

## A Comparative Study of the Antagonist in the Animated Films *Puss in Boots 1* and *Puss in Boots 2*

Amir Reza Montazer Zohour<sup>1</sup>, Esmail Najar<sup>2</sup>, Mohammad Ali Safoora<sup>3</sup>

Received: 24 August 2024, Accepted: 13 February 2025

Doi: 10.22034/RPA.2025.2039449.1099

### Abstract

The antagonist character is one of the most important elements of a screenplay, and many of the story's conflicts revolve around it. This article examines the villain character in the animated films *Puss in Boots* and *Puss in Boots: The Last Wish*, focusing on the process of character formation and the change in the pattern of antagonist characterization. The reason for selecting these works is that, unlike most available examples, the first movie portrays a profound and unexpected relationship between the antagonist and protagonist, enhancing a unique sense of Identification in the audience. In the second movie, the antagonist plays the role of force of nature and strives to challenge the protagonist's existence in the world of the living. This research relies on the theories of Dean Movshovitz and John Truby. Movshovitz emphasizes the importance of empathy towards characters to foster a sense of Identification with them; John Truby emphasizes the development of Heroes and Villains that have a direct relationship with each other. The method used in this research is descriptive-analytical and involves comparing works in American comparative literature. The results of this study show that although creating Villains that one can empathize with may seem like an unusual subject, it leads to creating different and positive tensions in animated screenplays.

**Keywords:** Comparative study, Antagonist, Characterization, Animation, *Puss in Boots* the movie, Dramatic literature

1. Master's degree student in Dramatic Literature, Department of Dramatic Literature, Faculty of Arts, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran. Email: ar.zohoor@modares.ac.ir

2. Assistant Professor, Department of Dramatic Literature, Faculty of Arts, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran (Corresponding author). Email: najar@modares.ac.ir

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

## مطالعه تطبیقی شخصیت آنتاگونیست در انیمیشن‌های سینمایی «گره چکمه‌پوش ۱» و «گره چکمه‌پوش ۲»<sup>۱</sup>

امیررضا منتظرظهور<sup>۲</sup>، اسماعیل نجار<sup>۳</sup>، محمدعلی صفورا<sup>۴</sup>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۶/۰۳، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۱/۲۵

Doi: 10.22034/RPA.2025.2039449.1099

### چکیده

شخصیت آنتاگونیست یکی از مهم‌ترین اجزاء فیلم‌نامه به شمار می‌رود که بسیاری از کشمکش‌های داستان به دست او گره می‌خورد. این مقاله با تحلیل شخصیت‌های منفی انیمیشن گره چکمه‌پوش و گره چکمه‌پوش: آخرین آرزو به بررسی فرایند شکل‌گیری و تغییر الگوی شخصیت‌پردازی آنتاگونیست‌ها می‌پردازد. دلیل انتخاب این آثار این است که نسخه اول برخلاف اکثر نمونه‌های موجود رابطه عمیق و دور از انتظاری را از آنتاگونیست با پروتاگونیست به نمایش می‌گذارد و حس همذات‌پنداری کم‌نظیری را در مخاطب تقویت می‌کند و در نسخه دوم آنتاگونیست نقش نیروی طبیعت را بازی می‌کند و در تلاش است تا موجودیت پروتاگونیست را در دنیای زنده‌ها به چالش بکشد. برای انجام مطالعه در این پژوهش از نظریات دین موشوویتز و جان تروبی استفاده می‌شود. موشوویتز از امر همدلی با شخصیت در جهت همذات‌پنداری با آن و جان تروبی بر پرورش شخصیت‌های مثبت و منفی که با هم ارتباط مستقیم دارند تأکید می‌کنند. روش انجام این تحقیق توصیفی-تحلیلی است و تطبیق آثار در مکتب آمریکایی ادبیات تطبیقی انجام می‌پذیرد. نتایج این پژوهش نشان خواهد داد که گرچه ساخت شخصیت‌های منفی‌ای که بشود با آنها همذات‌پنداری کرد مسئله‌ای غیرعادی به نظر می‌رسد، خلق آنها باعث ایجاد تنش‌های متفاوت و مثبتی در فیلم‌نامه‌های انیمیشنی می‌گردد.

واژگان کلیدی: مطالعه تطبیقی، آنتاگونیست، شخصیت‌پردازی، انیمیشن، فیلم گره چکمه‌پوش، ادبیات نمایشی

۱. این مقاله برگرفته از پروژه پایان‌نامه کارشناسی ارشد آقای امیررضا منتظرظهور، با عنوان «مطالعه تطبیقی شخصیت‌پردازی گزیده‌ای از انیمیشن‌های سینمایی ایرانی و آمریکایی با رویکرد انتقادی» در رشته ادبیات نمایشی، دانشکده هنر دانشگاه تربیت مدرس با راهنمایی دکتر اسماعیل نجار و مشاوره دکتر محمدعلی صفورا است که در تاریخ ۱۴۰۳/۱۰/۳۰ دفاع شده است.

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی، گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.  
Email: ar.zohoor@modares.ac.ir

۳. استادیار گروه ادبیات نمایشی، گروه ادبیات نمایشی، دانشکده هنر، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.  
Email: najar@modares.ac.ir (نویسنده مسئول).

۴. استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.  
Email: safoora@modares.ac.ir

## درآمد

قهرمان داستان در انیمیشن، مانند قهرمان داستان در یک فیلم سینمایی برای کنشگری نیاز به یک سری موانع دارد. البته باید در نظر داشت که قهرمانان برای سنین مختلف، شاخصه‌های مختلفی دارند. کودکان و نوجوانان که یکی از اصلی‌ترین مخاطبان انیمیشن هستند، انتظارات و توقعات مختلفی از قهرمانان دارند. مخاطبان معمولاً این مسئله را دنبال می‌کنند که قهرمانان بر مشکلات زندگی پیروز بشوند تا در نتیجه آنان بتوانند با آن شخصیت همذات‌پنداری<sup>۱</sup> کنند. موانع پیش روی قهرمانان معمولاً خود را در قالب چالش یا حتی نیروی مخالف در فیلمنامه نمایان می‌کنند. این چالش می‌تواند زاینده مسائل ذهنی روانی، دنیای اطراف و حتی یک عامل انسانی باشد. نویسنده‌های حوزه ادبیات غالباً عامل انسانی‌ای را که میان قهرمان داستان و هدفش مانع ایجاد می‌کند «آنتاگونیست»<sup>۲</sup> یا شخصیت منفی اصلی داستان می‌نامند. یا به عبارت دیگر، همان‌طور که قادری می‌نویسد: «هر کاراکتری که در برابر اعمال کاراکتر محوری به مخالفت برخیزد، کاراکتر رقیب یا مخالف خوانده می‌شود» (قادری، ۱۴۰۱: ۲۰۳).

آنتاگونیست‌ها برخلاف عمق امروزی‌شان در انیمیشن‌های آغازین، مانند دیگر شخصیت‌ها، تقریباً سطحی پرداخت می‌شدند و کارکرد اصلی‌شان مختل کردن زندگی قهرمان با یک عمل پلید بود که منجر به ماجراجویی و کشمکش در داستان می‌شد. مثلاً شخصیت‌های منفی در آثار کمپانی *والت دیزنی*<sup>۳</sup> که معمولاً اقتباس‌های وفاداری از قصه‌های پریان<sup>۴</sup> و فولکلور<sup>۵</sup> بودند، همه نمایانگر اعمال و کنش‌های ناشایست آنتاگونیست‌ها هستند که تماشاگران را ملزم به مخالفت با آنان می‌کرد. کریستوفر ووگلر<sup>۶</sup> در این رابطه اظهار می‌کند، «کارتون‌های دیزنی به خاطر تبهکارانشان [شریرهایشان]<sup>۷</sup> [در یادها می‌مانند] (ووگلر، ۱۴۰۱: ۱۰۱). این شخصیت‌ها به مراتب در پردازش شخصیتی ساده نوشته شده بودند، اما جدیت آنان در اجرای آمال و آرزوهایشان که در تضاد با خواسته‌های قهرمانان بودند، جذابیت و گیرایی خاصی به این شخصیت‌ها بخشید که کمتر مخاطبی در زمان اکران این آثار آنان را از یاد برد. شخصیت‌هایی مانند ملکه بدجنس در انیمیشن *سفیدبرفی و هفت کوتوله*<sup>۸</sup> و نامادری سیندرلا در انیمیشن *سیندرلا*<sup>۹</sup>، هر دو تنها با یک صفت شخصیتی، یعنی حسادت به یادها سپرده شده‌اند. این

افراد چنان بر خواسته خود در رقابت با فرزندان ناتنی‌شان مصمم هستند که به هر اعمال شومی دست می‌زنند و همین مسئله آنان را در چشم مخاطبان در فهرست بهترین شخصیت‌های منفی کاریزماتیک<sup>۱۰</sup> در تاریخ آثار کلاسیک دیزنی قرار داده است. البته طبق استانداردهای قصه‌گویی امروزی این شخصیت‌ها اصولاً دوبعدی شناخته می‌شوند و معمولاً چیزی به غیر از یک سری صفات شخصیتی ثابت و مطلق نمی‌توان در آنان پیدا کرد؛ گرچه این آنتاگونیست‌ها برای عصر طلایی انیمیشن در قرن بیستم شاخص و نمادین محسوب می‌شده‌اند.

امروزه با پیشرفت در ادبیات سینمایی، انیمیشن‌ها نیز مانند فیلم‌های رئال از شخصیت‌های چندبعدی در فیلم‌نامه‌های خود استفاده می‌کنند. بهار نوری‌زاده در رساله خود این‌گونه می‌نویسد: «شخصیتی که واجد ترکیب منحصر به فردی از انگیزش‌های متضاد، مثل اعتماد و شک، یا امید و یأس، است، واقعی‌تر و انسانی‌تر از شخصیتی است که تنها یکی [یک] خصیصه از شخصیت را به نمایش می‌گذارد» (نوری‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۷). شخصیت‌های منفی صرفاً نماد یک کنش بد تلقی نمی‌شوند و دیگر نمی‌توان با شخصیتی که فقط در تاریکی زندگی می‌کند، ظاهر شیطانی دارد، اعمال پلید انجام می‌دهد و خنده‌های شیطانی سر می‌دهد، داستان خوبی خلق کرد (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۷۵). در واقع آنتاگونیست هم باید به میزان «پروتاگونیست»<sup>۱۱</sup> از خواسته‌ها و نیازهای درونی، نقص وجودی، تجربه و دیدگاه یا ویژگی‌های شخصیتی برخوردار باشد (ن.ک.ب. موشوویتز، ۱۴۰۰: ۹۰). ما در پاراگراف‌های پیش رو می‌کوشیم تا با استفاده از نظریات جان تروبی<sup>۱۲</sup> و دین موشوویتز<sup>۱۳</sup> به بررسی مؤلفه‌های مرتبط با خلق و پرورش آنتاگونیست‌های مدرن پردازیم و برای این هدف از نمونه‌های مطالعاتی *گره چکمه پوش ۱*<sup>۱۴</sup> و *گره چکمه پوش ۲*<sup>۱۵</sup> استفاده می‌کنیم.

آثار زیادی پس از دوران طلایی دیزنی موفق شدند تا شخصیت‌هایی را خلق کنند تا همه، آنها را به یاد داشته باشند. اما کمتر نمونه‌هایی بودند که آنتاگونیست‌هایی با بُعدهای متفاوت شخصیتی به وجود آورده باشند. فیلم *گره چکمه پوش ۱* برخلاف اکثر آثار انیمیشنی، شخصیت منفی خود را از طریق یک رابطه عمیق با پروتاگونیست به مخاطبان معرفی کرد و در تلاش بود تا میزان اهمیت مخاطب یا

جان تروبی در کتاب *آنا تومی داستان: ۲۲ گام تا استاد شدن در داستان‌گویی*<sup>۲۰</sup> معتقد است هر آنتاگونیست باید متناسب با پروتاگونیست یا قهرمان خود باشد، زیرا او باید تنها کسی باشد که برخلاف شخصیت‌های دیگر طوری به قهرمان صدمه وارد کند که وی امکان رشد در داستان داشته باشد. تروبی از این تکنیک با نام «حریف ضروری»<sup>۲۱</sup> نام می‌برد (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۱). تروبی اظهار می‌کند که حریف به سه دسته تقسیم می‌شود: «حریف اصلی»<sup>۲۲</sup>، «حریف در لباس متحد»<sup>۲۳</sup> و «متحد در لباس حریف»<sup>۲۴</sup>.

۲. موشوویتز، دین (۱۴۰۰)، *قصه‌گویی به روش پیکسار: قوانینی برای روایت بر مبنای بهترین فیلم‌های پیکسار*، ترجمه صوفیا نصرالهی، چاپ دوم، تهران: چتر فیروزه. کتاب دین موشوویتز با نام *قصه‌گویی به روش پیکسار: قوانینی برای روایت بر مبنای بهترین فیلم‌های پیکسار*<sup>۲۵</sup> مؤلفه‌هایی از جمله همدلی<sup>۲۶</sup> با شخصیت و همین‌طور ساخت شریک‌های داستانی را مورد تحلیل قرار می‌دهد که هرچند برگرفته از انیمیشن‌های سینمایی پیکسار هستند، ولی کمپانی‌های انیمیشن‌سازی دیگر در صنعت سینمایی آمریکا از آنها بی‌نصیب نیستند. در کتاب موشوویتز، شریک‌ها یا همان شخصیت‌های منفی به سه دسته تقسیم می‌شوند: شریک‌های شیطانی، شریک‌های خیرخواه، و شریک‌های خوب. نکته‌ای که درباره شریک‌های نوع خوب حائز اهمیت است این است که آنها فقط به فکر اهداف و منافع خودشان هستند و در دستیابی به این مسئله چندان ظالمانه عمل نمی‌کنند (ن.ک.ب. موشوویتز، ۱۴۰۰: ۹۰-۹۳). به علاوه این‌ها، شریک‌ها می‌توانند حتی به اندازه دنیای داستانی اطراف قهرمان، برای وی خطرناک باشند و فقط محدود به یک سری شخصیت با صفات شخصیتی خاص نمی‌شوند.

نظریه‌پردازان دیگری هم در غرب به موضوع بُعد شخصیت و پردازش شخصیت منفی پرداخته‌اند که به کتاب‌های آنها اشاره خواهیم کرد.

۳. مک‌کی، رابرت (۱۴۰۰)، *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ سی‌ام، تهران: هرمس.

رابرت مک‌کی<sup>۲۷</sup> در کتاب *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*<sup>۲۸</sup> به موضوعاتی از جمله ابعاد شخصیتی، انتخاب‌های سازنده در جهت شکل‌گیری

همان همذات‌پنداری‌اش با کاراکترها، بین قهرمان و شریر یکسان باشد. کاری که شاید نمونه مشابه آن را در محدود فیلم‌هایی مانند *سیاره گنج*<sup>۲۹</sup> بین شخصیت جیم<sup>۳۰</sup> و لانگ جان سیلور<sup>۳۱</sup> مشاهده کرده باشیم. فیلم *گره چکمه‌پوش*<sup>۳۲</sup> سعی کرد تا آنتاگونیست خود را فراتر از یک عامل انسانی در جهان داستانی‌اش نمایان کند. این موضوع در آثاری مانند *در جست‌وجوی نیمو*<sup>۳۳</sup> ملموس‌تر است؛ چراکه شخصیت منفی اصلی در آنجا فقط خود اقیانوس است. تمام چالش‌هایی که شخصیت قهرمان در این فیلم آنها را پشت سر می‌گذارد، خارج از محدوده فیزیکی هستند که بشود آنها را با مبارزه تن‌به‌تن حل کرد. در فیلم *گره چکمه‌پوش*<sup>۳۴</sup> این عامل که بعضی اوقات خود را به صورت فیزیکی هم نمایان می‌سازد، به‌طورکلی به مسئله مرگ و زندگی پروتاگونیست وابسته است. موضوعی که ما به دنبال بررسی آن هستیم، تغییر روند خلق شخصیت آنتاگونیست از فیلم اول به فیلم دوم است، چراکه هر دو شخصیت به لحاظ ساختاری با هم تفاوت‌هایی دارند و نسبت به مضمون داستان‌های هر فیلم پردازش شده‌اند.

### پیشینه تحقیق

گرچه پژوهش‌های بسیاری در قالب کتاب، مقاله و پایان‌نامه در حوزه شخصیت‌پردازی نگاشته شده است اما تا کنون هیچ نظریه‌پرداز شاخصی مطالعه مجزایی به صورت مستقیم بر روی مسئله شخصیت‌پردازی آنتاگونیست در فیلم‌نامه انیمیشن انجام نداده است. شایان‌ذکر است که اکثر مطالعات انجام‌شده بر روی شخصیت‌پردازی انیمیشن در ایران و جهان بیشتر بر نحوه طراحی شکل و شمایل شخصیت‌های انیمیشنی تمرکز داشته‌اند و کمتر پژوهشی به نقش فیلم‌نامه‌نویس در پرداخت شخصیت‌ها در داستان اشاره کرده است. این موضوع هم باید ذکر شود که اساس قوانین شخصیت‌پردازی در فیلم‌نامه‌نویسی برای اثری مثل انیمیشن که از دل رسانه‌ای مانند سینما به وجود آمده است، برای هر دو یکسان است. بنابراین مهم‌ترین بخش پیشینه پژوهش ما به منابع دست اول برای ترسیم چارچوب نظری برمی‌گردد.

۱. تروبی، جان (۱۴۰۱)، *آنا تومی داستان: ۲۲ گام تا استاد شدن در داستان‌گویی*، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ ششم، تهران: ساقی.

مقاله‌ای است به نوشته مشترک یو زاوو<sup>۳۲</sup> و سانگ وان پارک<sup>۳۳</sup> که سعی می‌کند کهن‌الگوهای اصلی این شخصیت را در صنعت سینمای انیمیشن آمریکا مشخص کند و در عین حال آنها را با نمونه‌های خلق شده در چین تطبیق بدهد. این کهن‌الگوها شامل گزینه‌های زیر می‌شوند: (۱) شیر بی‌رحم: افرادی بی‌رحم هستند که درگیری شدید با قهرمان داستان دارند و نماد نیروهای شیطانی هستند. (۲) شیر خشن: افرادی بی‌پروا و بی‌ادب هستند که بدون توجه به عواقب کارشان با زور و قدرت می‌خواهند مسائل را حل بکنند. (۳) شیر مودبی: افرادی هستند که در ظاهر مهربان به نظر می‌رسند ولی از درون بدجنس هستند (for more on this see Zhao & Park, 2020: 5

Feng, Y., & Park, J. (2015). "Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney- and Studio Ghibli-Animated Films". *Children and Media*. 9 (3). 368-385.

یانگ فنگ<sup>۳۴</sup> و جیوو پارک<sup>۳۵</sup> در مقاله‌ای به نام «دانه بد یا دانه خوب؟ بررسی محتوای آنتاگونیست‌های اصلی فیلم‌های انیمیشنی *والت دیزنی* و *استودیو جیبلی*»<sup>۳۶</sup> به مسائلی از جمله تمایزات میان فرهنگ‌های جوامع برای خلق شخصیت آنتاگونیست، نوع کنش‌های این شخصیت‌ها و تأثیرشان بر مخاطب پرداخته‌اند. آنتاگونیست‌ها معمولاً به سه روش مرتکب اعمال خسونت‌بار می‌شوند. در روش غیرمستقیم ممکن است شخصیت منفی اصلی، قهرمان را مورد انزوای اجتماعی قرار دهد و در روش فیزیکی به او انواع صدمات جسمانی را وارد کند، در روش کلامی هم پروتاگونیست توسط آنتاگونیست مورد دشنام قرار می‌گیرد. تمامی این رفتارها بعداً می‌توانند توسط آنتاگونیست‌ها توجیه شوند درحالی‌که از نظر اجتماعی قابل قبول نیستند (for more on this see Feng & Park, 2015: 10-9

Tabentane, R. & Suprajitno, S. (2015). «Con-verted Villain: A Study on Gru's Changing Character Traits in *Despicable Me*». *Language, Literature and Teaching*. 3 (1). 16-21.

مقاله «شخصیت منفی تغییر کرده: مطالعه‌ای بر تغییر صفات شخصیتی گرو در *من نفرت‌انگیز*»<sup>۳۷</sup> به نوشته مشترک رچینا تابنتانه<sup>۳۸</sup> و سیتفانوس سوپراجیتنو<sup>۳۹</sup> که به عواملی که

شخصیت‌پردازی درست و عوامل ساختاری یک شخصیت پرداخته است. او معتقد است که یک شخصیت در شرایط بحرانی چهره واقعی خود را نشان می‌دهد و این امر توسط یک سری انتخاب دشوار صورت می‌گیرد. این که این شخصیت راست‌گو است یا دروغ‌گو، قاتل است یا ناجی، وفادار است یا بی‌وفا، همه بستگی به انتخاب‌هایی دارد که او در طول مسیر داستان انجام می‌دهد (ن.ک.ب. مک‌کی، ۱۴۰۰: ۱۴۶). در واقع انتخاب‌های سازنده و تضاد در ظاهر و صفات شخصیتی هر دو به آنتاگونیست و پروتاگونیست بعد اضافه می‌کنند و به آنها جذابیت و گیرایی خاصی می‌بخشند. مک‌کی در رابطه با ابعاد شخصیتی این‌گونه می‌نویسد: «ابعاد شخصیت باعث جذابیت او می‌شود و تضاد در سرشت یا رفتار، توجه بیننده را جلب می‌کند» (مک‌کی، ۱۴۰۰: ۵۲۶).

Black, S. (2017). *13 Steps to Evil – How to Craft Superbad Villains. First Edition. United Kingdom: Sacha Black Inc*

ساشا بلک<sup>۴۰</sup> در کتاب ۱۳ گام برای شریر شدن: چگونگی ساخت یک شخصیت منفی بسیار بد<sup>۴۱</sup> تأکید دارد که یک شخصیت منفی معمولاً با زخم روحی به درجه بی‌نهایت از تاریکی دست پیدا می‌کند و در واقع انگیزه وی به وسیله آن شکل می‌گیرد (for more on this see Black, 2017: 52-54). او همچنین اظهار می‌کند که مرز بین شخصیت منفی و مثبت وابسته به یک دروغ مهمی است که شخصیت باور می‌کند، به عنوان مثال اینکه او برای خانواده و دوستانش فرد مهمی نیست و به هیچ دردی نمی‌خورد، تنها در زمانی که وی این‌ها را باور می‌کند تبدیل به یک شریر واقعی می‌شود (for more on this see Black, 2017: 56-60).

تعدادی از محققان مختلف در سطح جهان هم پژوهش‌هایی در زمینه شخصیت‌پردازی آنتاگونیست در فیلم و انیمیشن انجام داده‌اند.

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». *Information Technology Applications and Management*. 27 (6). 1-14.

«بررسی شخصیت‌های منفی در انیمیشن: تمرکز بر مشخصات شخصیت‌های انیمیشنی در آمریکا و چین»<sup>۴۱</sup>

آنتاگونیست که تروبی و موشوویتز مشخص کرده‌اند مورد تحلیل قرار گیرند. جهت دستیابی به این هدف کتب و مقاله‌هایی در رابطه با شخصیت‌پردازی آنتاگونیست در رسانه‌های داستانی از جمله فیلم، انیمیشن و رمان مورد استفاده قرار گرفته‌اند.

### چارچوب نظری

چارچوب نظری این پژوهش بر اساس مؤلفه‌های دو نظریه‌پرداز دوران سینمای معاصر بنا شده است. در سال ۲۰۰۷ میلادی، جان تروبی، استاد فیلم‌نامه‌نویسی، نگرش به‌خصوصی نسبت به آنتاگونیست‌ها تحت عنوان نظریه حریف ضروری مطرح کرد. وی معتقد است که یک حریف یا آنتاگونیست علاوه بر این که تنها نقطه ضعف مهم قهرمان محسوب می‌شود، دارای دیدگاه، ارزش، استدلال قوی معیوب و چهره انسانی است؛ تا جایی که شباهت‌های زیادی بین او و پروتاگونیست دیده می‌شود و نگاه سیاه‌وسفید مخاطب را نسبت به این شخصیت‌ها تغییر می‌دهد (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۱-۱۳۳). تمامی این جزئیات باعث ایجاد بُعد برای آنتاگونیست می‌شود که نظریات رابرت مک‌کی با این مؤلفه‌ها هم‌سو است و به درک بیشتر آن کمک می‌کند. در سال ۲۰۱۵ میلادی، دین موشوویتز، فیلم‌نامه‌نویس و مربی نویسندگی، تمامی المان‌های شخصیت‌پردازی آثار کمپانی پیکسار را مورد تحلیل و بررسی قرار داد و نظریه‌ای به نام همدلی با شخصیت را مطرح کرد. او برای علاقه‌مندی مخاطب نسبت به هر شخصیتی، سه سطح تعیین می‌کند. سطح اول مربوط به ویژگی‌های بارز بیرونی شخصیت است و دومی جهان آن شخصیت و ویژگی‌های مثبت اوست و سومین مورد سهیم شدن با عقاید و جنبه‌های کمتر جذاب آن شخصیت مانند اشتباه‌هایش است (ن.ک.ب. موشوویتز، ۱۴۰۰: ۳۹-۴۰). این سطح‌ها حتی روی شخصیت‌های منفی مانند شریرهای خوب، بیشتر جواب می‌دهد چون آنان بیش از اندازه نسبت به قهرمان ظالمانه رفتار نمی‌کنند (ن.ک.ب. موشوویتز، ۱۴۰۰: ۹۳). باید خاطر نشان کرد که لزوماً نظریه‌ای مختص به شخصیت‌پردازی آنتاگونیست در انیمیشن وجود ندارد و حتی مک‌کی در کتاب شخصیت: هنر طراحی نقش و مجموعه شخصیت‌ها برای کتاب، نمایش و سینما<sup>۴۴</sup> اظهار می‌کند که هر ژانری در سینما قادر است تبدیل به یک اثر

باعث تحول پروتاگونیست در انیمیشن من نصرت/نگیز<sup>۴۰</sup> و ایجاد منحنی شخصیت در او گردیده است می‌پردازد و به این موضوع اشاره می‌کند که دلیل تغییر شخصیت گرو از شریر به آدم خوب به خاطر سه دختری است که کنار او زندگی می‌کنند، که این کاملاً مربوط به حس تنهایی اوست. زیرا مادر وی حتی با تمام موفقیت‌هایش به او اهمیت نمی‌داد و همین برای گرو یک عقده ایجاد کرد، که بتواند از سه دختری که کنارش هستند نگهداری کند (for more on this see Tabentane & Suprajitno, 2015: 5-2 Christiansen, J-K. (2019). "A Structure of Antipathy: Constructing the Villain in Narrative Film". *Projections*. 13 (1). 67-90.

مقاله «ساختار ضدیت: خلق شخصیت منفی در فیلم داستانی»<sup>۴۱</sup> که توسط جنز کیلدگارد کریستیانسن<sup>۴۲</sup> تنظیم شده است به نظریه فیلم‌شناختی اشاره می‌کند و ارتباط ضدیت مخاطب از لحاظ روانشناسی با نحوه شکل‌گیری شریرهای سینمایی را بررسی می‌کند. سه سطح از چهارچوب تحلیلی در این تحقیق وجود دارد به نام گناهکار تعمدی، کنش متعاقب و مسئولیت علی، که به عنوان مثال، شخصیت جعفر در انیمیشن علاء‌الدین<sup>۴۳</sup> برای به‌دست آوردن تخت پادشاهی نقشه‌های زیادی می‌کشد و در نتیجه گناه تعمدی خود را نمایان می‌سازد (for more on this see Christiansen, 2019: 5-7). یا همان طوری که شخصیت مایکل مایرز<sup>۴۴</sup> در فیلم هالووین<sup>۴۵</sup> به قربانیان خود آسیب وارد می‌کند، مخاطبان را متوجه واکنش‌های اعمال خود می‌کند که این منجر به ترس در فرایند فیلم می‌شود. مسئله دیگری که وجود دارد این است که شریر برای ایجاد ضدیت از طرف مخاطبان، اعمال شرورانه را با اختیار خودش انجام بدهد و هیچ نیروی ماورایی او را تحت کنترل نگرفته باشد (for more on this see Christiansen, 2019: 11-14).

### روش تحقیق

این تحقیق با روش توصیفی-تحلیلی و با رویکرد تطبیقی مکتب آمریکایی صورت گرفته است. در این مقاله سعی شده است که دو انیمیشن سینمایی گربه چکمه‌پوش ۱ و گربه چکمه‌پوش ۲ بررسی شوند و دیالوگ‌ها و کنش‌های شخصیت‌های منفی اصلی طبق اصول و قواعد خلق



هامپتی کمک می‌کند، دروغی است که بعد از حاصل شدن این زخم روحی آن را باور می‌کند. او باور می‌کند که دیگر چیزی برای از دست دادن ندارد و هیچ‌کس حتی گربه چکمه‌پوش که مانند برادر اوست به وی اهمیتی نمی‌دهد و کسی نیست که او را در رؤیای کودکانه‌اش همراهی کند. ذات فریکاری هامپتی بعد از این اتفاق تقویت و تبدیل به یکی از صفات شخصیتی او می‌شود. زمانی هم که شکل و شمایل هامپتی را دوباره در داستان مشاهده می‌کنیم، فردی کاریزماتیک و متقاعدگر را می‌بینیم اما با خیانت دوباره وی در داستان به بُعدهای پنهانی این شخصیت پی می‌بریم. در واقع بُعد به معنای تضاد است بین شخصیت ظاهری و شخصیت باطنی که باید پیگیر و بی تناقض باشد (ن.ک.ب. مک‌کی، ۱۴۰۰: ۵۲۶). یکی از بُعدهای تعجب‌برانگیز هامپتی زمانی است که وی سعی دارد همراه با گربه چکمه‌پوش به دنبال لوبیاهای سحرآمیز برود. قطعاً با توجه به ضربه روحی‌ای که هامپتی تجربه کرده است نباید برای دوست قدیمی‌اش احترامی قائل بشود، ولی حاضر است حتی با این‌که قرار است او را فریب بدهد، وی را در رسیدن به هدفش که زمانی هم مسئله‌ای مشترک بین هر دو شخصیت بود همراهی کند. پس مسلماً هنوز او را دوست و برادر ناتنی خود می‌داند. رین هال<sup>۶۵</sup> به این مسئله اشاره می‌کند که آنتاگونیست‌هایی که کاملاً شیطانی هستند برای مخاطبان حوصله‌سربور هستند و باید علاوه بر بُعدهای گوناگون، طینت پاکی هم به آنان اضافه کرد (for more on this see Hall, 2015: 28). همین‌که در پایان داستان، هامپتی قبول می‌کند تا شهر را از نابودی نجات دهد؛ یک سوی خوبی را در وجود او نمایان می‌سازد که این مسئله خود جزو یکی دیگر از بُعدهای شخصیتی اوست.

۲. شخصیت هامپتی دامپتی به عنوان حریف ضروری حریف ضروری کسی است که می‌تواند به‌گونه‌ای به پروتاگونیست ضربه بزند که هیچ شخصیت دیگری قادر به انجام چنین کاری نباشد (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۱). شاید فقط هامپتی دامپتی می‌توانست گربه چکمه‌پوش را در نظر تمام مردم شهر به عنوان مجرم جلوه بدهد. او برعکس تمام شخصیت‌های شرور دیگر در این فیلم، نقطه‌ضعف بزرگ گربه چکمه‌پوش که در اصل احساس مادرش نسبت به اوست را می‌دانست و سعی کرد تا برای بار دوم همان‌طوری

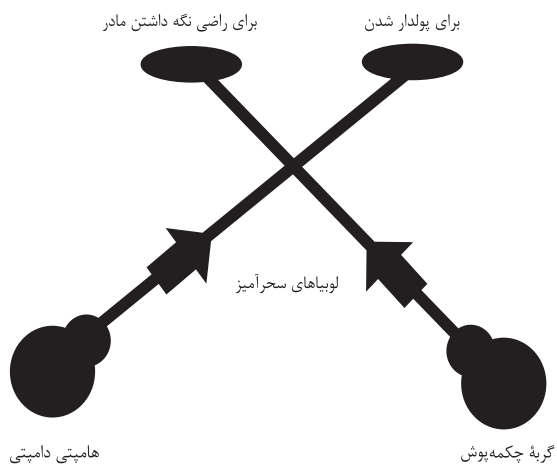
۱. شخصیت هامپتی دامپتی (آنتاگونیست انیمیشن گربه چکمه‌پوش ۱) به عنوان شخصیت چندبعدی هامپتی دامپتی موجودی زیرک، فریبکار و باهوش است و اصولاً می‌توان او را در بخش شریک‌های موذی طبقه‌بندی کرد. ظاهر او حتی با حالت غیرعادی‌اش در جهان داستانی گربه چکمه‌پوش نسبتاً عادی به نظر می‌رسد. اما طبق گفته رابرت مک‌کی: «ظاهر و باطن یکی نیستند یا در واقع مردم آن چیزی نیستند که در ظاهر می‌نمایند» (مک‌کی، ۱۴۰۰: ۱۴۹). هامپتی دامپتی که به‌طور واضح از طریق «فلش‌بک»<sup>۶۴</sup> های «گربه چکمه‌پوش با او آشنا می‌شویم؛ دوستی وفادار، خلاق و مهربان به نظر می‌رسد اما هدف او که در اصل به دست آوردن لوبیاهای سحرآمیز است به وی انگیزه لازم را می‌دهد که تغییر کند و ذات واقعی خود را نشان دهد. این هدف مرتباً او را در شرایط بحرانی قرار می‌دهد که مک‌کی اظهار دارد: «شخصیت حقیقی یک انسان در تصمیماتی که در شرایط بحرانی می‌گیرد آشکار می‌شود» (مک‌کی، ۱۴۰۰: ۱۴۶). او به‌طور متعدد برای پیدا کردن لوبیاهای سحرآمیز، دست به سرقت و اعمال خلاف دیگر می‌زند و حتی دوست خود را مجبور به همکاری با خود می‌کند. اگر کمی دقت کنیم می‌بینیم که از همان ابتدا گربه چکمه‌پوش و هامپتی هدف مشترکی دارند، ولی انتخاب‌های سازنده‌ای که سر راهشان قرار می‌گیرند، هرکدام را از نقطه‌ای به بعد، به مسیر متفاوتی می‌کشاند که همین نشان‌دهنده انگیزه متفاوت آن‌هاست. گربه چکمه‌پوش به دنبال راضی نگه‌داشتن مادرش است اما هامپتی به دنبال پولدار شدن و جلب توجه دیگران نسبت به خود است و زمانی که هامپتی می‌بیند تنها دوستش به محبوبیت بالایی دست یافته و دیگر دزدی برایش معنایی ندارد، دوباره در یک شرایط بحرانی دیگر قرار می‌گیرد. او در این موقعیت گربه چکمه‌پوش را در عمل انجام‌شده قرار می‌دهد و در اصل به وی خیانت می‌کند. زمانی که در اقدام متقابل گربه چکمه‌پوش او را از دست سربازها نجات نمی‌دهد، در درون هامپتی یک زخم روحی ایجاد می‌شود.

همه انسان‌ها زخم روحی دارند. حتی شریک‌ها، اما فرق اساسی اینجا مشخص می‌شود که این زخم‌ها آنها را می‌سازند یا درهم می‌شکنند؛ در اصل زخم روحی دلیل انگیزه آنتاگونیست است (for more on this see Black, 2017: 52). مسئله دیگری که به شکل‌گیری شخصیت

شباهت‌ها همه به هم کمک می‌کنند که ما این شخصیت‌ها را به شکل سیاه‌وسفید نگاه نکنیم و به عبارت دیگر آنها را انسان در نظر بگیریم. کسانی که به دنبال برطرف کردن نیازهای درونی خود هستند. تروبی درباره کشمکش میان قهرمان و حریف این‌گونه می‌نویسد: «مباحثه میان قهرمان و حریف، مباحثه میان خیر و شر نیست، بلکه مباحثه میان دو شخصیتی است که دارای نقطه ضعف و نیاز هستند» (تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۳). هامپتی آینه‌ای از گره چکمه‌پوش با بزرگ‌ترین ترس‌هایش است. ترس از این‌که ممکن است روزی، او هم مانند هامپتی به دنبال طمع برود و به جای خانواده تنها به فکر پول باشد. ترس از این‌که خودش هم، زمانی به کسی به‌خاطر منافع شخصی خیانت کند. (تصویر ۱)

### ۳. همدلی با هامپتی دامپتی

نمی‌توان منکر این موضوع شد که هامپتی مانند دوستش گره چکمه‌پوش، کودکی آسانی نداشته است. او مرتباً به خاطر ظاهر غیرعادی‌اش در یتیم‌خانه مورد تمسخر واقع می‌شد، که همین موضوع کمک می‌کند تا مخاطب با وی همذات‌پنداری کند. موشویتز در بخش همدلی با شخصیت در کتاب خود به این قضیه اشاره می‌کند که ما معمولاً وقتی در بچگی با فردی دوست می‌شدیم دلایل زیادی برای انجام این کار داشتیم، از جمله سرگرم‌کننده بودن فرد مقابل، شوخ‌طبع بودن، بااستعداد بودن و کاریزماتیک



تصویر ۱. نحوه رابطه و تقابل پروتاگونیست و آنتاگونیست فیلم گره چکمه پوش ۱.

به او ضربه بزند که وی قبلاً به او ضربه زده بود. فقط تنها با این روش است که قهرمان امکان رشد پیدا می‌کند چراکه باید تصمیم بگیرد بر ضعف خود غلبه کند یا این‌که نابود بشود (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۱). به گفته جان تروبی: «از لحاظ ساختاری، کلید همیشه دست حریف است، چون قهرمان «از طریق» حریفش می‌آموزد» (تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۰). هامپتی همچنین به عنوان یک شخصیت چهره انسانی دارد چراکه مانند گره چکمه‌پوش دارای نقاط ضعف و نیازهای درونی است. او هم دوست دارد تا یک دوست وفادار داشته باشد و به نیازها و آرزوهای کودکانه‌اش پاسخ بدهد. در واقع همان‌طور که تروبی می‌نویسد: «حرفی که چهره انسانی دارد، حرفی است که اندازه قهرمان پیچیده و ارزشمند است» (تروبی، ۱۴۰۱: ۱۳۱). این شخصیت همین‌طور یک استدلال اخلاقی قوی اما معیوب دارد. هامپتی ظاهر شیطانی ندارد و مسلماً فکر نمی‌کند که راه اشتباهی را در جهت احقاق حق خود انتخاب کرده است. او فکر می‌کند که گره چکمه‌پوش، محبوبیتش و علاقه‌اش نسبت به مردم سن ریکاردو را به وی و پیمان برادری‌شان ترجیح می‌دهد و لذا باید بابت این طرز تفکر مجازات شود. طبق نظریه تروبی این استدلال در این فیلم تا حدودی درست است ولی در نهایت خطاست.

نکته دیگری که باید در نظر داشته باشیم این است که تمامی شخصیت‌ها، از جمله شخصیت‌های اصلی مثبت و منفی، همه درون یک شبکه قرار دارند و هر شخصیت، نقشی را در تیم جهان داستانی ایفا می‌کند (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۹۰-۹۱). هامپتی دامپتی در اصل حریف در لباس متحد محسوب می‌شود. این نوع شخصیت معمولاً برای ایجاد پیچیدگی در پی‌رنگ داستان و توان‌بخشی به نیروی مخالف مورد استفاده قرار می‌گیرد و فقط در ظاهر یک متحد برای قهرمان محسوب می‌شود؛ درحالی‌که احساسی شبیه به حریف دارد، اما در نهایت به قهرمان کمک می‌کند تا در دستیابی به هدف خود پیروز بشود (ن.ک.ب. تروبی، ۱۴۰۱: ۹۳). هامپتی در اکثر مواقع، مخصوصاً بعد از تجربه زخم روحی، تظاهر می‌کند که متحد قهرمان است ولی در نهایت در جلد ظاهری خود باقی می‌ماند و به گره چکمه‌پوش کمک می‌کند. هر دو شخصیت از خیلی جهات با یکدیگر شباهت دارند. هر دو سارق هستند و به دنبال پول می‌گردند. هر دو جاه‌طلب و بلندپرواز هستند. در واقع این

هامپتی در واقع مرتکب یک اقدام متقابل شده است و در داستان فیلم می‌خواهد تا گربه چکمه‌پوش را متوجه اشتباهش در زمان کودکی بکند. حتی می‌توانیم این‌گونه نگاه کنیم که هامپتی علاوه بر این که می‌خواسته هدیه‌ای با پیدا کردن لوبیاهای سحرآمیز به گربه چکمه‌پوش بدهد، در اصل به دنبال این بوده که به وی درس زندگی بدهد و خود به تنها، نقش یک استاد را برای او ایفا کند. اگر کمی به داستان فیلم توجه کنیم متوجه می‌شویم که هامپتی از همان ابتدا لوبیاهای سحرآمیز را در اختیار داشته است و تنها دلیلش برای جمع کردن تمامی این خرافات و چیدن عناصر نقشه، همه برای این بود که گربه چکمه‌پوش را متقاعد کند که خودش [هامپتی] هم در این اتفاقات درد کشیده است. در واقع می‌توان این‌طور در نظر گرفت که این خیانت، تنها یک تلنگر برای گربه چکمه‌پوش بوده تا از خواب غفلت بیدار شود.

#### ۵. شخصیت گرگ (آنتاگونیست انیمیشن گربه چکمه‌پوش ۲) به عنوان شخصیت چندبعدی

شخصیت گرگ اسم مشخصی در داستان ندارد و در کل شخصیت مرموزی به حساب می‌آید. طبق کنش‌هایش در داستان، ما می‌توانیم وی را در گروه شریک‌های بی‌رحم طبقه‌بندی کنیم. او به گفته خودش فرشته مرگ جهان داستانی فیلم محسوب می‌شود و گربه چکمه‌پوش شاید تنها کسی است که توانسته باشد چندین بار از دست او فرار کند. شخصیت گرگ در واقع یک عامل انسانی در داستان محسوب نمی‌شود و در واقع در ردیف نیروهای ماوراءالطبیعه و الهی قرار می‌گیرد. او به صورت فیزیکی حضور کمی در فیلم دارد اما به خاطر نوع شخصیت‌پردازی خاصش که وی را بیشتر تبدیل به یک نظریه کرده است؛ حضور او را در صحنه‌های دیگر فیلم می‌توانیم احساس کنیم. به صورت ساده شخصیت گرگ، مسئول مرگ و زندگی است. عاملی که به‌طور غیرمستقیم در انیمیشنی مانند همه سگ‌ها به بهشت می‌روند<sup>۶۷</sup> مشاهده کرده‌ایم، که در آن شخصیت چارلی<sup>۶۸</sup> در اثر حادثه‌ای کشته می‌شود و پس از فرار کردن از بهشت سعی می‌کند تا دوباره به زندگی قبلی‌اش برگردد؛ اما زمان محدودی برای زندگی کردن دارد. گربه چکمه‌پوش که تا قبل از داستان فیلم گربه چکمه‌پوش ۲، نه جان داشت و در آغاز داستان تنها یک جان در اختیار دارد، به گفته شخصیت گرگ، وی تمامی جان‌های خود را صرف ماجراجویی‌های بی‌هوده کرده و شخصیت

بودن. حتی دنیای همدیگر را کشف می‌کردیم و از جهان هم آگاه می‌شدیم (ن.ک.ب. موشوویتز، ۱۴۰۰: ۳۹-۴۰). تمامی این مسائل و بیشتر در بین هامپتی و گربه چکمه‌پوش اتفاق می‌افتد. ما با هامپتی همدلی می‌کنیم نه به این خاطر که او یک شخصیت چندبعدی یا شرور است؛ بلکه به این خاطر که وی دوست صمیمی قهرمان داستان است. رابطه دوستانه و عمیق پروتاگونیست و آنتاگونیست از اول فیلم به ما نمایش داده می‌شود. ما می‌بینیم که آنها چگونه باهم آشنا می‌شوند. چگونه پیمان برادری می‌بندند. چگونه از پشت به هم خنجر می‌زنند و چگونه همدیگر را از ورطه هولناک نجات می‌دهند. چنین رابطه‌ای میان شخصیت‌های اصلی مثبت و منفی را شاید فقط بتوان در انیمیشن‌های سینمایی تایتان. ای.ای.<sup>۶۶</sup> و سیاره گنج مشاهده کرد که در آنجا آنتاگونیست نقش استاد و متحد را برای پروتاگونیست در داستان ایفا می‌کند. در این دو اثر، شخصیت منفی اصلی در طی داستان، رابطه‌ای دوستانه با قهرمان ایجاد می‌کند و حتی برای این شخصیت نقش پدر را بازی می‌کند. اما هدف و انگیزه وی واضح است، که همین باعث ایجاد کشمکش بین دو شخصیت می‌شود. نکته اینجاست که به خاطر این نوع رابطه‌ها، شکست این‌گونه آنتاگونیست‌ها در نظر مخاطب دردناک و حتی غم‌انگیز است. در نمونه گربه چکمه‌پوش، هامپتی در پایان داستان کشته می‌شود که خود این مسئله در فیلم‌نامه غیر منتظره است. مرگ شخصیت‌های انیمیشنی به صورت جدی، معمولاً مسئله‌ای کم‌نظیر است که احتمالاً این به نوع انتخاب مخاطب در این آثار برمی‌گردد. به نظر می‌رسد این تکنیک فقط زمانی استفاده می‌شود که قرار است حس ترس و ترحم در مخاطب برانگیخته شود. در واقع همان‌طور که موشوویتز می‌نویسد: «شخصیت نماینده ترس‌ها و امیدهای مخاطبان می‌شود. این چیزی است که به آن «همدلی» هم می‌گویند» (موشوویتز، ۱۴۰۰: ۴۰). مخاطبان به آرزوی هرچند کودکانه هامپتی و مصمم بودن او در رسیدن به هدفش ایمان می‌آورند و با وی تا پایان داستان همراه می‌شوند.

#### ۴. شخصیت هامپتی دامپتی به عنوان شریر خوب

شریر خوب از نظر دین موشوویتز معمولاً شریری است که بیشتر به منافع خود فکر می‌کند و در راه دستیابی به هدفش بیش از حد ظالم نیست (ن.ک.ب. موشوویتز، ۱۴۰۰: ۹۳).

فکر می‌کند هیچ حرفی قادر به شکست دادن وی در مبارزه تن‌به‌تن وجود ندارد. لزوماً نمی‌توان در این بخش شباهت خاص دیگری بین آنتاگونیست و پروتاگونیست یافت و یا حتی اظهار کرد که شخصیت گرگ به غیر از کشتن سریع گربه چکمه‌پوش، نیازهای درونی دیگری را در خود دارد. شایان ذکر است که استدلال معیوب وی، این است که افراد مغروری مانند گربه چکمه‌پوش که قدر فرصت‌های ازدست‌رفته خود را نمی‌دانند، باید سریع‌تر از صفحه روزگار محو بشوند که بار دیگر طبق نظریه جان تروبی این استدلال دارای خطاست. در اصل، رابطه گرگ و گربه چکمه‌پوش، رودررو است. یعنی خواسته مشترکی بین آنان وجود ندارد؛ اما هر دو برای مقابله با دیگری به جلو حرکت می‌کنند.

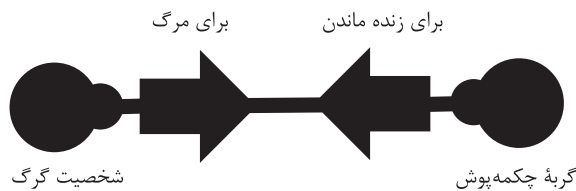
### ۷. ایجاد حس ترس از گرگ

همان‌طور که ساشا بلک در کتاب خود اظهار می‌کند: «ترس (در میان سایر احساسات) می‌تواند یکی از محرک‌های اوج کتاب شما باشد» (Black, 2017: 124). ما به عنوان مخاطب می‌دانیم که جان گربه چکمه‌پوش در خطر است و موضوع داستان به مراتب، شخصی‌تر از موضوع فیلم گربه چکمه‌پوش ۱ است. یک شریک معمولاً این وظیفه را بر عهده دارد که ترس را در وجود مخاطب جای دهد و او را با تنش داستان همراه کند. اگر پروتاگونیست برای حفظ جان خود اضطراب داشته باشد، در نتیجه مخاطب هم دارای اضطراب می‌شود و به همان اندازه می‌ترسد (for more on this see Black, 2017: 125-131). گربه چکمه‌پوش چیزی را می‌داند که هیچ شخصیتی تا پایان داستان به غیر از او، از آن خبر ندارد. این که قرار است آخرین جان خود را از دست بدهد. همین مسئله باعث بالا رفتن سطح تنش در داستان می‌شود. مخصوصاً وقتی در یک فیلم انیمیشنی،

گرگ شاهد هدر رفتن تک‌تک آنها بوده است. که همین مسئله برای او یک کینه ایجاد کرد تا ثابت کند که هیچ‌کس نمی‌تواند از دست مرگ فرار کند. شخصیت گرگ اعتقاد دارد که گربه چکمه‌پوش به خاطر خندیدن به روی مرگ، دیگر حق زندگی دوباره ندارد، که این در واقع همان دروغی است که او به عنوان یک شخصیت منفی اصلی به آن باور دارد. اگر بخواهیم بیشتر به جنبه چندبُعدی این شخصیت توجه کنیم باید به این مسئله اشاره کرد که او در ظاهر فردی خشمگین و ترسناک به نظر می‌رسد اما در واقع دارد وظیفه‌اش را در قبال سرزمین زنده‌ها و مرده‌ها انجام می‌دهد و گربه بودن گربه چکمه‌پوش، قوانین زندگی را دچار اختلال کرده است. حتی در آخر داستان ما می‌بینیم زمانی که گربه چکمه‌پوش حاضر به ادامه زندگی خود می‌شود، شخصیت گرگ این حق را برای وی قائل می‌شود و او را به حال خود رها می‌کند. همین مسئله خود یک بُعد جدیدی از این شخصیت را به ما نشان می‌دهد. چراکه شخصیت گرگ، در طول داستان همواره مانند یک شریک بی‌رحم، گربه چکمه‌پوش را مورد شکنجه روحی و روانی قرار داده که مضمون داستان هم در همین نقطه نهفته شده است. رابرت مک‌کی در رابطه با میزان گیرایی مضمون داستان می‌نویسد: «جذابیت فکری و گیرایی عاطفی قهرمان و داستان‌سبستگی کامل به نیروهای مخالف دارد» (مک‌کی، ۱۴۰۰: ۴۳۷).

### ۶. شخصیت گرگ به عنوان حریف ضروری

شخصیت گرگ، تنها شخصیتی است که برخلاف بقیه شریک‌های فیلم گربه چکمه‌پوش ۲، می‌تواند گربه چکمه‌پوش را در موضع ضعف قرار دهد که او را مجبور به انتخاب بین مبارزه و تقلب کند؛ در نهایت باعث بشود که وی رشد شخصیتی پیدا کند. در اینجا شخصیت گرگ به عنوان یک نیروی طبیعت وارد داستان می‌شود که این شامل انواع موانع برای قهرمان است، این که قدر خود و زندگی کنار دوستانش را بداند و همه چیز را برای خودش نخواهد. در شروع داستان به گربه چکمه‌پوش ثابت می‌شود که وی دیگر مانند قبل شکست‌ناپذیر نیست. این مسئله تا جایی پیش می‌رود که این داستان به حفظ خون‌سردی گربه چکمه‌پوش در مقابل هجوم اجتناب‌ناپذیر مرگ مبدل می‌گردد. فقط همین قدر می‌توان گفت که شخصیت گرگ، آینه‌ای برای غرور بیش از اندازه گربه چکمه‌پوش محسوب می‌شود. این که



تصویر ۳. نحوه رابطه و تقابل پروتاگونیست و آنتاگونیست فیلم گربه چکمه پوش ۲.

در داستان دارد. اما شخصیت گرگ، یک جور نیروی ماوراءالطبیعه، با یک یا دو صفت شخصیتی مطلق به شمار می‌رود. مسلماً به راحتی نمی‌شود همان طوری که با شخصیت هامپتی به خاطر آرزوها، انگیزه و رابطه‌اش با گربه چکمه‌پوش همذات‌پنداری و همدلی می‌کنیم، با شخصیت گرگ هم همدلی کنیم. شخصیت گرگ بر پایه ایجاد ترس بر مخاطب و قهرمان داستان بنا شده است و وجود حقیقی او در فیلم قابل مشاهده نیست.

جدول ۱. تطبیق آنتاگونیست‌های فیلم‌های گربه چکمه‌پوش ۱ و گربه چکمه‌پوش ۲.

ایجاد ترس	همدلی	شخصیت انسانی	آینه شخصیت قهرمان	شخصیت چندبعدی	توسعه	آیند در لباس متحد	تطبیق شخصیت‌های هامپتی و گرگ
x	✓	✓	✓	✓	✓	✓	هامپتی دامپتی
✓	x	x	✓	✓	✓	✓	شخصیت گرگ

جدول ۲. بررسی تشابهات آنتاگونیست‌های فیلم‌های گربه چکمه‌پوش ۱ و گربه چکمه‌پوش ۲.

مطالعه	یافته‌ها (اشتراک‌ها)
جان تروبی (۲۰۰۷)	هر دو، حریف در لباس متحد هستند: هر دو با خصوصیاتی که نسبت به قهرمان داستان دارند، در عین حال می‌خواهند به او کمک کنند تا وی از نظر شخصیتی رشد و نمو پیدا کند.
رابرت مک‌کی (۱۹۹۸)	هر دو، شخصیت‌های چندبعدی به حساب می‌آیند: ظاهر و باطن آنان یکی نیست و در بخش‌های کلیدی داستان، بُعد تازه‌ای، که معمولاً مهربانی است، از خود بروز می‌دهند.
دین موشوویتز (۲۰۱۵)	هر دو، شریر خوب محسوب می‌شوند: هر دو به فکر باورها و منافع خود هستند و بیش از حد در پیگیری هدفشان، ظالم و بدجنس نیستند. آنان به شرارت خود در داستان ادامه می‌دهند، اما مانع از این نمی‌شوند که قهرمان بر آنان پیروز گردد.
	هر دو، آینه شخصیت قهرمان با تاریک‌ترین ترس‌هایش هستند: هر دو شخصیت، دو امکان در طیفی از امکانات برای قهرمان داستان هستند، که ترس‌های درونی او را به تصویر می‌کشند.

انتظار همچین کشمکش را به عنوان مخاطب نداریم. ساشا بلک در این باره می‌نویسد: «رسیدن به اوج داستان برای قهرمان شما باید سخت باشد» (Black, 2017: 130). مهارت مبارزه شخصیت گرگ تا این نقطه از داستان گربه چکمه‌پوش، نسبت به آنتاگونیست‌های دیگر بیشتر بوده و همین مسئله وی را در نظر مخاطب به یکی از ترسناک‌ترین شریرهای انیمیشنی جلوه می‌کند. یکی از روش‌های ایجاد ترس بیشتر در مخاطب، تبدیل کردن موانع داستان، مانند آنتاگونیست، در ظاهر به یک مسیر غیرقابل عبور است (for more on this see Black, 2017: 132). هر صحنه‌ای که شخصیت گرگ در آن حضور فیزیکی دارد، تنش در آنجا موج می‌زند و ما به خاطر مرموز بودن این شخصیت، از حرکات بعدی وی آگاه نیستیم و با خود پیش‌بینی می‌کنیم. معمولاً مخاطبان از چیزی که کمتر آن را به چشم می‌بینند و اطلاعات کمی از آن در اختیار دارند بیشتر وحشت دارند (for more on this see Black, 2017: 130). حضور کم شخصیت گرگ و این‌که اطلاعات کافی از وی در دسترس نیست، به او چهره ترسناک‌تری می‌بخشد.

### ۸. شخصیت گرگ به عنوان شریر خوب

شخصیت گرگ بیشتر به دنبال انجام وظیفه خود، به عنوان فرشته مرگ است. اما نباید فراموش کرد که او می‌خواهد تا قهرمان داستان، رشد ذهنی داشته باشد و دیگر جان‌های خود را هدر ندهد. در واقع گرگ می‌خواهد که برای وی، یک چالشی فراتر از یک مبارزه معمولی باشد و بیشتر او را به فکر وادارد. شخصیت گرگ در عین حال حریفی در لباس متحد محسوب می‌شود و با اینکه ظاهر نه‌چندان دوستانه‌ای دارد، در تمامی طول مسیر فیلم، قهرمان را مورد تعقیب قرار داده تا تنها جان او را از وی بگیرد؛ ولی در حال کمک کردن به قهرمان برای رشد شخصیتی و درس دادن به او در پایان داستان است. شخصیت گرگ حتی در برخی صحنه‌ها، چهره انسانی به خود می‌گیرد. ولی این به آن معنا نیست که او را به اندازه شخصیت گربه چکمه‌پوش پیچیده جلوه می‌کند.

### تطبیق شخصیت‌های هامپتی دامپتی و گرگ

شخصیت هامپتی دامپتی، اصولاً یک شخصیت انسانی محسوب می‌شود. او پیچیدگی‌های خود را دارد و بُعدهای وی، مربوط به یک شخصیتی است که وجود فیزیکی

### نتیجه‌گیری

هم که میان شخصیت آنتاگونیست و پروتاگونیست در فیلم گره چکمه‌پوش ۱ صورت می‌گیرد، کاملاً برخلاف رابطه این دو در فیلم گره چکمه‌پوش ۲ است. زیرا ما در فیلم اول رابطه عمیق و دوستانه‌ای را از هر دو شخصیت مشاهده می‌کنیم و می‌بینیم که نظریه جان تروبی درباره حریف در لباس متحد، خود را بیشتر در اینجا نشان می‌دهد. اما در فیلم دوم، رابطه این دو شخصیت، کاملاً بر ضد هم است و هرکدام نماد زندگی و مرگ هستند. اشتراک هدف خاصی هم بین آنان وجود ندارد؛ اما تلاش گره چکمه‌پوش برای زنده ماندن و کوشش گرگ برای کشتن وی، این دو را به کشمکش دعوت می‌کند. درنهایت این دو آنتاگونیست، نماد خلق شخصیت‌های شریر مدرن به شمار می‌روند. با وجود این مسئله که یکی بیشتر از دیگری، با روش داستان‌گویی امروزی نوشته شده است. شایان ذکر است که شخصیت گرگ، گیرایی خاص خود را در بین مخاطبان با استفاده از حس ترس در جهان داستان، حفظ می‌کند.

بعد از بررسی همه‌جانبه شخصیت منفی آثار انتخاب شده به این نتیجه می‌رسیم که نحوه خلق شخصیت آنتاگونیست در فیلم گره چکمه‌پوش ۱ بر پایه ساختار شخصیت چندبعدی صورت گرفته و شخصیت منفی اصلی به میزان پروتاگونیست از ارزش‌ها و باورهای به‌خصوص خود برخوردار است. اما در نمونه گره چکمه‌پوش ۲، سازندگان فیلم، چند قدم به دوران پیشین در فیلم‌نامه‌نویسی انیمیشن برگشته‌اند و شخصیت آنتاگونیست، ظاهری نسبتاً شیطانی، شرور و صفات شخصیتی یگانه دارد؛ البته این مسئله کاملاً مطلق نیست. در اینجا شخصیت منفی اصلی، نماینده مقابله ضمیر ناخودآگاه شخصیت گره چکمه‌پوش با حس غرور خویش برای زندگی ابدی است و این را در قالب چالش‌های متعدد در مسیر راه او، نشان می‌دهد. در واقع هر دو داستان، مضمونی به نام طمع را مورد بررسی قرار می‌دهند و گره چکمه‌پوش از طریق آنتاگونیست‌ها با این مضامین روبه‌رو می‌شود و آنان را درک می‌کند. رابطه‌ای

### پی‌نوشت‌ها

1. Sympathy
2. Antagonist
3. Walt Disney
4. Fairy Tales
5. Folk Lore
6. Christopher Vogler
7. Villains
8. *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937)
9. *Cinderella* (1950)
10. Charismatic
11. Protagonist
12. John Truby
13. Dean Movshovitz
14. *Puss in Boots*
15. *Puss in Boots: The Last Wish*
16. *Treasure Planet* (2002)
17. Jim
18. Long John Silver
19. *Finding Nemo* (2003)
20. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*
21. Necessary Opponent
22. Opponent
23. Fake-Ally Opponent
24. Fake-Opponent Ally
25. *Pixar Storytelling: Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films*
26. Empathy
27. Robert Mckee
28. *Story: Style Structure Substance and the Principles of Screenwriting*
29. Sacha Black
30. *13 Steps to Evil - How to Craft a Superbad Villain*
31. "Analysis of Villain Characters in Animation: Focusing on the Characteristics of Animation Characters in the U.S. and China"
32. Yue Zhao
33. Sung-won Park
34. Yang Feng
35. Jiwoo Park
36. "Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney- and Studio Ghibli-Animated Films"
37. "Converted Villain: A Study on Gru's Changing Character Traits in *Despicable Me*"
38. Regina Tabentane
39. Setefanus Suprajitno
40. *Despicable Me* (2010)
41. "A Structure of Antipathy: Constructing the Villain in Narrative Film"
42. Jens Kjeldgaard-Christiansen
43. *Aladdin* (1992)
44. Michael Myers
45. *Halloween* (1978)
46. *Character: the art of role and cast design for page, stage, and screen*
47. Spin off: به اقتباسی می‌گویند که بر اساس روایتی دیگر از داستان یک رمان، فیلم و سریال یا هر رسانه داستان محور دیگر شکل گرفته باشد
48. *Shrek*
49. *Dreamworks*

- |  |                    |                    |                                  |
|--|--------------------|--------------------|----------------------------------|
| 50. Chris Miller                       | 55. Oscar          | 60. San Ricardo    | 65. Rayne Hall                   |
| 51. Tom Wheeler                        | 56. Joel Crawford  | 61. Humpty Dumpty  | 66. <i>Titan A.E.</i> (2000)     |
| 52. <i>Shrek 2</i> (2004)              | 57. Paul Fisher    | 62. Kitty Softpaws | 67. <i>All Dogs Go to Heaven</i> |
| 53. <i>Shrek the Third</i> (2007)      | 58. Tommy Swerdlow | 63. Jack and Jill  | (1989)                           |
| 54. <i>Shrek: Forever After</i> (2010) | 59. Golden Globes  | 64. Flashback      | 68. Charlie                      |

## فهرست منابع

- تروبی، جان (۱۴۰۱). *آنا تومی داستان: ۲۲ گام تا استاد شدن در داستان‌گویی*، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ ششم، تهران: ساقی. قادری، نصرالله (۱۴۰۱). *آنا تومی ساختار درام*، چاپ ششم، تهران: انتشارات کتاب نیستان.
- مک‌کی، رابرت (۱۴۰۰). *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلم‌نامه‌نویسی*، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ سی ام، تهران: هرمس.
- مک‌کی، رابرت (۱۴۰۳). *شخصیت: هنر طراحی نقش و مجموعه شخصیت‌ها برای کتاب، نمایش و سینما*، ترجمه مهدی فیاضی کیا، چاپ اول، تهران: نشر نیماژ.
- موشوویتز، دین (۱۴۰۰). *قصه‌گویی به روش پیکسار: قوانینی برای روایت بر مبنای بهترین فیلم‌های پیکسار*، ترجمه صوفیا نصرالهی، چاپ دوم، تهران: چتر فیروزه.
- نوری‌زاده، بهار (۱۳۸۹). *شخصیت‌پردازی در انیمیشن از فیلم‌نامه تا اجرا*، راهنما محمدرضا حسناهی، دانشگاه تربیت مدرس.
- ووگلر، کریستوفر (۱۴۰۱). *سفر نویسنده: ساختار اسطوره‌ای در خدمت نویسندگان*، ترجمه محمد گذرآبادی، چاپ هفتم، تهران: مینوی خرد.
- Black, S. (2017). *13 Steps to Evil – How to Craft Superbad Villains*. First Edition. United Kingdom: Sacha Black Inc.
- Christiansen, J-K. (2019). "A Structure of Antipathy: Constructing the Villain in Narrative Film". *Projections*. 13 (1). 67-90.
- Feng, Y., & Park, J. (2015). "Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney- and Studio Ghibli-Animated Films". *Children and Media*. 9 (3). 368-385.
- Hall, R. (2015). *Writing About Villains*. May 2015 Edition. USA: Scimitar Press Inc.
- Tabantane, R., & Suprajitno, S. (2015). "Converted Villain: A Study on Gru's Changing Character Traits in *Despicable Me*". *Language, Literature and Teaching*. 3 (1). 16-21.
- 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". *Information Technology Applications and Management*. 27 (6). 1-14.