجملاتی بودن او داشته باشد. از آنجا که در کتاب آرت بوک کوکو ذکر شده که لباس اهالی سرزمین مردگان از دوره ویکتوریایی^{۱۲} الهام گرفته شده است، می تواند به آن هم مربوط باشد؛ زیرا در آن زمان ملکه ویکتوریا معتقد بود لباس سفید به علت آنکه سریع کثیف می شود برازنده اشراف و ثروتمندان است؛ زیرا لکه لباس سفید سخت پاک می شود برای همین به نظر می رسد که ثروتمندان هر روز یک لباس جدید بر تن می کنند؛ که می توان این مورد را به خوبی در دلاکروز مشاهده کرد؛ زیرا او معروف ترین و ثروتمندترین کاراکتر انیمیشن کوکوست و مانند یک پادشاه زندگی می کند.

تصویر ۱۰. شخصیت از کاراکترانستودلاکروز (شرورانیمیشن کوکو)



شرورهایی که در این دو انیمیشن ایفای نقش می کنند، همگی سنگدل و بی رحم اند به گونه ای که به دوستان خود خیانت کرده و کشتن یک کودک را برای آن ها کاری ندارد. شروه های پسر دلفینی هر دو طرد شده هستند؛ با این تفاوت که هشت پا یک شورو فاسد و آشکار است و پیرمرد غریبه شروری دسیسه گر و مخفی است؛ که در قدرت قرار دارد. هر سه در جست و جوی قدرت و در بعد نمایان تر پول و تجملات هستند.

بروزالمان های فرهنگی

هر دو انیمیشن با طراحی سازه و بناها، پوشش گیاهی، لباس ها و آداب و رسوم به خوبی توانسته اند، شرایط فرهنگی منطقه ای اقلیمی داستان را بیان کنند. هر دو انیمیشن به علت فرهنگ تقریباً یکسانی که دارند توانسته اند با رنگ های گرم و شاد مانند زرد، خاکی، قرمز و نارنجی فضای اجتماعی و خونگرم منطقه زیستی شان را به خوبی نشان دهند. همچنین نورهای به کاررفته در این انیمیشن ها، هر دو یک مهم را دنبال می کنند. نورهای گرم و زرد برای فضای شاد، دوستانه و امن خانواده به کار می رود؛ و نورهای سبز، قرمز و بنفش برای ایجاد حس شرارت، ترس و خطر که در هنگام مشخص شدن حقیقت وجودی شورو به خوبی مشخص می شود. به طور مثال از رنگ سبز برای سمی نشان دادن پلانکتون ها^{۱۳} در انیمیشن پسر دلفینی و صحنه هایی که مشخص می شود هکتور توسط دلاکروز با سم کشته شده است در کوکو دیده می شود. قرمز هم برای فضاهای خطرناکی که لاشه هواپیما در آن وجود دارد و نوری که در صحنه های ابتدایی به مجسمه دلاکروز می تابد، استفاده شده است. همچنین نور بنفش برای القا حس شرارت و جادو بر صورت کاراکترهای شورو هشت پا و دلاکروز قرار گرفته است.

لباس، اولین کد شخصیتی

لباس هایی که برای هر کدام از این کاراکترها در نظر گرفته شده است با توجه به فرهنگ، منطقه جغرافیایی و دوره زیستی از لحاظ زمان و تاریخ طراحی شده است. لباس مردم جنوب لباسی آزاد، رها و با رنگ های روشن و خنک است که برای زنان لباس هایی با جزئیات بیشتر و نقش و نگار، به همراه اکسسوری های^{۱۴} بومی، مانند برقع برای زنان و دستار برای مردان است. این عملکرد موجب شده این انیمیشن بتواند به خوبی این فرهنگ را بازنمایی کند. در خصوص انیمیشن کوکو هم به همین شکل است؛ با انتخاب دو دوره تاریخی یکی برای مردگان با الهام از دوره ویکتوریایی و دیگری با الهام از روزگار جدید برای زندگان توانسته فرهنگ مردم مکزیکی را به خوبی یادآور شود. یکی از بهترین المان های محلی در این انیمیشن معرفی کلاه های معروف مکزیکی و کت های زیبایشان است. این نکته قابل ذکر است که تنها کاراکتری که اصول فرهنگ محیطی را رعایت نمی کند؛ پیرمرد غریبه و پسر دلفینی هستند. هر دوی این کاراکترها لهجه ندارند و لباس هایی مدرن، متفاوت از مردمان جنوب می پوشند. به نظر می رسد کارگردان در نظر داشته تا آن ها را مردمانی خارج از محدوده داستان و غیربومی نشان دهد.

ساختمان ها

همان طور که در خصوص لباس ها و توجهی که به منطقه بومی شده بود، توضیح داده شد؛ بناها هم با توجه به المان های بومی منطقه طراحی شده اند. فضای شهر پسر دلفینی تماماً نماینده مردمان جنوب و بندر است. خانه های

جدول ۲. مقایسه شخصیت‌های دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی (یافته‌های پژوهش)

انیمیشن کوکو				انیمیشن پسر دلفینی			
نوع شخصیت	خصوصیات اخلاقی، غالب تکرارشونده	طراحی استفاده شده برای کاراکتر	سرانجام	رنگ استفاده شده برای کاراکتر	خصوصیات اخلاقی، غالب تکرارشونده	طراحی استفاده شده برای کاراکتر	رنگ استفاده شده برای کاراکتر
قهرمان (میگل) (پسر دلفینی)	مهربان، از خود گذشته، به دنبال آرزو و مقابله با ناعدالتی	خطوط نرم و شیپ‌های دایره‌ای	موفقیت و رسیدن به خواسته	قرمز و طلایی	مهربان، از خود گذشته، به دنبال خانواده و مقابله با ناعدالتی	خطوط نرم و شیپ‌های دایره‌ای	آبی و قهوه‌ای
ضدقهرمان (هکتور) (ناخدا) (مروارید)	دارای نقص و مشکلات روانی و عقده‌های درونی، خودخواه و بی‌توجه به اخلاق، نماینده قشر معمولی جامعه	به دلیل کاراکتری دارای مشکلات درونی این کاراکتر بدنی نیرومند ندارد اما همواره از قهرمان قدرتمندتر بوده و از او محافظت می‌کند	تبدیل شدن به قهرمان، رسیدن به خواسته	قهوه‌ای، بنفش	دارای نقص، خودشیفته و بی‌توجه به اخلاق و خودخواه، نماینده قشر معمولی جامعه	بدنی نیرومند و مربع‌شکل با خطوط استوار، بسیار بزرگ‌تر از قهرمان	آبی و سفید
شرور (ارنست) (دلاکروز) (پیرمرد غریبه) (هشت‌پا)	شخصیت تک‌بعدی و تاریک، خبیث دارای نقشه‌های شیطانی، در جست‌وجوی قدرت و محبوبیت	این کاراکتر یک شرور مخفی است به همین دلیل از شیپ‌های مثلثی و خطوط اریب به شکل نامحسوس استفاده شده	نابودی	سفید و سورمه‌ای	شخصیت تک‌بعدی و تاریک، خبیث دارای نقشه‌های شیطانی، در جست‌وجوی قدرت و پول	این کاراکتر یک شرور مخفی است به همین دلیل از شیپ‌های مثلثی و خطوط اریب به شکل نامحسوس استفاده شده	سفید، سورمه‌ای
هشت‌پا	شخصیت تک‌بعدی و تاریک، خبیث دارای نقشه‌های شیطانی، در جست‌وجوی قدرت	شرور آشکار، استفاده از خطوط تیز و مورب شکل و مثلث برعکس در طراحی کلی	از دست دادن قدرت و طرد شدن	بنفش			

غالباً رنگ‌های بنفش، سیاه و قرمز است تا باس و ناامیدی، مرگ و خشم را به‌خوبی برای این کاراکتر نشان دهد. این در حالی است که شرورها را گذشته شخصیت خود را برای مخاطب آشکار می‌کرده و صورت‌هایی بدفرم و نازیبا داشته و شکل بدن، خطوط و اشکال تشکیل‌دهنده آن‌ها متفاوت از بقیه کاراکترها بود.

برخلاف شرورها، ضدقهرمان از گذشته تا به امروز تغییرات چندانی نکرده، زیرا در همان ابتدا هم آینه‌ای برای قشر حقیقی جامعه بودند. آن‌ها معمولاً قانون‌گریز، شوخ، با اعتمادبه‌نفس و در درون غمگین هستند و در لوای ظاهر مهربان و شوخشان سختی‌های زیادی کشیده‌اند، ظاهر آن‌ها معمولی است ولی تا حد امکان سعی می‌شود تا طراحی آن‌ها حمایتگر به نظر برسد، به همین دلیل آن‌ها معمولاً از نظر آناتومی بزرگ‌تر یا قوی‌تر از قهرمان هستند تا بتوانند او را در سفر قهرمان یاری دهند.

همچنین طراحی کاراکتر، شرور، ضدقهرمان و قهرمان، در بعدهای دیگر مانند طراحی فضا، موسیقی متن، زاویه دوربین، طراحی اکسسوری و لباس و فرهنگ نمود پیدا می‌کند و سعی می‌شود این کاراکترها را به گونه‌ای به تصویر کشیده شود تا از لحاظ تاریخی، جغرافیایی و رفتاری کاملاً باورپذیر باشند. از سویی به علت رشد شخصیت‌پردازی در این سال‌ها به این کاراکترها سرنوشت و گذشته هم اضافه شده تا دلیل شخصیت کنونی‌شان نشان داده شود و مخاطب بتواند این شخصیت آن‌ها را بیشتر باور کند. با توجه به آنچه که در پژوهش توضیح داده شد، در دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی هم الگوهای تکرارشونده تابع همین قاعده هستند. با اینکه انیمیشن کوکو قوانین و معیارهای به‌روزتری برای کاراکترهای خود دارد

خاکی‌رنگ با المان‌هایی از جنس چوب و حصیر. می‌توان در جای‌جای این انیمیشن المان‌های تزئینی، مانند تورهای ماهیگیری، سکان و قایق را مشاهده کرد. تنها تفاوتی که در این انیمیشن می‌توان دید؛ فضایی است که برای شرور داستان یعنی پیرمرد غریبه تعبیه شده است. فانوس دریایی مانند مخفیگاهی برای اوست، زیرا با تمامی خانه‌ها فرق می‌کند؛ نسبتاً مدرن‌تر^{۷۵} است و کاملاً از منطقه زندگی مردمان جنوب فاصله دارد.

انیمیشن کوکو هم مانند پسر دلفینی توانسته به‌خوبی مکان‌های تاریخی مکزیکی و محلی آن را به نمایش درآورد. به‌طور مثال بسیاری از بناها و حتی اسم خیابان‌ها از محله‌ها یا افراد مشهور مکزیکی الهام گرفته شده است؛ مانند مجتمع مرکزی مری گولد استیشن^{۷۶} که یک مرکز حمل‌ونقل در سرزمین مردگان است و از معماری آهنی قرن بیستم الهام گرفته شده است. معماری سرزمین مردگان هم تفاوت‌های زیادی با شیوه ساختمان‌سازی دنیای زندگان دارد. خانه‌هایی که روی هم ساخته شده‌اند و در بلندترین برج شهر، خانه دلاکروز قرار دارد؛ که پر از تجملات و زرق‌وبرق است؛ که نمادی برای شهرت و موسیقی اوست. جدول ۲ مقایسه شخصیت‌های دو انیمیشن کوکو و پسر دلفینی را نشان می‌دهد.

نتیجه‌گیری

امروزه غالب شرورها، ضمن مخفی بودن، می‌توانند ظاهر دوستانه هم داشته باشند و مخاطب تا لحظات پایانی از حقیقت وجودی آن‌ها بی‌خبر باشد. به همین دلیل برای طراحی شرورها از قالب مثلثی شکل به علت زاویه‌های تیز و خشنش استفاده می‌کنند تا خطر را به مخاطب القا کنند. همچنین رنگ‌هایی که برای طراحی این کاراکترها استفاده می‌شود،

خباثت می‌کند. همچنین ضدقهرمان هر دو انیمیشن مردانی حمایتگر، اما با ویژگی‌های ظاهری متفاوت‌اند. هکتور جسمی ضعیف و روحی آزادریده دارد و در مقابل ناخدا مروارید مردی تنومند و سرخوش است که در آرزوی ناکامی‌هایش، روزگاری می‌گذراند.

و پسر دلفینی تا حدودی سنتی است. هر دو قهرمان انیمیشن‌های ذکر شده کودکانه بی‌گناه، شجاع و بازیگوش هستند؛ هر دو شرور اصلی انیمیشن یعنی دلاکروز و پیرمرد غریبه، دو شرور مخفی و دسیسه‌گرند. البته در انیمیشن پسر دلفینی، هشت‌پا، شرور دیگری است که زور گوست و آشکارا

پی‌نوشت‌ها

1. Hero.
2. Anti-hero.
3. Villain.
4. Anti-villain.
5. Classic.
6. Disney.
7. Art book.
8. Storyboard.
9. Animation
10. *Coco* (2017).
11. *Dolphin Boy* (2021).
12. Characters.
13. Superman.
14. Spider Man.
15. Narcissism.
16. Psychosis.
17. Machiavellianism.
18. Denis Diderot.
19. Hector Rivera.
20. Maui.
21. *Moana* (2016).
22. Captain Pearl.
23. Nick Wilde.
24. *Zootopia* (2016).
25. Ursula.
26. *The Little Mermaid* (1989).
27. Jafar.
28. *Aladdin* (1992).
29. Hades.
30. *Hercules* (1997).
31. Oscar.
32. *The Lion King* (1995).
33. Sequence.
34. Fourth wall.
35. Dawn Bellwether.
36. Hans.
37. *Frozen* (2013).
38. *Tangled* (2010).
39. *Wreck it Ralph* (2012).
40. Cruella deville.
41. *One Hundred and One Dalmatians* (1961).
42. Gaston.
43. *Beauty and the Beast* (1991).
44. Tamatoa.
45. Clayton.
46. *Tarzan* (1999).
47. Lotso.
48. *Toy story 3* (2010).
49. Ernesto de la cruz.
50. Timon.
51. Yujin.
52. Dan Hahn.
53. John Lasseter.
54. Penelope.
55. Anatomy.
56. Lollipop King.
57. Leatrice Eisman.
58. Rudolf Julius Arnheim.
59. Johannes Itten.
60. Contrast.
61. Sky frame Studio.
62. Pixar.
63. Miguel.
64. Music.
65. Mama Imelda.
66. Mama Abuelita.
67. Guilherme Jacinto.
68. Animator.
69. Dialogue.
70. Lee Unkrich.
71. Mexico.
72. Victorian Period.
73. Plankton.
74. Accessory.
75. Modern.
76. Marigold Grand Central Station.

فهرست منابع

- Allen, M. A., Lucas, J. P., Chung, M., Rayess, H. M., & Zuliani, G. (2021). Nasal analysis of classic animated movie villains versus hero counterparts. *Facial Plastic Surgery*, 37(3), 348–353. <https://doi.org/10.1055/s-0040-1716885>
- Arnheim, R. (2007). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* [Honar va Edrak-e Basari; Ravanshenasi-ye Cheshm-e Khalegh] (M. Akhgar, Trans.). SAMT Publishing. (Original work published 1954) (in Persian)

- Culhane, J. (1992). *Disney's Aladdin: the making of an animated film*, Disney Editions, ISBN 9781562827571. <https://literaryterms.net/>
- Disney Fandom. (n.d.). *Disney Wiki* [Disney Wiki]. Fandom. <https://www.disney.fandom.com>
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony: Pantone edition* (R. Zamzameh, Trans.; 7th ed.). Simorgh Publishing. (Original work published 2017) (in Persian)
- IMDb. (n.d.). IMDb: *Movies, TV & celebrities* [IMDb]. IMDb.com, Inc. <https://www.imdb.com>
- Irandoost, M. H. (1389). *Elements of attraction in animated cinema* [Anaser-e Jazabiat dar Cinemaye Animation] (2nd ed.). Soureh Mehr Publishing. (in Persian)
- Itten, J. (2017). *The Art of Color* [Honar-e Rang] (12th ed.; A. Sharveh, Trans.). Yasavoli Publishing. (Original work published 1973) (in Persian)
- Jonason, P. K., Webster, G. D., Schmitt, D. P., Li, N. P., & Crysel, L. (2012). The antihero in popular culture: A life history theory of the Dark Triad. *Review of General Psychology*, 16(2), 192–199. <https://doi.org/10.1037/a0027914>
- Kheirandish, M. (2022). *The Dolphin Boy animation art book* [Art Book-e Animation-e Pesar-e Dolfini]. Peinama Publishing. (in Persian)
- Kjeldgaard-Christiansen, J., & Schmidt, S. H. (2019). Disney's shifting visions of villainy from the 1990s to the 2010s: A biocultural analysis. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 3(2), 1–16. <https://doi.org/10.26613/esic.3.2.140>
- Klapp, O. E. (1948). The creation of popular heroes. *American Journal of Sociology*, 54(2), 135–141. <https://doi.org/10.1086/220292>
- Koei, C. (2000). *Face reading: A key to rapid personal identification* [Chehreh-khani: Kelidi baraye tashkhis-e sari-e hoviati-e ashkhass] (S. Shiroudi, Trans.). Nasim-e Danesh Publishing. (Original work published 1976) (in Persian)
- LightsCameraAction. (2019, March 10). *Coco (2017) –The making of/ behind the scenes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7sXcn6mMb2Q>
- Mirzaei, H., Mohammadzadeh, M., & Safoura, M. A. (2024). Analysis of cultural capital and identity formation in the animations *The Incredibles*, *WALL-E*, and *Ratatouille* based on Pierre Bourdieu's theory of cultural capital [Tahlil-e sarmaaye-ye farhangi va shekl-giri-ye hoviyyat dar animation-haye Shegeftangizân, Vâl-i va Râtâtuyi bar asas-e nazariye-ye sarmaaye-ye farhangi-ye Pierre Bourdieu]. *Peykareh*, 13(37), 40–57. <https://doi.org/10.22055/pyk.2024.19267> (in Persian)
- Mo Andish Art. (n.d.). *Mo Andish Art Instagram profile* [Instagram-e Mo Andish Art]. Instagram. https://www.instagram.com/mo_andish_art (in Persian)
- Shumer, G., Alexander, K., & Sullivan, K. (2022). *Ideas for short animation* (6th ed.) [Idehaayi baraye animation-e kootah (chap-e sheshom)] (T. Salhshoor, Trans.). Tehran: Nashr-e Aban. (Original work published 2008) (in Persian)
- StudioBinder. (2023, June 13). *What is an antihero - And why are*

- they so compelling? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iL75W7M4Puw>
- Tale Foundry. (2023, May 18). *Why antiheroes aren't villains* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dYldDWLSgl0>
- The Take. (2018, October 2). *The two types of Disney villains* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EtRARdcYWQ8>
- Unkrich, L., & Molina, A. (2017). *The art of Coco* [Honar-e Coco]. Chronicle Books LLC. ISBN: 1452164061. <https://www.chronicle-books.com/products/the-art-of-coco>
- Villains Fandom. (n.d.). *Villains Wiki* [Villains Wiki]. Fandom. <https://www.villains.fandom.com>
- Zhao, Y., & Park, S. W. (2020). Analysis of villain characters in animation: Focusing on the characteristics of animation characters in the U.S. and China [Tahlil-e karakter-haye manfi dar animation: Tamarkoz bar vizhegi-haye karakter-haye animation dar U.S. va Chin]. *Journal of Information Technology Applications & Management*, 27(6), 1–14. <https://doi.org/10.21219/jitam.2020.27.6.001>
- آرنه‌ایم، رودلف (۱۳۸۶). هنر و ادراک بصری؛ روانشناسی چشم خالق (مجید اخگر، مترجم). نشر سمت. (چاپ اصلی اثر ۱۹۵۴)
- آیزمن، لئانریس (۱۳۹۶). روانشناسی کاربردی رنگ‌ها (پنتون) (چاپ هفتم) (روح‌الله زمزمه، مترجم). نشر سیمرغ. (چاپ اصلی اثر ۲۰۱۷)
- ایتن، یوهانس (۱۳۹۶). هنر رنگ، چاپ دوازدهم (عربعلی شروه، مترجم). نشر یساوولی. (چاپ اصلی اثر ۱۹۷۳)
- ایراندوست، محمد هادی (۱۳۸۹). عناصر جذابیت در سینمای انیمیشن (چاپ دوم). نشر سوره مهر.
- خیراندیش، محمد (۱۴۰۱). آرت بوک انیمیشن پسر دلفینی. نشر پی‌نما.
- شومر، گری؛ الکساندر، کیت و سالیوان، کارن (۱۴۰۱). ایده‌هایی برای انیمیشن کوتاه (چاپ ششم) (توح سلحشور، مترجم). نشر آبان. (چاپ اصلی اثر ۲۰۰۸)
- کوی، جی‌آن (۱۳۷۹). چهره‌خوانی: کلیدی برای تشخیص سریع هویت اشخاص (شراره شیرودی مترجم). نشر نسیم دانش. (چاپ اصلی اثر ۱۹۷۶)
- میرزائی، حامد؛ محمدزاده، مهدی و صفورا، محمدعلی (۱۴۰۳). تحلیل سرمایه فرهنگی و شکل‌گیری هویت در انیمیشن‌های شگفت‌انگیزان، وال-ای و راتاتویی، براساس نظریه «سرمایه فرهنگی» پیر بوردیو. پیکره، ۱۳ (۳۷)، ۴۰-۵۷. <https://doi.org/10.22055/pyk.2024.19267>