**شخصیت های فانتزی در عصر دیجیتال**

امید باقری1

محمدعلی صفورا 2

**چكيده**

سینما در عصر دیجیتال توانسته است قدم به نمایش ناممکن­ها بگذارد. عرصه­ای با جمعیت کثیری از شخصیت­های خیالی در جهان­های ذهنی، پژوهش حاضر بر آن است تا با یک تحقیق میان­رشته­ای، از یک طرف، با بررسی خواستگاه این شخصیت­ها، الگویی جامع­تر از قبل برای دسته­بندی آن­ها ارائه دهد. از همین رو، مرزبندی نظریه­های «شخصیت»های انسانی را کنار می­گذارد و با استخراج شخصیت­های فانتزی از فیلم­های تولید شده در ژانرهای فانتزی، علمی-تخیلی، وحشت و آخرالزمانی به بررسی و تفسیر خواستگاه آن­ها برمبنای اسطوره­شناسی، باستان شناسی، ادبیات و فرهنگ فولکلور می­پردازد و مثلث هیولا، انسان­نما و ماشین (MHM) را به عنوان یک قاعده کلی مشخص می­کند که مشتمل بر تمامی گونه­های به تصویر درآمده در سینما از آغاز تا کنون می­باشد. تلاش فیلمسازان در دوران کلاسیک سینما برای بازنمایی کردن این شخصیت­ها باعث شد تا مهندسین سینما تکنیک­های جلوه­های ویژه را یکی پس از دیگری برحسب نیاز و هم­پا با فناوری­های موجود ابداع کنند. این روند با قدم گذاشتن شخصیت­های فانتزی به عصر دیجیتال معکوس شد. این­بار جلوه­های ویژه دیجیتال تعیین می­کردند که چه شخصیت فانتزی­ای با چه میزان از توانایی فردی و چه خصوصیات ظاهری منحصر به­فردی می­تواند خلق شود. و از طرفی دیگر، به بیان نمونه­هایی اندک از دستاوردهای روزافزون جلوه­های ویژه دیجیتالی می­پردازد که باعث شده­اند تا روند رو به رشد کمی و کیفی شخصیت­های فانتزی در سینما هم­چنان ادامه داشته باشد و بیشتر مورد قبول مخاطبان از جوامع مختلف واقع شود.

­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. دانشجوی کارشناسی ارشد رشته سینما، دانشگاه تربیت مدرس omidbagherikalhoor@gmail.com

2- استادیار و عضو هیات علمی گروه سینما و انیمیشن دانشگاه تربیت مدرس safoora@modares.ac.ir

**كليد واژه**: شخصیت، فانتزی، جلوه­های ویژه دیجیتال

**مقدمه**

بحث در مورد « شخصیت»، دانش وسیعی از نظریات علوم مختلف را می طلبد. هزاران سال است که فیلسوفان، دانشمندان و متفکران مذهبی (عرفا و حکما) در تلاشند با ارائه نظریات مختلف اعمال انسان را توجیه و تفسیر کنند. نظریاتی مانند؛ ارتباط امور انسان­­­‌‌ها با موقعیت اجرام سماوی، تاثیر عناصر بیولوژیکی بر پیدایش گونه­ها و افراد، بررسی نحوه تعامل جانداران با یکدیگر و محیط پیرامونشان بر اساس کیفیات اربعه (آب، باد، خاک و آتش) تا بسط این نظریات در طبیعیات جدید (شیمی و فیزیک) و بررسی جغرافیا و انواع آب و هوای محل زندگی انسان اعم از کوه، جنگل، دریا و کویر تا شکل­گیری انواع طبایع و مزاج ها (دموی، سودای، صفراوی و بلغمی) و تاثیر گروه­های مختلف خونی در بروز رفتارهای مختلف و همچنین جهان­بینی اکتسابی انسان درباره هویت و ماهیت خود و جهانی که در آن به سر می­برد، همه و همه سعی داشته­اند تا الگویی برای انواع شخصیت بیابند، تا اینکه روانشناسی به عنوان «علم مطالعه رفتار انسان» با سروسامان دادن به نظریات کلاسیک توانست نظریات مدرن خود را تخصصا در مورد انگیزش و نگرش­های موجود در پس رفتار انسان بیان کند. بدیهی است که این علوم و نظریاتی از این دست متفق­القول بر روی شخصیت انسان همانگونه که هست متمرکزند و از همین رو نمی­توان با این چهارچوب­های نظری به بررسی تطبیقی شخصیت­های فانتزی پرداخت. ناگفته پیداست که در سینما علاوه بر شخصیت­های حقیقی و عینی که بنیاد درام بر پایه آن­ها استوار است، خیل عظیمی از شخصیت­های خیالی وجود دارند که ساخته ذهن بشر بوده و سابقه آن­ها به هزاران سال قبل­تر از قدیمی­ترین تمدن­های بشری می­رسد که برای بررسی، توجیه و تفسیر مبنا و خواستگاه هر یک از آن­ها که در سینما (از آغاز تا کنون) به نمایش در آمده­اند به بیش از یک چهارچوب نظری نیاز است. از همین رو لازم شد تا با تامل و تعمق در منابع اسطوره­شناسی، ادبیات (بخصوص ادبیات داستانی)، باستان­شناسی و فرهنگ فولکلور و همچنین با رجوع به پژوهش­های پیشین و منابع و متون سینمایی با محوریت شخصیت­های فانتزی که سعی در ارائه یک الگو برای تقسیم­بندی انواع شخصیت­های فانتزی در سینما داشته­اند، سعی شد با گردآوری معتبرترین نظریات در این زمینه الگویی تازه و جامع­تر بر الگوهای پیشین برای مطالعه گونه­های شخصیت­های فانتزی در سینما ارائه گردد. به همین خاطر باید به نقطه آغازین شکل­گیری شخصیت­های فانتزی در ذهن انسان برگردیم، یعنی به زمانی که انسان بنا بر میل باطنی­اش به جاودانگی و غلبه بر ترس از رویارویی با موقعیت­ها و پدیده­های ناشناخته اطرافش که خارج از دایره درک و شناخت او بودند، شروع به تفکر کردن نمود. وجود این شخصیت­ها و روایات آن­ها گاه تا مدت­ها شفاها از نسلی به نسل دیگر انتقال می­یافتند و مدعی بازگفتن حقایق حوادث گذشته یک قوم­اند که توسط اسطوره­ها، حماسه­ها و افسانه­ها این «حقایق» بازگو می­شدند (بهار، ص 373). انسان برای حفظ بقای خود و رسیدن به راس زنجیره غذایی همواره در مسیر تکامل خود به منظورهای گوناگون همچون، تامین غذا و گذران معیشت، تامین امنیت این­جهانی و دستیابی به آرامش روح در عالم پس از مرگ و گاه برای توجیه ساز و کار جهان، بارها و بارها گونه­ای از شخصیت­های فانتزی را در ذهن خود متصور می­شد و بعد از نقل، ثبت و پاسداشت آن­ها با برگزاری اعیاد و جشن­ها، برپایی مراسمات و مناسک اهدای قربانی به پیشگاه آن­ها و بازنمایی خلاقانه این شخصیت­ها در قالب­های مختلف هنری، تلاش کرده است تا موجبات آسایش و تداوم بقای خود را تضمین کند. سیر تطور این موجودات که دامنه پراکندگی آن­ها از اعماق زمین تا آسمان­ها و از آنجا تا عالم­های خیالی و جهان­های موازی گسترده است را از آغاز هنر تا راهیابی به واپسین هنر، یعنی سینما، را می­توان از شش چشم­انداز مورد مطالعه قرار داد. همانگونه که گفته شد نخستین شکل بیانی شخصیت­های فانتزی تا مدت­ها به صورت شفاهی و نقل سینه­به­سینه بود، سپس انسان برای بازنمایی آن­ها اقدام به نقر سنگ نگاره­ها و فرسک­های غاری کرد که عظمت و شکوه بعضی از آن­ها نظر محققان را به خلق این چنین آثاری توسط نیروهای غیر­انسانی منعطف کرده است. با حصول پیشرفت­های مدنی که در رابطه مستقیم با پیشرفت­های ابزاری و تکنیکی انسان قرار دارد این بار، انسان اقدام به ساخت تندیس­ها، صنمک­ها و مجسمه­های عظیمی از آنان بر سر در مقابر و معابد کرد تا نوبت به سروردن و ستایش و البته خلق داستان­های حماسی درباره آن­ها رسید. که قدمت قدیمی­ترین این داستان­ها، به 2400 سال قبل از میلاد و مربوط به حماسه نبشته شده بر الواح­گلی گیلگمش از اساطیر سومری می­رسد. که بعدها به فرهنگ آشوری و اکدی راه یافت و هربار اضافاتی بر آن افزوده شد. این روند از ادبیات باستان تا ادبیات مغرب زمین از ایلیاد و ادیسه هومر تا بهشت گمشده میلتون و کمدی الهی دانته ادامه یافت و هر چه زمان می­گذشت آنان توانستند پا به پای ارتقاع سطح مدنیت بشر پیشرفت کنند و خود را از شکل ابتدایی، تک بعدی و سطحی بودن اولیه خود برهانند و به تدریج با متجلی شدن در داستان­های مصور[[1]](#footnote-1) توانستند به مراتب شخصیت­های پخته­تر و چندبعدی­تری از خود نشان دهند. مارک الرت، با نادیده گرفتن این پیشینه دور و دراز از شخصیت­های فانتزی، خواستگاه تولد این شخصیت­ها را در دهه 30 میلادی، با تاسیس شرکت­های دی­سی و انتشار معروف­ترین قهرمان این شرکت، سوپر­من در سال 1938 و مدتی بعد با تاسیس شرکت مارول و آغاز فعالیت آن در بحبوحه عصر طلایی کامیک­بوک­ها (1939-1950) می­داند (مارک الرت، ص 72 ). از آن چه تا کنون گفته شد این چنین بر می­آید که شخصیت­های فانتزی با گذر از 1- بیان شفاهی 2- ثبت سنگ نگاره­ای 3- به شکل مکتوب در انواع ادبیات 4- با ظرافت­های معماری در آثار­باستانی و خواه سال­ها بعد از تولد سینما در اواخر قرن 19 از آستانه 5- کامیک­بوک­ها، موفق شده­اند خود را برسانند به فراگیرترین هنر، چه از نظر طیف سنی مخاطبان و سهولت در دسترس بودن نسبت به سایر هنرها، تنوع محتوایی و چه به لحاظ امکانات بیانی گسترده­ای که در اختیار این هنر-صنعت است. سینما، برای بیان یا به عبارت بهتر برای نمایش دادن شخصیت­های فانتزی، هنری است که قادر است از ساده ترین رویدادها و مسائل زندگی روزمره تا پیچیده­ترین مفاهیم ذهنی، علمی و تخیلی بشر را از گذشته­های بسیار دور ماقبل انسانی تا آینده مبهم پساآخر­الزمانی را در یک مدیوم، فیلم، بازنمایی کند. و با قدمتی بسیار کمتر از سایر هنرها نه تنها موفق شد، بسیاری از شخصیت­های فانتزی و جهان داستانی چندین هزار ساله آن­ها را از دل ادبیات، ابنیه­های باستانی، افسانه­ها و تصورات فردی جدا سازد و آن­ها را از پرده ابهام تجارب حسی که طی صدها نسل در ناخودآگاه جمعی بشر رسوب کرده­اند را به حوزه تجربه عینی مخاطب وارد نماید، بلکه توانسته است خود بی­شمار شخصیت فانتزی بیافریند که نمونه آن­ها را در هیچ یک از کتب ادبی و مصور نمی­توان یافت. نکته حائز اهمیت اینجاست، که فکر کردن به چگونگی بازنمایی شخصیت­های فانتزی در مدیوم سینما (از همان آغاز) باعث شد تا فیلمسازان و مهندسان سینما تکنیک­های جلوهای­ویژه سینمایی را یکی پس از دیگری و بر حسب نیاز ابداع، تغییر و یا گسترش دهند.

**روش تحقيق**

سینمای امروز دنیا، با کمک جلوه­های ویژه دیجیتال در حالی هر روز گونه جدیدی از شخصیت­های فانتزی را خلق می­کند و در مقابل دیدگان مخاطب بر روی پرده نقره­ای می­آورد، که تا قبل از آن این شخصیت­ها، احتمالا توسط دامنه­ای از واژگان و عبارات ادبی توصیف می­شدند و یا به صورت اشکالی دوبعدی و یا به صورت احجامی سه بعدی و بی­تحرک در گوشه­ای از جهان برای دیده شدن انتظار می­کشیدند ولی سینما با جان بخشیدن به آن­ها این روند را دگرگون کرده است. در این باره جنینگز توضیح می­دهد که " شخصیت­های فراطبیعی در فیلم­های فانتزی طیف گسترده­ای را شامل می­شوند. از فرشتگان تا شیاطین و از خدایان یونان باستان تا قهرمانان افسانه­ای که همه آن­ها در توان و امکان بر هم زدن قوانین طبیعی با هم مشترکند" (جنینگز، ص 30). محققین و منتقدین سینمایی زیادی تا کنون برای دسته­بندی شخصیت­های فانتزی از دو فاکتور اصلی یعنی 1- توانایی­های فردی و 2- شکل ظاهری منحصر به فرد این شخصیت­ها استفاده کرده­اند تا بتوانند انواع شخصیت­های فانتزی را از فیلم­های تولید شده استخراج کنند و با همین روش نیز تا کنون موفق به ارائه چندین دسته­بندی از این شخصیت­ها شده­اند. ولی به علت تنوع و فراوانی روزافزون شخصیت­های فانتزی در سینما، مطالعه آن­ها تنها با پشتوانه این دو فاکتور و بدون داشتن یک چهارچوب مدون، گمراه کننده خواهد بود، همانگونه که مارک الرت تاکید دارد که" توانایی ها و شکل ظاهری منحصر به فرد این شخصیت­ها حاصل افسانه­بافی­های جهان ذهنی خالقان آن­ها می­باشد" (مارک الرت، ص 245). این دو فاکتور می­توانند به اندازه تک تک خالقان این آثار متفاوت و منحصر به فرد باشند و یا یک شرک تولید­کننده آثار فانتزی می­تواند انحصارا تصورات جهان ذهنی نویسندگانش را ملاک توانایی­های فردی و شکل ظاهری شخصیت­های فانتزی قرار داده و شناخت مخاطب و ذائقه او را محدود به افسانه­بافی­های گروه تحریریه­اش سازد. معضل بعدی در این زمینه این خواهد بود که با تولید چندین نمونه از یک شخصیت خاص فانتزی و با تکرار قواعد و اصول هنری شرکت تولید­کننده، اثر می­تواند از راه تکثر­فرهنگی منجر به تکرار این قواعد برای تولیدات بعدی ولو توسط شرکت­های دیگر شود. برای مثال؛ داشتن ماسک و استفاده از طیف رنگ­های آبی و قرمز به یک قاعده برای طراحی لباس شخصیت­های ابرقهرمانی شرکت مارول، از کاپیتان آمریکا، اسپایدر­من ، آیرون­من، ثور و ... تا کاپیتان مارول، تبدیل شده است، این رویه بعد از انتشار نخستین تصویر از اولین ابرقهرمان، سوپرمن، در ژوئن سال۱۹۳۸ با عرضه شماره نخست مجله اکشن­کامیکس (شرکت دی­سی کامیکس) آغاز شد. به طوریکه شاید مخاطب با شنیدن اخبار مرتبط با تولید یک فیلم ابرقهرمانی توسط این شرکت و یا شرکت­های دیگر ناخودآگاه این کلیشه­ها به ذهنش متبادر شود و با پیش داوری کردن درباره آن اثر لذت ناب غافلگیر شدن را از خود بگیرد. بنابراین یکی از راه­های رسیدن به یک چهارچوب منسجم برای دسته بندی شخصیت­های فانتزی می­تواند یافتن اصول و یا مشترکاتی در توانایی­های فردی و شکل ظاهری شخصیت­های فانتزی باشد که محصول افسانه­بافی­های حداکثری انسان­ها از فرهنگ­های مختلف هستند. شاید طرح این موضوع برای دیگران تداعی کننده نظریه کهن­الگویی[[2]](#footnote-2) یونگ باشد، یعنی مجموعه­ای از تصورات باستانی که از ناهشیار جمعی حاصل می­شوند (جس­فیست و گریگوری جی­فیست، ص ۱۱۸). باید یادآور شد که، هر چند کهن­الگوها مبنای زیستی دارند ولی از طریق تجربیات مکرر نیاکان پیشین انسان­ها به وجود می­آیند (همان). یونگ تاکید می­کند که تعداد بی­شماری کهن­الگو وجود دارند و زمانیکه تجربه شخصی با تصورات نهفته فرد، مطابقت داشته باشد کهن­الگو فعال می­شود و بر زندگی فرد تاثیر می­گذارد ( همان، ص ۱۲۶). بنابراین محتویات ناهشیار جمعی کم و بیش در افراد همه فرهنگ­ها یکسان هستند. جس­فیست و گریگوری جی­فیست توضیح می­دهند که انسان مانند سایر حیوانات دیگر با آمادگی ارثی برای عمل کردن یا واکنش نشان دادن به شیوه خاص پا به این دنیا می­گذارد، اما تجربیات جاری آن­ها باید این آمادگی زیستی را تحت تاثیر قرار داده و فعال سازد. برای مثال، مخاطبی که با دیدن یک شخصیت فانتزی بر پرده سینما مجذوب او می­شود، شاید از واکنش­های خود تعجب کند و متحیر شود چرا که هیچ تجربه­ی شخصی­ای (تجربه زیست) با آن را ندارد. ولی طبق نظریه کهن­الگویی یونگ، ناهشیار جمعی این مخاطب حاوی تاثیرات زیستی با پتانسیل روانی از این شخصیت فانتزی که از نیاکانش به ارث برده است، می­باشد و وقتی او برای اولین بار تجسم عینی آن شخصیت را بر پرده مشاهده می­کند این تاثیرات فعال شده و باعث همراهی مخاطب با شخصیت و داستان فیلم می­شود. هر چقدر پتانسیل روانی فرد در پذیرفتن شخصیتی که بر پرده می­بیند بالاتر باشد به همان اندازه در میزان باورپذیری و همذات­پنداریش با آن تاثیر گذار خواهد بود. جان لسه­تر کارگردان داستان اسباب بازی، معتقد است که یکی از هیجان انگیزترین موضوعات درباره انیمیشن رایانه­ای این است که به مخاطب تلفیقی از خیال پردازی و واقع­گرایی را عرضه می­کند که قبلا هرگز آن را ندیده است. وی همچنین درباره خلق شخصیت­های رایانه­ای خود، اظهار می­کند " دوست دارم فیلمی با شخصیت­هایی بسازم که مردم به خوبی می­دانند که وجود ندارند، ولی با رغبت به آن نگاه کرده و می­گویند به نظر خیلی واقعی می­آید" (محمدی، ص 84). یونگ بر این باور است که تعداد زیادی از کهن­الگوها به صورت تصورات مبهم وجود دارند اما تعداد کمی از آن­ها تا حدی تکامل یافته­اند که بتوان آن­ها را تشخیص داد بدین ترتیب برجسته­ترین کهن­الگوهایی که یونگ از آن­ها یاد می­کند عبارتند از ۱- پرسونا ۲-سایه ۳- آنیما ۴- آنیموس ۵- مادر ۶- پیرفرزانه ۷- قهرمان ۸- خود، که به کهن­الگوهای هشت­گانه یونگی معروفند. هر چند روانشناسی نظریه­های شخصیت و تلاش افرادی چون آدلر و یونگ تا حدی توانسته است بخش کوچکی از خواستگاه شخصیت­های فانتزی را روشن کنند ولی از یک طرف باید در نظر داشت که احتمالا تنها وجه مشترک تعریف آدلر از ابرقهرمان و همچنین شخصیت­های کهن­الگویی یونگ این باشد که همگی آن­ها به مانند شخصیت­های فانتزی از ناخودآگاه جمعی انسان نشات می­گیرند و بیرون از ذهن انسان وجود خارجی ندارند. و از طرفی دیگر، کهن­الگوهای یونگی در صورت حضور در فیلم­های سینمایی تنها عهده­دار نقش­های داستانی می­باشند و هرگز نمی­توان آن­ها را به عنوان موجودی مستقل و گونه­ای خاص از شخصیت­های فانتزی دسته­بندی کرد. برای مثال، در فیلم سیندرلا دو جنبه از کهن­الگوی«مادر»، یعنی مادر خوب و بارور و مادر بد و ویرانگر وجود دارد که بنا به خصلت نمایشی کردن سینما این دو وجه از کهن الگوی مادر، در وجود دو کاراکتر مادر واقعی سیندرلا ( مادر خوب و بارور) و نامادری (مادر بد و ویرانگر) او بازنمایی شده است که هیچ یک از این دو کاراکتر نه در توانایی­های فردی و نه در شکل ظاهری نسبت به یک انسان معمولی منحصر به فرد و قابل تمایز نیستند . و این دو کاراکتر، تنها نقش این دو وجه از کهن­الگوی مادر را در داستان سیندرلا بازی می­کنند. بنابراین نباید روش مطالعاتی تحقیق پیش رو را در یافتن وجوه مشترک در توانایی­های فردی و شکل ظاهری منحصر به فرد شخصیت­های فانتزی را که در طول تاریخ با تکرار در آثار مختلف هنری برای ما شناخته شده هستند را با نظریه کهن­الگویی یونگ اشتباه گرفت بلکه به این نکته باید بسنده کرد که همان­گونه که در ادامه خواهد آمد، بخش کثیری از شخصیت­های فانتزی از هنر و اساطیر کهن می­آیند که دارای مقبولیت حداکثری در فرهنگ­های مختلف بشری می­باشند. و بخش دیگری از شخصیت­های فانتزی نه تنها ریشه در گذشته­های دور بشر ندارند بلکه در زمان حال هم وجود عینی­ای در واقعیت به همان­گونه که بر پرده سینما ظاهر شده­اند را ندارند و مربوط به آینده­های بسیار بعید و دور از دسترس انسان کنونی می­باشند. تنها منبع استخراج گونه­های شخصیت­های فانتزی در این تحقیق، فیلم­های تولید شده در سینما می­باشد که بعد از استخراج و برای دسته­بندی آن­ها با پشتوانه نمونه­های ارائه شده در اساطیر، ادبیات­، باستان­شناسی و فرهنگ فولکلور سعی می­شود تا علاوه بر بررسی مبنا و خواستگاه هر یک، بتوانیم یک الگوی منسجم و جامع­تر از الگوهای ارائه شده قبلی از انواع شخصیت­های فانتزی خلق شده در سینما ارائه دهیم، که هدف اصلی این تحقیق می­باشد.

**الف- بيان مساله و معرفي نمونه و اطلاعات**

جنینگز؛ معتقد است که شخصیت­های یک فیلم فانتزی اغلب به اندازه شخصیت­های دیگر ژانرها در نوع خود خاص و متمایز نیستند و در واقع فانتزی­ها اکثر شخصیت­هایشان را از ملودرام­ها، کمدی­ها و فیلم­های ماجرا جویانه وام می­گیرند. هر چند که دست کم قائل به وجود سه نوع شخصیت که لزوما در فیلم­های فانتزی وجود دارند می­باشد ولی از بین آن­ها تنها شخصیت سوپر­من، قهرمان یا ضدقهرمانی که «قدرتی ماورای آدم­های فانی دارد» و شخصیت تارزان، مردی با توانایی تکلم با حیوانات و حرکات بسیار سریع در میان شاخ و برگ درختان را دارای هویت خاص و متمایز و مخصوص فیلم­های فانتزی می­داند. علارغم توضیحات او درباره این که جادوگران و ساحره­های قدرتمند و غول­های نیمه انسان، اغلب نیاز به مقابله­ی زیرکانه با یک انسان قهرمان، والا و شجاع دارند و موجودات فرابشریِ خوب، عموما از قهرمان در برابر شر در داستان حمایت می­کنند، ولی هرگز اسمی از این سه نوع شخصیت خاص فیلم فانتزی به میان نمی­آورد. ولی آلبرت­جی­لاولی؛ معتقد است در ابتدای دهه پنجاه میلادی، سنت خیال انگیزتری در ژانر علمی-تخیلی ظهور یافت که درباره موجودات عجیب بود که با گرایش به فانتزی و وحشت ادامه یافت. او مثلثِ، **هیولا، بیگانه، ماشین**، را به عنوان قاعده آشنایی برای فیلم­های علمی- تخیلی بیان می­کند. و به ذکر این نمونه­ها در آثار سینمایی می­پردازد؛ گیاه دارای فکر (هیولای آسمان)، حیوانِ(بیست هزار فرسنگ زیر دریا)، هشت­پای ِ هیولای اعماق دریا (بلاب)، مردی با سربزرگ شبیه مگس( مگس)، و یا افراد بسیاری که در اثر تشعشع بزرگ می­شوند (زن پنجاه فوتی)، او خلق چنین شخصیت­هایی را نتیجه ترس مردم از خطر تشعشات هسته­ای می­داند (آلبرت­جی­لاولی، ص 301). همانگونه که از تعاریف و دسته­بندی­های ذکر شده بر می­آید، منظور از شخصیت فانتزی در این پژوهش، هر شخصیت خیالی است که، وجودی عینی در جهان واقعیت نداشته و معمولا دارای توانایی­ها و قدرت­هایی فرا انسانی می­باشد. که همیشه با تمامی یا بعضی از خصوصیات (ظاهری و درونی) انسانی، ظاهر می­شوند. نکته­ای که درباره مثلث هیولا، بیگانه، ماشین، آلبرت­جی­لاولی، باید به آن توجه داشت این است، از طرفی واژه بیگانه به دسته­ای از شخصیت­های فانتزی اطلاق می­شود که امروزه ما آن­ها را با نام موجودات فضایی که در خارج از سیاره زمین هستند می­شناسیم . موضوع سفر به سیارات دیگر کهکشان و یافتن حیات در آن­ها با آغاز جنگ سرد به کانون توجه جهانیان تبدیل شد و از آن زمان تا کنون انسان به پیشرفت­های زیادی در این زمینه دست یافته است که دیگر نمی­توان با یک واژه عام مانند ، بیگانه، از آن­ها یاد کرد از طرف دیگر باید دقت داشت که شخصیت­های فانتزی از هرگونه و نوعی برای ما در جهان واقعی، بیگانه محسوب می­شوند. از همین رو در این پژوهش از این دسته به عنوان موجودات فضایی یاد می­شود. نکته دیگر اینکه، با توجه به افزایش ناگهانی گونه­های شخصیت­های فانتزی از سال ۲۰۰۰ میلادی به بعد ، دسته­بندی حاضر جایی برای شناخت و پوشش حداکثری گونه­های نوظهور از شخصیت­های فانتزی ندارد و نمی­توان تمامی گونه­های شخصیت­های فانتزی را در اضلاع این مثلث جای داد. به همین خاطر و برای مرتفع نمودن این مسئله لازم شد تا گروه دیگری با عنوان **انسان­نماها**، جایگزین دسته انسان شده و دسته­ی بیگانه به زیر­شاخه انسان­نماها با عنوان موجودات فضایی انتقال یابد و چندین زیر شاخه دیگر به آن اضافه شود که شرح و تفسیر هر یک در ادامه آورده شده است. با توجه به نظرات جنینگز، آلبرت­جی­لاولی و تقسیم­بندی آن­ها از شخصیت­های فانتزی و با در نظر گرفتن شخصیت­های فانتزی خلق شده از دهه هفتاد میلادی تا کنون ، سه دسته اصلی از شخصیت فانتزی در آثار سینمایی ، در این پژوهش مشخص شدند ، که عبارتند از؛ ۱- انسان­نماها ۲ – هیولاها (موجودات ترکیبی) ۳- ماشین­ها. که در ادامه و برای سهولت در یادآوری این مثلث جدید، عبارت اختصاری MHM که از حروف اول لاتین اسامی هر یک از این سه گروه تشکیل شده است را بکار می­بریم ( نک به شکل1).

Humanoid

Monster Machine

 شکل1: گونه­های اصلی شخصیت­های فانتزی در سینما، هیولا، انسان­نما، ماشین (منبع؛ نگارندگان)

**ب- انواع شخصیت های فانتزی در سینما**

1. **انسان­نماها[[3]](#footnote-3)**:

انسان­نما: اصطلاحی است که به چیزی که از نظر ظاهر شبیه به انسان باشد، گفته می­شود(فرهنگ برخط آبادیس). قدیمی­ترین استفاده از این واژه به سال ۱۸۷۰ برمی­گردد، در آن زمان این کلمه به بومیانی گفته می­شد که مناطق آنان توسط اروپائیان به مستعمره­نشین تبدیل شد. در قرن بیستم این کلمه برای توصیف فسیل­هایی به کار می­رفت که از نظر ریخت­شناسی شبیه، ولی نه یکسان، به استخوان­بندی انسان بودند . اگرچه از نظر علمی این نوع استفاده در سراسر قرن بیستم معمول بوده است، منتها الان به ندرت به این معنی به کار می­رود (همان) .این گونه از شخصیت­های فانتزی همان­گونه که از نامشان پیداست در شکل ظاهری شبیه به انسان می­باشند و در فاکتور توانایی­های فردی معمولا دارای ویژگی­های مشترک زیر می­باشند: اغلب شخصیت­های انسان­نما دارای عمر طولانی یا نامیرایی، استقامت بالا و زود­ درمانی هستند، قادرند در اشیاء، محیط و زمان دخل و تصرف کنند ، قدرت پیشگویی و غیب­بینی و خبر از جهان­های دیگر دارند، جسم و کالبد آن­ها از وجود غیر مادی تشکیل شده است که می­توانند به اشکال مختلف از چهره انسان­ها گرفته تا حیوانات و جمادات تغییر چهره دهند، دارای مهارت­های مبارزه و هنرهای رزمی هستند و می­توانند در آن واحد در چند مکان مختلف حضور داشته باشند (طی­العرض)، می­توانند هر موجودی را جادو یا طلسم کنند و یا مورد نفرین قرار دهند. معمولا یک شخصیت فانتزی انسان­نما یک یا چند مورد از این ویژگی­ها ذکر شده را دارا می باشد. این دسته از شخصیت­های فانتزی خود به شش زیر شاخه (گروه) تقسیم می­شود که به ترتیب کهن­ترین باورهای انسان را شامل می­شوند و تقریبا می توان گفت که با همین ترتیب هم در سینما ظهور کرده­اند. عبارتند از:۱- خدایان ۲- شیاطین ۳- مردگان ۴- نژادهای فانتزی ۵- سایبورگ­ها ۶-موجودات فضایی.

1-1- **خدایان**: واژه خدایان ممکن است در معانی ذیل به کار رفته باشد: خدایان باستان، الهه­ها، ایزدان، فرشتگان، پریان و خدایان تصور شده به صورت انسان و دارای گونه های مختلف مثل خدایان آسمانی و زمینی و.... جیمز هال در کتاب فرهنگ نگاره­ای نمادها در هنر شرق و غرب، توضیح می­دهد که نماد در هنر در سطوح مختلف و بر طبق اعتقادات و رسوم اجتماعی که الهام بخش هنرمند است عمل می­کند (جیمز هال، ص 10) و بیان می­کند در سطح دیگری از نمادسازی در میان اقوام مختلف انسان­ها پندارهایی وجود دارد که مربوط به پرستش می­شود و بخش اعظم را تشکیل می­دهد. او از ما می­خواهد تا لحظه­ای جسم آدمی را در نظر بگیریم که هنرمند آن را برای نشان دادن یک خدا یا الهه به کار می­برد، خود به خود جسم، غیر شخصی و بدون نام است. نخست باید جامه­ای به شیوه متمایز بر آن پوشانید تا بتوان آن را به عنوان خدایی مشخص درآورد. بعد اگر یک جفت بال بر آن بیافزاییم آنرا به صورت میکائیل فرشته مقرب و فرمانده فرشتگان آسمانی در می­آوریم، بدین طریق هنرمند با بخشیدن ماده و هویت، به موجوداتی که شکل آن­ها در واقع ناشناخته است، تصویری نمادین می­بخشد (همان). در سینما نیز چنین است و برای بازنمایی کاراکتر خدایان که ماهیت واقعی آن­ها کاملا غیر شخصی بوده و بیشتر نشان دهنده مفاهیم انتزاعی و ماوراءالطبیعی هستند به سراغ نمادهای ساخته شده و مردم باوری می­روند که از قبل وجود داشته­اند. این دسته دو زیر گونه قابل تمایز با گونه خدایان را در بر می­گیرد که عبارتند از نیمه­خدایان و فرشتگان.

1-1-1- **نیمه­خدایان**[[4]](#footnote-4): نیمه­خدایان معمولا فرزندان نامشروع خدایان و انسان­ها هستند مانند هرکول، پرسئوس که هر دو از نیمه­خدایان و فرزندان زئوس هستند (فیلم­های نبرد تایتان­ها، 2010 ساخته لویس لتریر- هرکول، 2014 ساخته برت رتنر).

1-1-2- **فرشتگان**[[5]](#footnote-5): موجودی آسمانی که دارای سیرت نیکو و صورت بسیار زیبا است و به چشم دیده نمی شود. سرشت فرشتگان و امور مرتبط با آنان در ادیان و سنن مختلف، متفاوت است. در یهودیت و مسیحیت و اسلام، آن ها معمولاً به عنوان پیام آوران از سوی خدا عمل می­کنند. آنان همچنین گاهی نقش­های جنگجو و نگهبان را به عهده دارند و در سینما معمولا نماینده خیر مطلق یا طرفدار ابرقهرمان هستند و یا خود نقش ابرقهرمانی دارند.

1-2- **شیاطین**[[6]](#footnote-6) : مظهر تاریکی، شر و پلیدی­اند و برای از بین بردن نیکی تلاش می­کنند. در اسطوره­ها خلقت آنان از آتش است و از جهان­های زیرین و یا از اعماق زمین بر علیه نیروهای نیکی بر می­خیزند و همیشه نقش ابرشرور را ایفا می­کنند و معمولا در پایان کار شیاطین نابود شده و روشنایی دوباره چیره می­شود و کار جهان یکسره به نیکی خواهد گرایید. در سینما نیز تقریبا به همین صورت روایت می­شوند بجزء فیلم­هایی که در ژانر وحشت، آخرالزمانی و یا پساآخرالزمانی ساخته می­شوند، این پایان خوب وارونه شده و شیاطین چیره می­شوند. یکی از توانایی­های فردی مشترک خدایان و شیاطین که بارها به نمایش درآمده است قدرت طلسم کردن و یا نفرین کردن انسان و یا مکانی خاص می­باشد که منجر به شکل­گیری زیر شاخه­ای به نام نفرین شدگان می­شود، از دیگر زیر گونه­های این دسته جادوگران هستند.

1-2-1- **نفرین شدگان**[[7]](#footnote-7): انسان­هایی که با جادو و یا طلسم معمولا از جانب شیاطین (برای اشاعه شر و پلیدی در جهان) حالت انسانی خود را از دست داده و به یک موجود انسان­نمای خبیث که خوی شیاطینی دارند تبدیل می­شوند. مانند مدوسا که دوشیزه­ای بسیار زیبا با گیسوانی دلفریب بوده است، به طوری که این زیبایی غره­اش کرده بود. وی با پوزئیدون(خدای دریا) در معبد آتنا (از خدایان المپ) همبستر شد، آتنا هم برای تنبیه او، موهایش را تبدیل به مارهای کریه کرد تا او به زشت ترین و منفورترین موجود یعنی یک گورگون تبدیل شود. او می­توانست هر کس را که به چشمانش خیره می­شد را تبدیل به سنگ کند.

1-2-2**-جادوگران**[[8]](#footnote-8): انواع مختلفی دارند که نمونه­های سینمایی آن­ها عبارتند از؛ جاندارپندارها، دیوشناس­ها، افسون­کنندگان، تغیرحالت­دهندگان، غیب­گویان و جادوگران تکنولوژیک. نوع جدیدتری از این زیرگونه شخصیت­های فانتزی با عنوان «واگ» هستند که قادرند به کالبد سایر جانداران نفوذ کنند و قدرت بدنی و حواس او را در اختیار گیرند (مجموعه سریال سینمایی بازی تاج وتخت2011-2019).

1-3- **مردگان**[[9]](#footnote-9): گونه­ای دیگر از شخصیت­های فانتزی که به تنهایی یک ژانر بخصوص را به خود تخصیص داده است، مرگان می­باشد که با دو زیر گونه ارواح و زامبی­ها از سایر گونه­های فانتزی متمایز هستند.

1-3-1**-روح**[[10]](#footnote-10) (ارواح) : موجودی فراطبیعی است که اغلب و نه منحصراً وجودی غیرمادی مانند شبح، پری یا فرشته است. مفهوم روح یک فرد و جان او، اغلب همپوشانی دارد چنان که هردو یا برابر دانسته می­شوند یا تقدم هستی شناختی معین بر بدن دارند و برای هر دو در برخی ادیان این عقیده وجود دارد که پس از مرگ بدن انسان، باقی می­ماند و بر این اساس «روح» می­تواند به حالت شبح، یعنی تظاهر روح فرد متوفی، دربیاید(فرهنگ برخط آبادیس).

1-3-2-**زامبی**[[11]](#footnote-11): در دین مردم هائیتی، (زبان کریول آییسینی zonbi) جسدی متحرک و برخاسته توسط ابزارهای جادویی، مانند افسونگری است (همان). بر پایه­ی داستان­ها، مرده­های متحرک با گاز گرفتن و وارد کردن بزاق خود به بدن قربانیانشان آن­ها را همانند خود به یک مرده متحرک تبدیل می­کنند. در نتیجه، در فیلم­ها تعداد زامبی­ها همچنان رو به افزایش است. همچنین انسان باید در دهان مرده­های متحرک نمک بریزد زیرا آن­ها بدین وسیله به یاد می­آورند که مرده­اند و به گور خود باز می­گردند ولی شگردهای دیگری که در سینما بیشتر به نمایش درآمده اند راه­های از بین بردن و نابودی زامبی­ها را از طریق شلیک به سر و یا آتش زدن آن­ها می­باشد. همچنین«مومیایی­ها»[[12]](#footnote-12)جزء این زیر گونه قرار می­گیرند.

1-4- **نژادهای فانتزی**[[13]](#footnote-13): گونه­ای دیگر از انسان­نماها که در آثار سینمایی به صورت یک نژاد و گروه معرفی می­شوند را نژادهای فانتزی گویند که اکثرا به مفاهیم مربوط به باورهای مختلف فرهنگ­های بشری در باره موجوداتی که در جهان موازی با ما زندگی می­کنن اشاره دارند و معمولا برداشتی هستند از باورهای مردم درباره جنیان و شیاطین. از این زیر گونه تا کنون نژادهای زیر در سینما به نمایش درآمده­اند: ۱- الف­ها ۲- گابلین­ها ۳- گرملین­ها ۴- ترول­ها ۵- دورف­ها ۶- بند انگشتی­ها ۷- غول­ها. که هر یک بنا بر توانایی­های فردی و شکل ظاهری با سایر گونه­های دیگر قابل تمیز هستند.

1-4-1- **الف­ها**[[14]](#footnote-14): الف به معنی جن و پری و معنی فولکلور یا مردم باور آن - موجود آدمک مانند و شوخ و قدری شیطان، که نیروی جادویی دارد و در جنگل و ماهور زیست می­کند. می باشد.

1-4-2- **گابلین­ها**[[15]](#footnote-15): نام گونه­ای از موجودات افسانه­ای در فرهنگ غربی است که اغلب با جثه­ای کوچک و چهره­ای زشت ترسیم می­شود. در تصورات مردم گابلین­ها موجوداتی شرور هستند که همیشه در پی فریب انسان­ها هستند. این موجودات دارای قدرت­های فوق بشری بوده و میل شدیدی به جمع­آوری طلا و جواهرات دارند. انواع مختلفی از گابلین­ها وجود دارد مثل: گابلین خاکستری، گابلین سبز، دیمو گابلین.که هر یک دارای تاریخچه و خواستگاه متفاوتی در دنیای کمیک­بوک­ها هستند که شرح هریک از آن­ها از حوصله این متن خارج است.

1-4-3- **گرملین­ها**[[16]](#footnote-16): از شخصیت­های موذی و جدید افسانه­ها هستند. آن­ها بطور طبیعی با شل کردن پیچ­ها یا مسدود کردن لوله­ها در کار وسایل نقلیه و انواع ماشین­ها اختلال ایجاد می­کنند. در ایران به اسم جن ماشین شناخته شده است. از این موجودات کوچک اندام، نخستین بار افراد نیروی هوایی در جنگ جهانی اول نام بردند. اما در جنگ جهانی دوم به طور کامل شناخته شدند، گرملین­ها با دستکاری و خراب کردن دستگاه ها و ابزار انسان­ها، آن­ها را به ستوه می­آورند. مردم معتقدند که چون گرملین­ها بال ندارند، بنابراین سوار هواپیماها شده و به همین خاطر هواپیماها به صورت ناگهانی خراب شده و سقوط می­کنند این موجودات کوته قد، بطور طبیعی قدشان بین ۱۵ الی ۵۰ سانتی متر متغیر است. اما علی رغم جثه کوچکشان بال ندارند و برای پرواز مجبور به استفاده از هواپیماها می­شوند (برداشته از مقدمه کتاب آرتمیس فاول - اوئن کالفر ).

1-4-4- **ترول­ها** [[17]](#footnote-17): شخصیتی فراطبیعی و افسانه­ای در اساطیر اسکاندیناوی کهن است. ترول به صورت عامه مترادفی منفی از یوتون تلقی می گردد، البته امروزه ترول در رسانه­ها به انواع مختلف به تصویر کشیده شده است. ترول­ها به افسانه­های معاصر هم راه یافته اند، مثلاً در خیال­پردازی ارباب حلقه­ها یا هنر نبرد (وارکرفت) یا مجموعه هری پاتر. در بسیاری داستان­ها ترول زیر پل­ها خانه دارد و از مسافران باج می­گیرد. در زبان فودارک باستان آن ها را تورس ((Thurs از دودمان - ژرمنیÞurisaz) ) می­نامند و در فرهنگ مردمی اسکاندیناوی، (Tusse) نام نروژی برای گونه­ای از ترول­ها می­باشد که گرفته شده از کلمه Þurs در نورس کهن می­باشد. در انگلیسی کهن نیز واژه هم ریشه þyrs به همین مفهوم می­باشد(فرهنگ برخط آبادیس). در فرهنگ عامه اسکاندیناوی، هیولای غول پیکری که گاه دارای قدرت جادویی است. ترول­ها که با انسان­ها دشمنی می­ورزند در قصرهایشان زندگی می­کنند و با تاریکی هوا نواحی اطراف را تحت سیطره خود درمی­آورند. اگر در معرض آفتاب قرار بگیرند می ترکند یا سنگ می شوند. در داستان­های جدیدتر ترول معمولاً به اندازه انسان یا موجودات کوچکتری مثل دورف­ها و اِلف­ها هستند. آن­ها در کوهستان­ها زندگی می­کنند، گاه دوشیزگان را می­دزدند و می­توانند تغییر شکل دهند و آینده را ببینند.

1-4-5- **دورف­ها**[[18]](#footnote-18): در اساطیر ژرمن­ها، موجوداتی­اند که در غارها و کوه­های زمین زندگی می­کنند و معمولاً آهنگر و معدنچی و صنعتگر هستند. دوارف­ها همچنین معمولاً کوتوله و زشت (به خاطر ریش های انبوهی که دارند) توصیف شده­اند. برخی دانشمندان معتقدند که شاید این­گونه توصیفات بعدها توسط نقاشی­ها در بین مردم القا شده باشد. گفته شده که دورف­ها به مانند موجودات افسانه­ای که به نام ترول می­شناسیم از نور آفتاب بیزارند، زیرا آن­ها را به سنگ، ماده­ای که از آن ساخته شده­اند تبدیل می­کند. در اساطیر نورس دورف­ها موجوداتی طماع، خودخواه و نهان کار توصیف شده­اند. آن­ها به خاطر ساختن صنایع دستی ، به ویژه در فلزکاری­های ارزشمند و طلاکاری شهرت داشتند و توانستند با قدرت جادویی خود اشیاء فلزی جادویی مختلفی برای خدایان بسازند، از مهمترین آن­ها می­توان به گوگنیر (نیزه اودین)، و دروپنیر[[19]](#footnote-19)(1)(حلقه جادویی اودین)، میولنیر[[20]](#footnote-20) (پتک ثور)، موی طلایی سیف(2)، بریسینگ(گردنبند فریا(3))[[21]](#footnote-21) ، اسکیدبلادنیر (کشتی فریر[[22]](#footnote-22))(4)، یک کلاه­خود یا در بعضی روایات شنل جادویی به نام هولیدشیالم که به دست زیگورد، یا معادل آلمانی آن، زیگفرید افتاد و با پوشیدن آن نامرئی می­شد و گلایپنیر، زنجیر جادویی که فنریر(5) [[23]](#footnote-23)را با آن به بند کشیدند. درباره منشأ دورف در ادای منثور و ادای منظوم (منابع اساطیری نورس باستان) اختلاف است؛ در ادای منظوم آمده که دورف از خون کهن یمیر(6) و استخوان بلاین بوجود آمده؛ حال آنکه ادای منثور می­گوید آن­ها شبیه حشره­هایی هستند که در گوشت موجود باستانی، یمیر می­لولیدند. در وولوسپا، نخستین و مشهورترین بخش ادای شاعرانه چنین آمده که اولین پادشاه دورف­ها موتسوگنیر بود، دومین آن­ها دورین، و سومین آن­ها دوالین بود که مخترع خط رون به شمار می­رود. در باب پیدایش دورف­ها آمده است که هنگامی که اودین، ویلی و وه مشغول خلق جهان از جسد یمیر بودند، از آنجا که گوشت وی تبدیل به زمین شد، این سه خدا به کرم­های داخل گوشت بدن وی نیز هوش و چهره انسانی، البته با جثه­ای کوچکتر بخشیدند تا در زیر زمین به زندگی مشغول شوند. محل زندگی دورف­ها در جهان اسطوره­ای نورس، نیداولیر ذکر شده، هر چند، چنان که گفته شد دورف­ها چندان از الف­های تاریک قابل شناخت نیستند و زیستگاه الف­های تاریک سوارت آلفهایم است.

1-4-6 - **بند انگشتی­ها**[[24]](#footnote-24) ( آدم کوتوله ها): انسان­هایی کامل ولی با قد و قامتی بسیار کوتاه­تر از انسان­های معمولی و تقریبا به اندازه یک انگشت دست، می­باشند. (سفرهای گالیور-۲۰۱۰ ،  راب لترمن، تام بندانگشتی- ۱۹۵۸، ساخته جورج پال).

1-4-7- **غول­ها**[[25]](#footnote-25) (دیوها): غول­ها ظاهری شبیه انسان دارند اما به مراتب بزرگتر (عظیم­الجثه) هستند و در برخی از داستان­های عامیانه دارای شاخ و دُم هستند. و در بعضی از جوامع کهن وسیله­ای برای ترساندن کودکان بوده است. (غول بزرگ مهربان-۲۰۱۶ ، ساخته اسپیلبرگ، هیولایی فرا می خواند-۲۰۱۶ ، ساخته خوان آنتونیو بایونا).

1-5-**سایبورگ**[[26]](#footnote-26): سایبورگ ، کوتاه شده سایبرنتیک (Cybernetic) و ارگانیسم (Organism)یک موجود با هر دو اجزای ارگانیک و مکانیکی است. این واژه در سال ۱۹۶۰ زمانیکه مانفرد کلاینز و ناتان اس. کِلِین آن را در یک مقاله در مورد مزایای استفاده از سیستم­های خود تنظیم انسان و ماشین در فضای بیرونی استفاده کردند ابداع شد(فرهنگ برخط آبادیس). با ویژگی­های مشترکی نظیر: ~~ب~~هره هوشی بالا، قدرت، سرعت، استقامت و پایداری ابرانسانی، واسط مغز و رایانه، پرواز، دسترسی به اینترنت و در دست داشتن شبکه مجازی جهانی، دارای قدرت مادر باکس، ایجاد سلاح از بدن سایبری (رباتی) خود، کمی مهارت در مبارزه (همان). مارک الرت؛ در مقاله، سایبورگ در کامیک استریپ­ها (تصاویری از قهرمانان و اشرار سبرنتیک)، در سال ۱۹۹۵تقسیم سنتی سایبورگ در کمیک­بوک­ها را می­پذیرد و به تفسیر آن­ها می­پردازد، منظور از سایبورگ؛ مشخصا به معنای انسان­هایی است که با جایگزینی اعضاء و اندام­های مصنوعی یا تغییرات بیولوژیک مناسب زیست در محیطی غیر از زمین خلق شده­اند، اما به طور عام به شخصیت­هایی اطلاق می­شود که بر اثر فرایند بیولوژیک خصلت­های فرا انسانی می­یابند. او منطق این تقسیم بندی را در کار گریس­گری، می­یابد که سطوح تلفیق انسان و ماشین را این گونه توصیف کرده است؛ الف) با تداخل­های اطلاعاتی از جمله شبکه­های کامپیوتری، ارتباطات انسان و کامپیوتر، واکسیناسیون و دستکاری فنی در اطلاعات ژنتیکی. ب) با روابط ساده انسانی-مکانیکی، مثل چیزهایی که در پروتزهای پزشکی، سیستم نقلیه یا تسلیحاتی انسان-ماشین، و تلفیق فنی­تر انسان و ابزار می­توان دید. ج) با پیوند مستقیم ماشینی-انسانی، مثل تلاش­های امروز ارتش برای وصل بودن خلبان به کامپیوتر، برنامه «دانلود کردن» خودآگاهی انسان به درون کامپیوتر نیز از این شبکه است. الرت، دسته اول از سایبورگ ها را «کنترل کننده ساده» می­نامد، که دو زیر مجموعه به آن اضافه کرده است؛ پیوند یا درون کاشت و لباس. مشخصه این سایبورگ­ها یا سادگی سیستم­هایشان است یا جدا شدنی بودن آن­ها، مثل شخصیت گرگ­نما از شخصیت­های مارول. دسته دوم، «تلفیق گر بیوتکنولوژیکی»، بسیار پیچیده­تر از سایبورگ­های کنترل کننده هستند، سیستم آن­ها از بدن قابل تفکیک نیست و غالبا به طور کامل هم توضیح داده نمی­شوند. مانند شخصیت کابل، که به طور خلاصه پسر دو نفر از افراد ایکس است. و دسته سوم از سایبورگ­ها، «سایبورگ های ژنتیکی» هستند، شخصیت­های این دسته ممکن است پیوند مصنوعی داشته باشند، ممکن هم هست نداشته باشند، اما قدرت اصلی آن­ها از تغییر عامدانه در کدهای ژنتیکی­شان ناشی می­شود، مسئله عمد و نیت در اینجا نقش مهمی دارد و تعیین کننده ویژگی­های این گروه است، همین نیت است که سایبورگ ژنتیکی را از شخصیت­های مصوری که به طور تصادفی خلق شده­اند را متمایز می­سازد. از جمله سایبورگ­های تصادفی می توان به شخصیت های مشهوری چون سوپرمن، مرد عنکبوتی، فلاش و هالک اشاره کرد. ولی نخستین سایبورگ ژنتیکی یکی از مشهورترین قهرمانان دنیای آثار مصور، یعنی کاپیتان آمریکا است (مارک الرت). از این نوع سایبورگ­ها هم تحت عنوان جهش یافته­گان نام برده می­شود.

1-6- **موجودات فضایی**[[27]](#footnote-27):

 به احتمال قوی رویای انسان در کشف ناشناخته­های خارج از سیاره زمین، از سال ۱۸۶۲ میلادی و آغاز داستان­های ماجراجویانه ژول­ورن (جهان پناه، ص 100) در زمینه علوم مدرن مانند جغرافیا، زمین­شناسی و فیزیک و سفر انسان به مکان­های عجیب و غریب و کشف نشده زمین تا سفر به ماه، تقویت شد و بسیاری از پیشگویی­های ایشان تا به امروز به واقعیت پیوسته­اند. اولین پیشگویی ژول­ورن سفر به ماه بود، او این داستان را زمانی منتشر کرد که فناوری بشری هنوز به سطحی نرسیده بود که انسان به سطح ماه سفر کند، اما ژول ورن این داستان را دستمایه­ی ماجراجویی خیال انگیز خود کرد. در این رمان ژول­ورن چیزی به عنوان فضا پیماهای نوری را معرفی می­کند که چیزی شبیه به بادبان­های خورشیدی امروزی بوده­اند ، همچنین او ایده فرود فضاپیماها روی آب را به صورت جدی در این داستان تعریف می­کند(همان) چیزی که در حال حاضر واقعا از آن استفاده می­شود و هزاران موارد دیگه­ای که فناوری امروزی آن­ها را به واقعیت تبدیل کرده است و همین امر موجب شده تا نیاز انسان به شناخت سایر سیارات موجود در کهکشان و کائنات احساس شود از همین رو کمیک­بوک­ها و به تبع آن سینما به این نیاز مخاطب پاسخ داده و در آثار خود به معرفی این جهان­ها و ساکنان آن­ها پرداخته­اند،که زیرگونه موجودات فضایی را در سینما شکل داده است، که عمدتا دارای شاخصه و مشخصات ظاهری شبیه به انسان هستند و تفاوت آن­ها بیشتر خود را در قالب توانایی­های فردی نشان می­دهد.

 ۲- **هیولا­ها** [[28]](#footnote-28) **(موجودات ترکیبی):**

هیولا موجودی افسانه­ای است، که معمولاً در افسانه­های کهن یا داستان­های ترسناک حضور دارد، و به همین خاطر است که اغلب زشت و ممکن است ترسناک یا آسیب رسان باشد. کلمه "هیولاً از "monstrum" لاتین برگرفته شده، معمولاً با ساختار بیولوژیکی عجیب است، که به عنوان نشانه اشتباهی در نظم طبیعی به وجود آمده است (آبادیس). و معمولاً کلمه «هیولا» بر چیزی اشتباه یا بد دلالت دارد؛ یک هیولا به طور کلی ایراد اخلاقی و ذاتی دارد و همچنین تفاوت­های جسمی یا روانی شنیع با دیگر موجودات، یا از آن به عنوان مخلوقی عجیب از طبیعت می­توان نام برد. همچنین می­تواند ظاهراً به یک فرد با ویژگی های مشابه مانند یک شخص حریص یا کسی که کارهای وحشتناک انجام می­دهد اعمال شود. ریشه "monstrum" از کلمه "monere" به وجود آمده، که نه تنها به معنای هشدار دادن، بلکه به معنای دستور است. بنابراین، هیولا نشانه بد یا آموزش خیر است. این تفسیر تلطیف شده توسط سنت­آگوستین، که هیولا را ذاتاً شر نمی­داند پیشنهاد شد اما به عنوان بخشی از طراحی­های طبیعی جهان، یک نوع از خطای عمدی در جسم و روح غالب یک مخلوق دسته بندی شده است. هیولاهای کلاسیک از افسانه­ها و داستان­های تخیلی منشاء می­گیرند. هیولاهای شناخته شده کلاسیک عبارتند از: خون­آشام­ها، گرگینه، و غیره . برای استخراج ویژگی­های مشترک این دسته از شخصیت­های فانتزی بر مبنای فیلم­های تولید شده در سینما در طول تحقیق به منابع مربوط به فرهنگ و نمادهای هنر غرب رجوع شد و از بین آن­ها بر ویژگی­های ظاهری و نمادین هیولاهای شناخته شده و ثبت شده در آثار باستانی و ادبی و قصه­های پریان این ملل توجه شد که نمونه­های آن ، در ذیل آورده شده است.

1. سیرین[[29]](#footnote-29): که به دو صورت تصویر شده است اول به صورت زن- پرنده و بعدها به صورت زن-ماهی یا حوری دریایی (گاها با دو دم ماهی). آن­ها دارای آوازی خوش که هر رهگذر را فریفته و سپس او را می­بلعند (خوان سرلو ص ۵۰۸). موجود دیگر که نزدیک به این گونه است لامیا می­باشد، ماهی­ای درشت که کودکان را می­بلعد. یونگ معتقد است که این حقیقت که لامیا کودکان را می­بلعد واژه­ای است که به معنای یک ماهی پراشتها بزرگ به کار می رود (همان).
2. اژدها[[30]](#footnote-30): این جانور آمیزه­ای است از حیوانات گوناگون که به طور خاص مهاجم و خطرناک هستند مانند: مار، نهنگ، شیر و نیز حیواناتی که به پیش از تاریخ تعلق دارند (همان ص ۱۲۵).
3. کایمرا[[31]](#footnote-31) (خیمایرا، غول شیر): جانوری افسانه­ای زاده تیفون و اکیدنا، دارای سر شیر، تن بز و دم اژدها که شعله­های آتش از دهانش می­جهد (همان ص ۳۷۸).
4. گورگون[[32]](#footnote-32): موجودی ترکیبی از شیر، عقاب (پرنده) و مار .
5. هارپی[[33]](#footnote-33): دوشیزگان بالدار زیبایی که تجسم باد توفان­زا به شمار می­رفتند، و بعدها به صورت پرندگان شکاری با چنگال­های دراز و چهره عجوزه­ها در آمدند (جیمز هال، ص۱۰۶).
6. اسب­های عجیب­الخلقه که عبارتند از هیپوگریف[[34]](#footnote-34) (نیمی اسب و نیمی شیردال)، قنطورس[[35]](#footnote-35) (نیمه انسان نیمه اسب، سر انسان و تنه اسب)، پگاسوس[[36]](#footnote-36) (اسب - پرنده، یا اسب بالدار)، یونیکرن[[37]](#footnote-37) (اسب تک شاخ).
7. مار آتش­دم[[38]](#footnote-38): ماری باسر و چنگال خروس و سر دومی در پایان دُم خروس (همان، ص ۹۹).

با بررسی نمونه­های ذکر شده، مشخص شد که هیولاها در داشتن چند ویژگی با هم مشترک­اند، که عبارتند از: ۱- این گونه از شخصیت­های فانتزی همگی ترکیبی هستند از چند عضو یا توانایی برتر سایر موجودات شناخته شده در طبیعت، که می­توان بر این اساس هیولاها را موجودات ترکیبی نامید . ۲- همه هیولاها در اصل اسطوره­ای خود تمثیل یا تجسمی از شرارات هستند و بر این اساس آن­ها در آثار هنری تقریبا همیشه نقش ابرشرور را دارند و در نقطه مقابل قهرمان یا پهلوان قرار می­گیرند. ۳- قهرمان برای مقابله با این هیولاها از سلاح­هایی که توسط خدایان به آن­ها اهدا شده است استفاده می­کنند. زیرا سلاح­ها ، یعنی نیروهای مثبتی که خدایان به انسان بخشیده­اند و این سلاح­ها اسرار آمیز، معجزه­آسا و جادویی­اند که پهلوان در اسطوره­ها و افسانه­ها و در زمان مناسب به کار می­برند ( خوان سرلو ص ۲۷۹) به طوری­که گاها وجود یک سلاح وجود هیولایی را ایجاب می کند. پس می­توان واژه هیولا را این­گونه معنا کرد که هر موجود (حیوان) ترکیبی، تشکیل شده از اعضای برتر (معمولا خطرناک) سایر جانداران که دارای خصلت پلیدی و یا شرارت باشد. حال نوبت آن است که به گونه­های بیشتر شناخته شده از هیولاها که در سینما به تصویر کشیده شده­اند پرداخته شود که عبارتند از ۱- خون­آشام­ها ۲-گرگینه­ها ۳- جانوران ماقبل تاریخی۴- هیولاهای باستانی.

 2-1- **خون­آشام­ها**[[39]](#footnote-39): در افسانه­ها و فرهنگ فولکلوریک مردم اروپا و آسیا، موجودی زنده است که شب­ها از گور بیرون آمده و برای تغذیه خود از خون مردم می­مکد. در این داستان­ها، خون­آشام­ها دندان­های نیش بلندی دارند که با آن­ها از گردن زندگان خون می­مکند و معمولاً دارای قدرت­های فوق بشری از جمله زندگی جاوید و تبدیل کسی که گاز می­گیرد به خون­آشام هستند. آن­ها در آینه دیده نمی­شوند؛ و دارای پوستی رنگ پریده هستند. برخی­ها می­گویند که خون­آشام­ها می­توانند با جنیان هم صحبت باشند. در داستان­های زیادی خون­آشام­ها مردم را به بردگی می­گیرند و آن­ها را نیز به خون­آشام تبدیل می­کنند. رسم بر این است که برای دور کردن خون­آشام­ها از طلسم­های ویژه­ای استفاده شود. برای کشتن او باید سرش را از تن جدا کرد و میخی بلند از جنس چوب را به قلب او فروکرد. همچنین در گذشته مردم برای دور کردن خون­آشام­ها از سیر استفاده می­کردند و اعتقاد داشتند که خون­آشام­ها از سیر بیزارند. قصه خون­آشام­ها به شکل امروزی در قرن شانزدهم و از بالکان پا گرفت. در قرن هفدهم مسافرانی که از بخش مرکزی اروپا می­آمدند افسانه­های هولناکی از موجودات خون­آشام و خبیث نقل می­کردند.دو تن از خون­آشام­های معروف در دنیای سینما، عباتند از فرانکشتاین و دراکولا[[40]](#footnote-40). فرانکنشتاین[[41]](#footnote-41)؛ یا پرومته مدرن معروف­ترین اثر نویسنده انگلیسی مری­شلی است. فرانکنشتاین اولین بار در سال ۱۸۱۸ منتشر شد. فرانکنشتاین دانشمند جوان و جاه­طلبی است که با استفاده از کنار هم قرار دادن تکه­های بدن مردگان و اعمال نیروی الکتریکی جانوری زنده به شکل یک انسان و با ابعادی اندکی بزرگ­تر از یک انسان معمولی می­سازد. موجودی با صورتی مخوف و ترسناک که بر همه جای بدنش رد بخیه­های ناشی از دوختن به چشم می­خورد. این موجود تا بدان حد وحشتناک است که همگان، حتی خالقش از دست شرارت­های او فرار می­کنند، هیولایی که خالقش نیز نمی­تواند آن را کنترل کند و خود مقهور آن می­شود.

2-2-**گرگینه­ها**[[42]](#footnote-42): یا گرگ­دیس یا گرگ­آدم، موجودی افسانه­ای خاصه مردم اروپا است. گرگینه انسانی است که هنگام ماه کامل به صورت گرگ درمی­آید. گرگینگی یا گُرگ­دیسی به توانایی انسان در تبدیل شدن به گرگ که در باورهای عوام یا افسانه­های اروپایی میسر پنداشته می­شود، می­گویند. یک گرگینه، گاهی اوقات یک انسان اسطوره­ای یا فولکلوریک است که توانایی تغییر شکل به یک گرگ یا، به طور هدفمند یا پس از قرار گرفتن تحت نفرین یا آسیب (اغلب گاز یا خراش از گرگ دیگری) را دارد.

۳- **ماشین ها**[[43]](#footnote-43):

با انقلاب صنعتی، از سال ۱۷۶۰ تا کنون، و استفاده از نیروی ماشینی به جای نیروی انسانی، به­تدریج ماشین­ها به جز لاینفک زندگی جوامع بشری تبدیل شدند. از جایگزینی موتورهای بخار به جای کارهایی که بیش از آن با صرف انرژی انسانی یا حیوانی انجام  می‌شد در قرن هجدهم (انقلاب صنعتی اول/۱۷۵۰-۱۸۵۰) تا پایان قرن نوزدهم-آغاز قرن بیستم (انقلاب صنعتی دوم – انقلاب فناوری) و ظهور نیروگاه‌های برق و موتورهای احتراق تلفن‌ها، اتومبیل‌ها، هواپیماها و ... به وسیله‌ی دانشمندان مدرنی مانند نیلز بور، توماس آلفا ادیسون، نیکولا تسلا و آلبرت انیشتین ، موجب تغییر چشمگیر چهره­ی جهان گردید. تا اینکه با ظهور تکنولوژی‌های دیجیتال و اینترنت در پایان قرن بیستم دوره سوم انقلاب صنعتی  که با عنوان انقلاب دیجیتال نیز شناخته می­شود به عنوان فرآیند فزاینده فشردگی زمان و مکان به گونه‌ای که دیگر دور از دسترس نیست مورد بررسی قرار گرفت. انقلاب صنعتی دوم با حضور اتومبیل‌ها، زمان و فاصله را نزدیک­تر نمود و انقلاب صنعتی سوم این دو را به مدد رایانه و اینترنت کوتاه­تر و نزدیک­تر نمود. بنابراین دوران دیجیتال یک زمان واقعی را ایجاد نمود و علاوه بر تحقق این جنبه، الگو روابط و ارتباطات جامعه معاصر را نیز تغییر داد. روش‌های کسب و کار نیز به گونه‌ای تغییر نمود که دیگر تحت‌الشعاع زمان قرار نگیرد. به روشنی ماشین‌آلات در این دوره به دلیل محدودیت­هایی که دیگر وجود نداشت بر انسان­ها ترجیح داده می­شدند. ماشین‌آلاتی که می‌توانستند در عرض چند ساعت محصولاتی مشابه و بی‌نقص تولید کنند. این روند تا به امروز و شکل گیری انقلاب صنعتی چهارم که شعار "اینترنت همه‌چیز" را سر داده است ادامه داشته و حال ابعاد وسیع­تری را پوشش می­دهد: داده‌های بزرگ، هوش مصنوعی، رابط‌های ماشین انسان، فن‌آوری رباتیک و سنسور، تکنولوژی چاپ سه‌بعدی و سیستم­های سایبری-فیزیکی و ... که با ترکیب فناوری‌های واقعی و مجازی امکان خودمختاری و ارتباط میان ماشین‌آلات مستقل از انسان­ها را فراهم می‌آورند، انقلاب صنعتی چهارم، معنای مجازی و فانتزی را بیش از پیش برای انسان امروزی ملموس­تر ساخته است، انسان­ها دیگر تنها در محیط عینی و فیزیکی با افراد معدودی که جامعه آن­ها را شکل می­دهند زندگی نمی­کنند ، بلکه اکنون دنیای مجازی امکان رفتن به ورای مرزها و سفر به ناشناخته­ها را با بی­شمار امکانات ارتباطی و ... برای ما مهیا کرده است. این نگاه اجمالی بر روند تسلط ماشین­ها بر زندگی انسان، درک دقیق­تری در مورد آخرین گونه از شخصیت­های فانتزی بدست می­دهد، که هر روز با پیشرفته­تر شدن ماشین­ها و تکنولوژی­های جدید در سینما در حال گسترش هستند. سینما که خود محصول انقلاب صنعتی است و در طول تمام چهار دوره پیشرفت­های صنتعتی، پیشرفت کرده و تاثیر متقابل در ظهور فناوری­های جدید بر هم داشته­اند از طرفی سینما برای تامین دوربین­ها، لنزها و دهها وسیله فیلمسازی دیگر، وابسته به پیشرفت­های صنعتی بود و از طرفی با خیال­پردازی خود فناوری­های عجیب و غریب و دور از دسترس زیادی را به نمایش گذاشته است که بعدها دانش صنعتی توانست آن طرح­ها را از خیال به واقعیت تبدیل کنند. زمانی­که از شخصیت­های فانتزی ماشینی صحبت به میان می­آید به طور مشخص تصویر دو گونه از این دسته از شخصیت­ها به ذهن متبادر می­شود ۱- رایانه­ها ۲- ربات­ها.

-3-1 **رایانه­ها**[[44]](#footnote-44): رایانه­ها به عنوان یک گونه از شخصیت­های فانتزی در سینما معمولا جزو نسل سوم رایانه­ها محسوب می­شوند که داری هوش مستقل از دخالت و برنامه نویسی­ها انسان دارند و کاملا با اختیار فردی خود عمل می­کنند، دارای بهره هوشی بسیار بالایی هستند و پردازش و انتقال داده­ها را از حافظه بی­کرانشان را در کسری از ثانیه انجام می­دهند. نمونه های سینمایی از این گونه بسیار متفاوت تعریف شده­اند و در ژانر علمی\_تخیلی ایفای نقش می­کنند. شخصیت HAL-9000 کامپیوتر سخنگو، مدیر اصلی و چشم و گوش سفینه در فیلم 2001؛ یک ادیسه فضایی ( 1968، ساخته استنلی کوبریک)، لوسی (2014، ساخته لوک بسون) که تحت تاثیر ماده CPH4 ماده­ای که به میزان خیلی کم جنین در هنگام رشد از بدن مادر دریافت می­کند به تدریج به نهایت کارایی مغز یک انسان می­رسد و از بدن تغییر شکل یافته خود یک ابررایانه می­سازد. و یا در فیلم­هایی مانند بازیکن شماره یک آماده (2018، ساخته اسپیلبرگ) کالبدهای گرافیکی به جای شخصیت­های واقعی در دنیای مجازی زندگی می­کنند که به آن­ها آواتار (بازیگران مجازی) گفته می­شود.

-3-2 **ربات­ها**[[45]](#footnote-45) : ربات یا روبوت یک دستگاه الکترو-مکانیکی یا یک نرم افزار هوشمند برای جایگزینی شدن انسان به هدف انجام وظایف گوناگون است. همچنین طبق تعریفی از بریتانیکا، ربات دستگاهی است که به صورت خودکار عمل می­کند، جایگزین تلاش انسانی می­شود و ممکن است در ظاهر شبیه انسان­ها نباشد. ربات­ها بنا به هدفی که برای آن ساخته شده­اند انواع مختلفی با مصارف متفاوتی دارند، روبات­های پرنده، ماهی، خزنده، جنگجو، فوتبالیست، انسان­نما، مین­یاب، مسیریاب، خانه­دار و.... در سال ۱۹۲۳ میلادی کارل چاپک نویسنده اهل کشور چک برای اولین بار از کلمه روبات در نمایش نامه خود به عنوان آدم مصنوعی استفاده کرد ولی در اینجا منظور از ربات، ربات­های فیزیکی­ای هستند که دارای اختیار و مستقل از برنامه­های پیش فرضشان عمل می­کنند.

 **­­­**

نمودار گونه­های شخصیت­های فانتزی در سینما (منبع؛ نگارنده)

با بررسی انجام شده در مورد شخصیت­های فانتزی در طول تحقیق معلوم شد که تمام گونه­های این شخصیت­ها در یک ویژگی خاص مشترک هستند و آن اینکه آن­ها در وجود خود دارای هر سه گروه اصلی یعنی: هیولا، انسان­نما، ماشین می­باشد که به مانند نوعی کد ژنتیکی شبیه به DNA انسان­ها عمل می­کند و تعیین کننده توانایی­های فردی و مشخصات ظاهری آنان است، با این تفسیر از مثلث هیولا، انسان­نما، ماشین (MHM) می­توان در تعریفی یک خطی از شخصیت­های فانتزی چنین گفت: **شخصیت­های فانتزی موجوداتی غیرانسانی هستند که در ذات خود از سه عنصر هیولا، انسان­نما و ماشین تشکیل شده­اند**. کهبا توجه به اینکه هر شخصیت فانتزی در چه زیر گونه­ای تقسیم بندی می­شود لااقل یکی از این سه عنصر بر دو عنصر دیگر غالب می­باشد. برای مثال شخصیت­های فانتزی فیلم جنگ دنیاها (2005، ساخته استیون اسپیلبرگ)، نوعی موجودات فضایی هستند از جنس فلز(ماشین، عنصر غالب) و عظیم­الجثه­، که همچون خون­آشام­ها خون انسان­ها را می­مکند (هیولا) و از نظر ساختمان بدنی و شکل ظاهری شبیه به انسان هستند با این تفاوت که به جای راه رفتن بر روی سه­پا، راه می­روند (انسان­نما).

M M

H

 M M

 شکل2: ساختمان ژنتیکی شخصیت­های فانتزی متشکل از سه عنصر؛ هیولا، انسان­نما، ماشین (منبع، نگارندگان)

**بحث**

حال زمان پرداختن به این مسئله است که شخصیت­های فانتزی چگونه موجب پیدایی تکنیک­های جلوه­های ویژه شده­اند؟ برای پاسخ به این پرسش باید مجددا به دو فاکتور اصلی یعنی 1- توانایی های فردی و 2- شکل ظاهری منحصر به فرد شخصیت­های فانتزی رجوع کرد. تطبیق این دو فاکتور با سیر ظهور تکنیک­های جلوه­های ویژه، خود در حد و اندازه یک کتاب درباره تاریخ فنی سینماست و در این پژوهش تنها برای روشن شدن مطلب به مطالعه موردی دو نمونه خاص و تاریخ ساز که به نحوی نقطه عطفی در مسیر ابداعات فنی سینما در حوزه جلوه­های ویژه ( بخصوص جلوه­های ویژه دیجیتال) محسوب می­شوند بسنده خواهیم کرد، ابتدا به بررسی تطبیقی ویژگی­هایی مشترک دسته اول از شخصیت­های فانتزی (انسان­نماها) با جلوه­های ویژه دیجیتال می­پردازیم. بعضی از این ویژگی­ها عبارتند از: زود­ درمانی ، توانایی تغییر دادن چهره و کالبد خود به شخصیتی دیگر و یا به موجودی دیگر از حیوانات گرفته تا جمادات. این توانایی­ها در سینما توسط تکنیک **مورف**[[46]](#footnote-46) که در این موراد خاص، برای تبدیل چهره یک بازیگر به شخصی دیگر یا یک موجود دیگر بکاربرده می­شود ، ایجاد می­شوند. در فیلم بید (1988، ران­هاوارد) برای اولین بار برای این منظور از تکنیک مورف استفاده شد و بعد از این فیلم و در زمان اوج تکنیک مورف، بار دیگر این تکنیک در فیلم ترمیناتور 2، روز داوری (روز رستاخیز، 1991، ساخته جیمز کامرون) مورد استفاده قرار گرفت که نتیجه کار معرفی دو سایبورگ به عنوان زیر گونه­ای از شخصیت­های فانتزی انسان­نما به جهان شد. دو شخصیت اصلی فیلم یعنی؛ T-101 با بازی آرنولد شوارتزگر و T-1000 (مردجیوه ای)، با بازی رابرت پاتریک، در صحنه­ای که مرد جیوه ای از سقف اتاق به حالت مایع عبور می­کند و بلافاصله در تعقیب ماشین T-101 شروع به دویدن می­کند و در طول مسیر اعضای بدن او از حالت مایع به شکل انسانی در می­آید را می­توان به عنوان نمونه اعلای استفاده از این تکنیک در سینما تا آن زمان پذیرفت که در زمینه قابلیت­های استفاده از تکنیک مورف به طور خاص و به طور عام در تمام دنیای جلوه­های ویژه دیجتال انقلابی برپا کرد. نمونه دیگر از الزاماتی که بازنمایی شخصیت­های فانتزی برای ابداع جلوه­های ویژه ایجاد می­کند، بازنمایی جانوران ماقبل تاریخی (جزو زیر گونه هیولاها) در فیلم­های کینگ­کونگ (1933، ساخته مریان کوپر و ارنست بی­.شودزاک)، پارک ژوراسیک ( 1993، ساخته اسپیلبرگ) و دنباله­های ساخته شده از این دو فیلم می­باشد. این آثار که تاکنون پا به پای پیشرفت­های فناوری در زمینه جلوه­های ویژه دیجیتال، ورژن­های متعدد و ادامه­هایی بر آن­ها ساخته شده است به خوبی در برگیرنده سیر تحول تکنیک­های جلوه­های ویژه کلاسیک تا جلوه­های دیجیتال می­باشد. کینگ­کونگ، در سال 1933 ، علاوه بر استفاده از بازوهای مکانیکی عظیم برای اولین بار در یک فیلم بلند سینمایی، با ادامه دادن روش موفقیت آمیز متروپلیس (1927، ساخته فریتز لانگ) از ساختن صحنه­های بزرگ با ماکت­های مینیاتوری از ساختمان­های شهر و نقاشی­های کشیده شده روی شیشه را در سینما باب کرد. ادامه این تکنیک در سینما منجر به گسترش تکنیک Matte Painting شد، یعنی ترکیب کردن چند صحنه، با استفاده از اضافه کردن صحنه­های نقاشی شده به صحنه اصلی برای ایجاد توهم یک صحنه واحد. که با ظهور جلوه­های ویژه دیجیتال، ترکیب صحنه به صورت نقاشی کشیدن با دست (دوران کلاسیک جلوه­های ویژه) جای خود را به Matte Making یعنی ، ساختن، کامپوزیت یا تلفیق چند صحنه توسط رایانه در دوران دیجیتال داد. خلق و تولید جلوه­های ویژه مجموعه عظیمی از هر آنچه در فرایند جلوه­های تصویری خلق یا ساخته می­شود را در برمی­گیرد، حتی ماکت سازی و فیلمبرداری از آن در صحنه واقعی، حین روند تولید جزء جلوه­های ویژه کلاسیک و جلوه­های بصری می­باشد. برای بحث در مورد حرکت­بخشی به کاراکترهای خلق شده در رایانه تفکیک دو دسته از کاراکترها مطرح می­شود 1- کاراکترهای ارگانیک: که ظاهری عینا مشابه موجودات زنده را تقلید می­کنند مانند تمامی کاراکترهای انسانی یا حیوانی که با الهام از نمونه زنده آن در طبیعت خلق شده­اند و دسته دوم، یعنی کاراکترهای غیر ارگانیک، برای حرکت بخشی به این کاراکترها در فرایند خلق جلوه­های ویژه به خاطر مواجهه شدن مخاطب با موجودی فانتزی و منحصر بفرد و عدم مقایسه با الگوی مشابه، نمی­تواند هیچ گونه پیش داوری یا مرزبندی ذهنی را قرار دهد بنابراین تمامی آنچه که سازندگان اثر در مقابل چشمانش به نمایش می­گذارد تا جایی که مغایر با اصول و قواعد فیزیکی نباشد را به سادگی می­پذیرد. اتفاقی که در مورد کاراکترهای دایناسورها در ژوراسیک پارک و کینک­کونگ (2005، ساخته پیتر جکسون) صدق می­کند. یکی از تکنیک­هایی که در سری اول ژوراسیک پارک به کار رفت تکنیک **انیماترونیک**[[47]](#footnote-47) بود که اولین بار توسط شرکتILM به منظور طراحی و حرکت بخشیدن به کاراکترهای دایناسورها در این فیلم بود. برای ایجاد این تکنیک مهندسین محدودیت­های صفحه کلید را برداشتند و یک ربوت مینیاتوری دایناسور را به رایانه متصل کردند و در نتیجه توانستند از حرکات پیچیده دایناسور الگوی مشابه یا المثنی بسازند، در نوع پیشرفته این تکنیک حسگرهای بدون ربوت به بازیگر واقعی اتصال یافته به شکلی که حرکات مختلف بازیگر به ساختار روبوت منتقل و عینا بازسازی می­شد و این مقدمه­ای بود برای تکنیک **ضبط­حرکت**[[48]](#footnote-48)، یعنی بازسازی حرکات کاراکتر دیجیتالی در رایانه به شیوه ضبط حرکات بازیگر زنده و انطباق آن بر ساختار عنصر دیجیتالی می­باشد، که سبب تقلید عینی حرکت در ساختار عنصر مورد نظر می­شود ( محمدی، ص 67). امروزه در تکنیک ضبط حرکت چه به صورت مکانیکی، اپتیکی و یا مغناطیسی اسکلت کاراکتر مورد نظر با بازیگر واقعی اتصال پیدا کرده و جزییات رفتاری بازیگر به ساختار کاراکتر دیجیتالی عینا و با دقت بسیار بالا منتقل می شود.

**نتيجه‌گيري و پيشنهادها**

با بررسی بیش از صدها فیلم در ژانرهای فانتزی، علمی-تخیلی، وحشت و آخرالزمانی و همچنین رجوع به نظریات مطرح شده در زمینه تقسیم­بندی شخصیت­های فانتزی در سینما یافته­های زیر حاصل شد که عبارتند از: 1-در طول تحقیق دو گروه از شخصیت­های فانتزی مشخص شد که عبارتند از: گروه اول، شامل سه دسته­ی اصلی: انسان­نماها، هیولاها و ماشین­ها (مثلث MHM). و گردوه دوم، زیر شاخه­ها و زیرگونه­های سه دسته اصلی را تشکیل می­دهند. که در مجموع 11 زیر شاخه و 34 زیرگونه شناسایی و پس از استخراج خواستگاه آن­ها از اسطوره­شناسی، باستان شناسی، ادبیات و فرهنگ فولکلور و بعد از بررسی و تفسیر جایگاه دقیق هر یک از آن­ها، در یک الگو منسجم گردآوری شدند (نک. نمودار ص17). 2- مشخص گردید، خواستگاه شخصیت­های فانتزی به نمایش درآمده در سینما به جزء تولید مواردی استثناء مانند مجموعه فیلم­های مومیایی (برگرفته از اساطر مصر باستان)، گودزیلا (از فرهنگ فلکلور و ادبیات چین و ژاپن) و یا چندین مورد دیگر برگرفته از اساطیر بومیان آفریقا، استرالیا و آمریکا، اکثرا مربوط می­شود به اساطیر، ادبیات، هنر و فرهنگ فولکلور مغرب زمین یعنی اساطیر ژرمن­، نورس( اسکاندیناوی) و یونان و معروف‌ترین ایزدان اساطیری آنان مانند: [اُدین](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%88%D8%AF%DB%8C%D9%86)، [ثور](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%AB%D9%88%D8%B1_%28%D8%A7%D8%B3%D8%A7%D8%B7%DB%8C%D8%B1%29)، [لوکی](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D9%84%D9%88%DA%A9%DB%8C)، [بالدر](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%A8%D8%A7%D9%84%D8%AF%D8%B1)، [نیورد](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D9%86%DB%8C%D9%88%D8%B1%D8%AF)، [فریر](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D8%B1%DB%8C%D8%B1) [(](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D9%81%D8%B1%DB%8C%D8%A7_%28%D8%A7%D8%B3%D8%A7%D8%B7%DB%8C%D8%B1%29)اساطیر نورس) همچنین زئوس، آتنا، پوزایدون، هارس و سایر ایزدان اساطیری یونان باستان و داستان­های حماسی مربوط به آنان. که شاید یکی از دلایل این کوتاهی، نبود منابع تالیفی معتبر به خصوص در زمینه ادبیات داستانی از هنر شرق و هنر بومیان بوده باشد که منجر شده است تا فیلمسازان با کمبود محتوا در بازنمایی شخصیت­های فانتزی موجود در این تمدن­ها برای تولید فیلم­­هایی در خور، مواجه باشند، بنابراین این شخصیت­های فانتزی در الگوی ارائه شده در این تحقیق از قلم افتاده­اند. از همین رو با ورود سینما به هنر شرق که خود دارای طیف وسیعی از شخصیت­های فانتزی در اساطیر، هنر و فرهنگ چین، ژاپن، شبه قاره هند، مصر کهن و فلات ایران و دشت آسیای مرکزی و حتی روزگاری بین­النهرین و آناتولی نیز جزء فلات ایران بوده­اند، قطعا دسته­ها و زیر شاخه­های متنوع­تری به این الگو افزوده خواهد شد. 3- در طول تحقیق مشخص شد که از شخصیت­های فانتزی در گروه اول دو دسته اول یعنی انسان­نماها و هیولاها عمدتا در فیلم­های سینمایی، در ژانر فانتزی و البته به نسبت تعداد کمتری هم در ژانر وحشت بازنمایی شده­اند. و دسته سوم، یعنی ماشین­ها عمدتا پوشش دهنده مسیر تلاش انسان در کسب دانش و کشف ناشناخته­های علمی می­باشند و نه اختصاصا ولی به طور عمده در ژانر علمی\_تخیلی بازنمایی شده­اند. 4- هرچند سینمای امروز در زمینه بازنمایی شخصیت­های فانتزی بر روی فرهنگ و هنر غرب متمرکز است ولی باز بی­شمار گونه دیگر از شخصیت­های فانتزی در اساطیر و فرهنگ فلکلور این مردمان وجود دارند که مجال به نمایش درآمدن در سینما را تاکنون پیدا نکرده­اند. بنابراین باید دید که سینما تا چهل یا پنجاه سال آینده موفق به بازنمایی چه تعداد از شخصیت­های فانتزی جهان خواهد شد و چه دسته­ها و یا گونه­هایی به این الگو اضافه خواهد کرد که گردآوری و تنظیم آن­ها تلاش محققان فعال در این زمینه را خواهد طلبید.

 **پي‌نوشتها**

1. دروپنیر، در اساطیر اسکاندیناوی، حلقه یا بازوبند اودین بود که در طول نه روز هشت بازوبندجدید همانند خود می سازد و به اودین اجازه می داد تا سلطنت و جایگاه خود را در نه جهان اساطیر نورس مستحکم کند.
2. سیف، در اساطیر اسکاندیناوی، ایزدبانوی باروری و غلات است و همسر باوفای ثور ، ایزد قدرتمند آذرخش است.
3. فریا، در اساطیر اسکاندیناوی، ایزدبانوی عشق، نزاع و مرگ و جادوگری بود.
4. فریر، در اساطیر اسکاندیناوی، ایزد خورشید، باران و باروری و همچنین فرمانروای الف­ها به شمار می­رفت.
5. فنریر، گرگی غول آسا در افسانه های نورس که در ادای منظوم و ادای منثور از او به عنوان دو گرگ دیگر، اسکول و هاتی و فرزند لوکی یاد شده است.
6. یمیر، اورگلمیر، بریمیر و بلاینین در [اساطیر اسکاندیناوی](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D8%B3%D8%A7%D8%B7%DB%8C%D8%B1_%D8%A7%D8%B3%DA%A9%D8%A7%D9%86%D8%AF%DB%8C%D9%86%D8%A7%D9%88%DB%8C)، نام‌های موجود نخستینی هستند که از قطره [زهر](https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%B2%D9%87%D8%B1) رودخانه یخی الی‌ویگار در [گینونگاگپ](https://fa.wikipedia.org/wiki/%DA%AF%DB%8C%D9%86%D9%88%D9%86%DA%AF%D8%A7%DA%AF%D9%BE) زاده شده و جد تمام [یوتون](https://fa.wikipedia.org/wiki/%DB%8C%D9%88%D8%AA%D9%88%D9%86) است.

**منابع**

1. ادروارد سرلو، خوان، 1389، **فرهنگ نمادها**، ترجمه مهرانگیز اوحدی، چاپ اول، تهران، انتشارات دستان.
2. الرت، مارک، پاییز 1383 ، **سایبورگ در کمیک استریپ ها (تصاویری از قهرمانان و اشرار سیبرنتیک)**، ترجمه امید نیکفرجام، هنر و معماری: فصلنامه فارابی- شماره 53 از صفحه68 تا 102.
3. برایان، مایکل استولر، با مقدمه جری لوئیس، 1387 ، **فیلمسازی اصول و شیوه های عمل «مرجعی برای علاقه مندان به فیلمسازی»**، ترجمه فواد نجف زاده، امیرحسین آشوری، نشر مبلغان، تهران.
4. بروکر، ویل، زمستان 1383 ، **بت­من: یک زندگی، چندین و چند چهره**، ، ترجمه سعید خاموش، هنر و معماری: فصلنامه فارابی- شماره 54 از صفحه41 تا52.
5. بهار، مهرداد، 1389، **پژوهشی در اساطیر ایران**، چاپ هشتم ،پاره نخست و پاره دویم، تهران، انتشارات آگاه.
6. جنینگز ، پاییز 1387 ، **فانتزی**، ترجمه ساره ارض پیما، هنر و معماری:فصلنامه فارابی- شماره 63 از صفحه 133 تا 144.
7. جی لاولی، آلبرت، پاییز 1383 ، سنت های حقه: نقش جلوه های ویژه در فیلم های علمی-تخیلی، ترجمه گلفام، هنر و معماری: فصلنامه فارابی- شماره 53 از صفحه 295 تا 308.
8. جهان پناه، محمد سعید، شهریور 1397، **مجله دانستنیها**، شماره 213، از صفحه 98 تا 101.
9. شران پی یر گوئنز، 1382، **سی نما و عصر دیجیتال**، ترجمه مرجان بیدرنگ، هنر و معماری: فصلنامه فارابی شماره 49، از صفحه 63 تا 74.
10. فیست جس و جی فیست گریگوری، 1389، نظریه­های شخصیت، ترجمه یحیی سیدمحمدی، چاپ پنجم، تهران، روان.
11. فیلدینگ، ریموند، 1370، **تکنیک فیلمبرداری جلوه های ویژه**، ترجمه حمید احمدی لاری، تهران، انتشارات سروش.
12. محمدی، یوسف،94 -95، ویژگی­های طراحی شخصیت ضد قهرمان در انیمشن­های سینمایی 1980-2010، پایان نامه کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشگاه سوره، تهران.
13. هال، جیمز، 1390، **فرهنگ نگاره­ای نمادها در هنر شرق و غرب**، ترجمه رقیه بهزادی، چاپ پنجم، تهران، فرهنگ معاصر.
14. فرهنگ برخط (آنلاین) آبادیس.

**فیلم­ها و منابع تصویری**

1. پی هَس، جان ، تاریخچه ترفندهای بصری دیجیتال هالیود، برنامه علم سینما، شبکه تلویزیونی نمایش،جمهوری اسلامی ایران.
2. مجموعه فیلم­های: نبرد تایتان­ها، نارنیا، ارباب حلقه­ها، هری پاتر، دزدان دریایی کارائیب، جنگ ستارگان، مومیایی، ترمیناتور، پارک ژوراسیک، سیندرلا، پینوکیو، سندباد، آلیس در سرزمین عجایب، سفیدبرفی، آثار ابرقهرمانی شرکت مارول، دی­سی و اسب سیاه، و سایر آثار تک نسخه­ای دیگر در این زمینه و همچنین آثار مربوط به موضوع شخصیت­های فانتزی عمدتا انتخاب شده از میان آثار جورج لوکاس، پیترجکسون، جیمز کامرون، استیون اسپیلبرگ و گریمودل توره.
1. Comic Strip [↑](#footnote-ref-1)
2. archetype [↑](#footnote-ref-2)
3. Humanoi [↑](#footnote-ref-3)
4. Semi-gods [↑](#footnote-ref-4)
5. Angels [↑](#footnote-ref-5)
6. Villein (Demons) [↑](#footnote-ref-6)
7. The cursed [↑](#footnote-ref-7)
8. Wizards [↑](#footnote-ref-8)
9. Dead [↑](#footnote-ref-9)
10. Souls [↑](#footnote-ref-10)
11. Zombie [↑](#footnote-ref-11)
12. Mummy [↑](#footnote-ref-12)
13. Fantasy races [↑](#footnote-ref-13)
14. Elves [↑](#footnote-ref-14)
15. Goblin [↑](#footnote-ref-15)
16. Gremlin [↑](#footnote-ref-16)
17. Troll [↑](#footnote-ref-17)
18. Dwarf [↑](#footnote-ref-18)
19. Draupnir [↑](#footnote-ref-19)
20. Mjolnir [↑](#footnote-ref-20)
21. Friia [↑](#footnote-ref-21)
22. Freyr [↑](#footnote-ref-22)
23. Fenrir [↑](#footnote-ref-23)
24. Thumbnail [↑](#footnote-ref-24)
25. Ghoul [↑](#footnote-ref-25)
26. Cyborg [↑](#footnote-ref-26)
27. Aliens [↑](#footnote-ref-27)
28. Monster [↑](#footnote-ref-28)
29. Siren [↑](#footnote-ref-29)
30. Dragon [↑](#footnote-ref-30)
31. Chimaera [↑](#footnote-ref-31)
32. Gorgon [↑](#footnote-ref-32)
33. Harpies [↑](#footnote-ref-33)
34. Hippogriff [↑](#footnote-ref-34)
35. Centaur [↑](#footnote-ref-35)
36. Pegasus [↑](#footnote-ref-36)
37. Unicorn [↑](#footnote-ref-37)
38. Basilisk [↑](#footnote-ref-38)
39. vampire [↑](#footnote-ref-39)
40. Dracula [↑](#footnote-ref-40)
41. Frankenstein [↑](#footnote-ref-41)
42. Werewolf [↑](#footnote-ref-42)
43. Machine [↑](#footnote-ref-43)
44. Computer [↑](#footnote-ref-44)
45. Robot [↑](#footnote-ref-45)
46. Morph [↑](#footnote-ref-46)
47. Animatronic [↑](#footnote-ref-47)
48. Motion capture [↑](#footnote-ref-48)