

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران

به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی^۱

احمد سفلائی^۲

تاریخ ارسال: ۱۴۰۱/۰۳/۳۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۰/۱۸

چکیده

تولیدات پویانمایی به دلیل آزادی تام در خلق شخصیت‌های رؤیایی و فضاهای تخیلی، نسبت به سایر گونه‌های نمایشی، امکان بیشتری را در استفاده از فانتزی بصری در خود دارند. هدف این پژوهش، بررسی دقیق نحوه تشریح شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران، برای روایت صحیح داستان‌ها و افسانه‌های ایرانی همگون با نگرش ماهوی ایرانی به موجودات اساطیری است که با توجه به ماهیت آن، در هنر پویانمایی قابل بازنمایی و استناد خواهد بود. برای مقایسه و مطابقت دقیق، موجودات مذکور از لحاظ کارکرد به دو دسته: سپنته (خیر) و انگره (شر) تقسیم شده‌اند. هر دو دسته، از لحاظ توانایی و موقعیت، طبقه‌بندی شده‌اند و براساس متون کهن ادب پارسی، نشانه‌های ظاهری و نحوه بازنمایی هر کدام، استخراج و مشخص شده است. این پژوهش، از نوع توصیفی-تحلیلی است و به روش کتابخانه‌ای، با رویکرد گفتمان‌رشته‌ای (اقتباسی) انجام شده و در آن، از روش استنباطی (کیفی) استفاده شده است. نتایج نشان می‌دهد با توجه به دوگانه‌باوری با ثنویت همه آفرینش در بیشتر متون کهن ایرانی، سپنته‌مینوان و انگره‌مینوان به راحتی قابل تشخیص و تصویرند. نیروی خیر همواره با هیبتی معمولی، با تعابیری کلی و به‌دور از ذکر جزئیات، نورانی، خوشبو و زیبا توصیف می‌شود. در مقابل، نیروی شر، غول‌پیکر، سیه‌چرده یا ابلق، با اعضای نامتعارف بدن، حیوان‌نما و در نقطه مقابل ایزدان وصف شده است.

واژه‌های کلیدی

نیروهای خیر و شر، پویانمایی، اساطیر ایران، بازنمایی بصری، طراحی شخصیت.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. استادیار گروه انیمیشن، دانشکده هنرهای دیجیتال، دانشگاه صدا و سیما، تهران ایران (نویسنده مسئول).

asoflaei@iribu.ac.ir

مقدمه

پویانمایی در طول تاریخ یکی از زیباترین دنیاهای تخیلی خلق شده را در برابر دیدگان مخاطبان در رده‌های سنی، فرهنگی و قومی مختلف قرار داده است. استفاده هدفدار و منطقی از پویانمایی می‌تواند شروع گام‌های برقراری ارتباط پویانما با مخاطب باشد. گام‌هایی که از دریچه لطافت پویانمایی آغاز می‌شود و به دنیای خیال و رؤیاهای و ابعاد احساسی، عاطفی و شناختی مخاطب راه می‌یابد. مخاطب به راحتی به شخصیتی که هوشمندانه، جذاب و دوست‌داشتنی، طراحی و ساخته شده است، اعتماد می‌کند، خودش را مثل او می‌بیند و کلیه احساسات و عواطف انسانی را به شخصیت پویانمایی نسبت می‌دهد. این حالت نه تنها باعث تخلیه روانی شده، بلکه درک و فهم بهتری از او را باعث می‌گردد. می‌توان گفت شخصیت پویانمایی‌ها به‌رغم سادگی و بی‌ادعایی ظاهری، بخشی از چیستی و کیستی هویتی یک فرهنگ و ملت را به نمایش می‌گذارند و در لایه‌های متفاوت نظام فرهنگی و ماهوی ملت‌ها تأثیرگذارند. پیوستگی فرهنگی و هنری گذشته یک ملت با امروز آن باعث ایجاد همبستگی و پیوستگی منسجم همه هنجارها و نهادهای مرتبط در عملکرد و کارایی می‌شود. بنابراین می‌توان گفت سنت‌های جمعی، از الزامات، باورها و دلایلی سرچشمه می‌گیرند که اسباب اصلی قوام و تداوم یک قوم یا یک هویت می‌شود.

حکمت‌های درونی آیین‌های نمایشی در هر فرهنگی جذاب، گسترده و چندگانه‌اند و سبب معنادار شدن هستی برای یک قوم می‌شوند. جالب توجه است که آیین‌های ایرانی هستند که اساس نمایش‌های شادی‌آور را می‌سازند، نه اصل سرگرمی و شادی صرف. هر چه در جامعه سنتی پدید می‌آید و مورد تأیید خرد جمعی است، نتیجه یک نیاز اجتماعی به حساب می‌آید. پس شادمانی صرفاً برای شادمانی نبوده و نیست. این موضوع نه فقط در دوران پس از ورود اسلام به ایران، بلکه حتی در ایران باستان نیز به عنوان یک اصل همواره مدنظر بوده است. (ناصر بخت، ۱۳۹۰). با این وصف اگر همه ابعاد هنر را به مثابه موهبتی الهی در تبیین ارزش‌های معنوی و فرهنگی بشمار آوریم، بی‌شک به یگانگی فرهنگی و استعلای هنری در سایه قدمت فرهنگی و هویت ایرانی- اسلامی دست خواهیم یافت.

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

بنا به نظر ریچارد اتینگهاوزن و الگ گرابر، سه عامل در شکل‌گیری نگارگری و کتاب‌آرایی ایران پس از اسلام نقش داشتند؛ یکی هنر عامیانه نمایش‌های فانوس خیال، دیگری گرایش آموزشی دوره سلجوقی... و سوم، دیوارنگاره‌های آسیای میانه که بیشتر درون‌مایه‌های آن ریشه در پیش از اسلام دارد (محمدی و حاتم، ۱۳۹۰: ۷۳).

رمز استعلای هنر ایرانی همواره استفاده از تجربه پیشینیان و نوزایی بصری با تکیه بر اندوخته تصویری مانای تمدن و فرهنگ ایرانی بوده است. این موضوع در قوام هنر هخامنشی و ساسانی و پس از آن، هنر اسلامی- که آشکارا از اندیشه و صور ایرانی پیش از اسلام بهره برده- قابل تشخیص است. بنابراین می‌توان از طریق توصیف دقیق نحوه تشریح شکل ظاهری موجودات خیر و شر در اسطوره‌های ایران، بخشی از ویژگی‌های طراحی صحیح شخصیت را برای بازنمایی روایت داستان‌ها و افسانه‌های ایرانی در هنر پویانمایی همگون با نگرش ماهوی ایرانی به موجودات اساطیری استخراج کرد.

پیشینه پژوهش

هنر پویانمایی ایران و عناصر آن یکی از موضوعات و دستمایه‌های اصلی پژوهش در هنر ایرانی است. سمیه سادات طباطبایی (۱۳۹۸) در مقاله «دوبارکه بغ بانویی در پیکر عروسک؛ بازجست آیینی نمایشی در کتاب نشوار المحاضره تنوخی» منتشر شده در نشریه فرهنگ و ادبیات عامه، دوره ۷، شماره ۲۷ می‌کوشد با تکیه بر نشانه‌های یافته‌شده در بازگفت تنوخی و نیز به یاری نشانه‌های برون متنی جشن سال نو در بابل و آیین‌های عروسکی باران کرداری در ایران از چیستی دوبارکه و پیوندش با بغ بانوی باروری پرده بردارد و چگونگی برگزاری این آیین فراموش شده را بشناساند. محور اصلی این پژوهش تطبیق دوبارکه و آیین او با میرنوروزی است و بازنمایی عروسک مورد توجه قرار نگرفته است.

اسماعیل عالی‌زاد و نیلوفر باغبان مشیری (۱۳۹۵) در مقاله «انیمیشن به مثابه اسطوره بررسی اسطوره شناختی انیمیشن‌های تولید شده در ایالات متحده آمریکا» منتشر شده در نشریه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره ۱۲، شماره ۴۵ به توصیف چیستی اسطوره و ویژگی‌های آن در آرای رولان بارت و امبرتو اکو می‌پردازند.

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

محور اصلی این پژوهش، بازنمایی خصیصه‌های خشونت‌زدایی، لذت از تکرارها، فراواقعیت، همان‌گویی، تبخیر تاریخ، تقلیل‌گرایی و شیء‌شدگی) در پویانمایی‌های مذکور- به عنوان محملی از اسطوره‌های مدرن- است.

پانته‌آ واعظنیا (۱۳۸۲) در مقاله «نقش اسطوره در انیمیشن» منتشرشده در کتاب ماه هنر، اساطیر را بر حسب پدیده‌ها، نهادها و یا باورهای به عمل آمده که در بطن اساطیر مشهود و با آنها توأم است، طبقه‌بندی کرده و با مقایسه آنها با برخی فیلم‌های پویانمایی معروف، نمود عینی کاربرد اسطوره در فیلم پویانمایی را نشان می‌دهد.

پوپک عظیم‌پور (۱۳۸۷) در مقاله «نمایش عروسکی ایرانی و صور مثالی ادبیات کهن» منتشرشده در نشریه تئاتر شماره ۴۲ و ۴۳، به تبیین صور عینی خدا به صورت بت‌ها در نمایش‌های شرقی لعبت‌بازی و صنم‌بازی می‌پردازد. هدف نگارنده در این پژوهش نیز بیان ارتباط بت/ صنم با ماوراءالطبیعه است و به بازنمایی شکلی نمی‌پردازد.

آرش اکبری مفاخر (۱۳۸۹) در مقاله «هستی‌شناسی دیوان در حماسه‌های ملی برپایه شاهنامه فردوسی» منتشرشده در فصلنامه کاوش‌نامه، شماره ۲۱، به ویژگی‌های صوری دیوان از قبیل توانایی پیکرگردانی؛ دگرگونی پیکر و هستی و کالبدپذیری؛ پنهان کردن خود در کالبد انسان و حیوانات می‌پردازد.

بررسی مقالات فوق و سایر آثار پژوهشی منتشرشده نشان می‌دهد که تاکنون به صورت مقایسه‌ای و جزء به جزء در زمینه طراحی شخصیت پویانمایی اساطیر ایرانی، مقاله یا کتاب مستقلی منتشر نشده است.

چهارچوب نظری

شخصیت در پویانمایی

برای ساختن شخصیت‌های درخشان در نمایش عروسکی و پویانمایی، ایده‌ها و خلاقیت از اهمیت بالایی برخوردارند. در طراحی شخصیت، بهتر است با توجه به سبک داستان و مخاطبان موردنظر، از ویژگی‌هایی که می‌توانند شخصیت را متمایز و جذاب کنند، استفاده کرد. مانند نمایش عروسکی، شخصیت‌ها در پویانمایی

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

معمولاً با اختصاص دادن ویژگی‌های ظاهری، شخصیتی متمایز و قابل تمایز از دیگر شخصیت‌ها ایجاد می‌شوند. این ویژگی‌ها ممکن است شامل ویژگی‌های فیزیکی مانند اندازه، شکل، رنگ و موقعیت چشم‌ها و دهان باشد. همچنین، شخصیت‌ها می‌توانند با استفاده از واژگان، حرکات، صداها و نحوه برخورد با دیگر شخصیت‌ها و موقعیت‌ها، شخصیتی ثابت و قابل تعریف به نمایش بگذارند.

پویانمایی و آیین‌های مذهبی

ارتباط آدمیان با طبیعت و نوع مواجهه با آن به دو صورت کرنش و ستایش از جنبه باروری و برکت خواهی از یک‌سو و از سوی دیگر، مواجهه و مبارزه با طبیعت برای مهار بلاهای طبیعی و بهره‌جویی از آن، اساسی‌ترین وجوه آیین‌های ایرانی بوده است. این موضوع تبدیل به بن‌مایه‌ای تکرارشونده در روایات حماسی ایرانی می‌شود که در نبرد پایان‌ناپذیر خیر و شر کاربرد دارد. این ابزار- به‌عنوان یک نماد- می‌تواند در ارتباط با یک «اسطوره» معنا و کارکرد نمادین خود را کسب کرده باشد (قائمی، ۱۳۹۰: ۹۰)

معنویت در آیین‌های مذهبی

معنویت بنا به به درست‌ترین تعریف عبارت است از عناصر مذهبی رسمی که در یک نمایشنامه موجودند. جلوه آن را می‌توان در وجود جوامع، رسوم و سنت‌های مذهبی و در ارزش‌هایی مذهبی یافت که شخصیت‌های نمایشی طرفدار آن هستند. به بیان کلی‌تر، نشانه‌های معنویت شامل هر نوع اعتقاد به نیروی الهی، روحانی یا خرافی است که باید اطاعت یا پرستش شود (تامس، ۱۳۸۷: ۵۴). نمایش عروسکی به عنوان مادر پویانمایی سه‌بعدی مثل نمایش صحنه‌ای برآمده از آیین است. اغلب نمایش‌های آیینی عروسکی مانند عروسک باران و تکم‌خوانی ریشه در رفتارها و مناسک آیینی کهن ایرانی دارند و از اسطوره‌ها و داستان‌های ایرانی مایه گرفته‌اند و با پندارهای مردم و باورهای آنها گره خورده است. هنر عروسکی به عنوان یکی از جذاب‌ترین گونه‌های نمایشی همواره در خدمت حکمت آیین‌ها بوده و در سال‌های اخیر برای بیان اندیشه‌ها مورد استفاده قرار گرفته است. همان‌گونه که بیل برد می‌گوید: هنرمندانی از قبیل برناد شاو، ژوزف هایدن،

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

واسیلی کاندینسکی، جیان کارلو منوتی، ژرژ ساند و بسیاری دیگر، اندیشه‌های خود را از طریق عروسک القا کرده‌اند.» (برد، ۱۳۶۴: ۹).

بر همین اساس، یک گونه نمایشی که از نگاه بسیاری یک گونه کودکانه است، تا حد زیادی در بین آیین‌ها و سنت‌های نمایشی جایگاه و قدر یافته است. نظر برد در این مورد که بخش‌های مختلف ارتباطی و نمایشی هنر عروسکی را دربرمی‌گیرد، چنین است. «هدف، انگیزه کهن بشر برای باز آفرینی زندگی به‌وسیله آیین هنر چندجانبه بوده است. آیین هنر متنوع‌تر از رقص، آواز، نقاشی و مجسمه‌سازی است که بخشی از تمام آنها را دربردارد. آیین هنر همچنین وسیله ارتباط و عامل بسط احساسات بشری نیز می‌باشد.» (همان)

بر این اساس، باید گفت پویانمایی در درجه اول، یک وسیله بیان هنری است و از طریق شناخت آیین فن، موضوعی توسط هنرمند با مخاطب در میان گذاشته می‌شود و روی صحنه درام اتفاق می‌افتد. جیمز تامس در این مورد می‌گوید: «بیشتر جوامع از حیات فکری حمایت می‌کنند. زیرا مهم‌ترین راه در شکل دادن زندگی روزمره است.» (تامس، ۱۳۸۷: ۵۳).

ایجاد ارتباط عناصر نمایشی با آیین‌ها و فلسفه نهفته در آنها اساسی‌ترین نکته برای حفظ بازتعریف و تجدید نمایش‌های دارای هویت ملی-دینی است. به عبارت بهتر، می‌توان گفت آثار ایرانی تنها در سایه مطالعه حکمت و نگاه‌شان به جهان و تحلیل اسطوره‌های نهفته در آنها، قابل شناخت دقیق هستند و هر گونه تغییری باید با توجه به آیین و ریشه‌های اعتقادی‌اش اتفاق بیفتد. دریافت این حکمت‌ها، آیین‌های نمایشی را از وظیفه‌ای بی‌دلیل بیرون خواهد برد و اندوه و شادی صرف را به آرامشی حاصل از تعادل، یک‌رنگی و همنشینی با هستی ارتقا خواهد داد. بنابراین حکمت‌های هر آیین، در باطن کوچکترین آداب نمایشی آن که ابزاری قدرتمند برای تبیین ایده‌های جهان‌شناسانه، اسطوره‌ای هویت ایرانی و عادات و رسوم برآمده از آن است، به مخاطب ارائه می‌شود. در اینجا است که اگر تمام عوامل بصری و کلامی نمایش براساس مفاهیم و نکات موردنظر، انتخاب، با آن تلفیق و در قالب موقعیت‌های نمایشی به مخاطب ارائه شود، نظم، تعادل و وحدت ماهوی خواهد یافت (نراقی: ۱۳۹۰).

دنیای اسطوره‌ها و پویانمایی

اسطوره‌ها به عنوان داستان‌های قدیمی با مضامین فرهنگی و اجتماعی می‌توانند به عنوان یکی از منابع اصلی برای ساخت پویانمایی‌ها در نظر گرفته شوند. پویانمایی‌ها معمولاً با استفاده از داستان‌هایی نظیر اسطوره‌ها، که مخاطبان با آنها آشنایی دارند، می‌توانند جذابیت و اعتبار هنری بیشتری برای خود به دست آورند. همچنین، پویانمایی‌ها می‌توانند به عنوان یک ابزار برای احیا و انتقال اسطوره‌ها به نسل‌های جدید و درک بهتر آنها به کار گرفته شوند. با استفاده از تصاویر و صداها، پویانمایی‌ها می‌توانند به روایت داستان‌های اسطوره‌ای کمک کرده و مفاهیمی مانند خداه‌ها، دیوانه‌ها، جادوگران و قهرمانان را به نمایش بگذارند.

بعضی از پویانمایی‌ها به تجسم و بازسازی داستان‌های اسطوره‌ای معروف هستند، مانند فیلم‌های از اسطوره‌های یونانی مانند «هرکول» و «پرسی جکسون» یا فیلم‌هایی از اسطوره‌های نورس مانند «تور: جنگ سوم» و «راگناروک». همچنین، برخی پویانمایی‌ها از مضامین اسطوره‌ای الهام گرفته شده‌اند، مانند فیلم «آواتار» که الهام‌گرفته از اسطوره‌های انسان‌های آمریکای شمالی است. هنگامی که شخصی در دنیای اطراف خود، انسان، حیوان، شکل یا موقعیتی را می‌بیند و چیزی به نظرش خنده‌دار، ترسناک، غم‌انگیز یا نابهنجار می‌آید، او جوهر درونی آن را می‌گیرد و به صورت عروسک درمی‌آورد (برد، ۱۳۶۴: ۱۰).

شباهت بسیار نزدیک تعریف اسطوره با تعریفی که برد از ماهیت عروسک می‌دهد، شباهت بین این دو حیطه را بیش از هر چیز نمایان می‌سازد. در یک کلام می‌توان گفت اسطوره عبارت است از روایت یا جلوه‌ای نمادین درباره ایزدان، فرشتگان، موجودات فوق طبیعی و به طور کلی جهان‌شناختی که یک قوم برای تفسیر خود از هستی به کار می‌بندد» (دادور و منصور، ۱۳۸۵: ۲۵).

از سوی دیگر، نگاه خاص ایرانیان به اسطوره و آیین باعث می‌شد که شکل بازنمایی آنها نیز بسیار ساده‌تر و عامیانه‌تر و نزدیک به آنچه مورد اقبال عامه بود صورت گیرد. «در نظر ایرانیان باستان، امور ایزدی واقعیت‌هایی نیستند که

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی با تجربه انسانی فاصله بسیاری داشته باشند، بلکه عواملی در زندگانی روزانه‌اند. مراسم دینی را بر سر کوه‌ها اجرا می‌کردند و نه در معابدی کوچک و محدود» (همان).

نگاه خاص ایرانیان، حضور ایزدان را در همه جای زندگی می‌طلبید و از این رو، ایزدان جلوه غریب و نامتجانسی نداشتند. از نظر انسان ایرانی، «زندگانی روزانه آدمی و زندگی مرتبط با مناسک او، مستلزم تماس مستقیم و بی‌واسطه با موجودات ایزدی است. مناسک فقط از سرودهایی که برای موجودات دوردست-آسمان و خورشید و ستارگان- می‌خوانند، تشکیل نشده‌اند، بلکه سرودهایی را نیز دربرمی‌گیرند که برای نیروی موجود در آتش و هوم می‌خوانند» (همان: ۲۸).

اساطیر ایران باستان تنها به نبردهای کیهانی و مفاهیم انتزاعی و شخصیت‌های مرتبط با مناسک نمی‌پردازند، بلکه با قهرمانان افسانه‌ای، شاه نمونه، قهرمان دلیر و پزشک اولیه نیز سر و کار دارند. همه این دیدها درمورد انسان و جامعه و جهان و قدسیان در اسطوره‌های باستانی که زردشتیان و در مواردی هندوها آنها را حفظ کرده اند، توصیف شده‌اند (هینلز، ۱۳۷۵: ۶۴).

رابطه شکل ظاهری شخصیت پویانمایی و کنش نمایشی

بسیاری از نظریه‌پردازان نمایش به این حقیقت آشکار اشاره کرده‌اند که در نمایش، همه چیز باید از طریق گفتار منتقل شود. بنابراین، زندگی درونی شخصیت نمایش برای ما دست‌نیافتنی می‌ماند، مگر این‌که از طریق گفتار یا هر بیان دیگر، پیکر یا چهره بیرون ریخته شود. در حقیقت، ما نمی‌توانیم از زندگی درونی، اندیشه و هیجانات روحی شخص دیگری، اگر با گفتار یا حرکات آنها را بیان نکنند. کنش‌های نمایشی با رفتار مرتبط‌اند. آنچه آنها را به هم مرتبط می‌کند، نیت مشترک است. کنش نمایشی، راهکاری است که شخصیت‌ها برای دستیابی به هدف‌های خود به کار می‌بندند.

این توضیح نشان می‌دهد که کنش نمایشی بخش سرنوشت‌ساز خود بیرونی شخصیت است و در تک‌تک پیش‌روی‌های کل نمایشنامه ناظر بر نحوه رابطه شخصیت با دیگران است» (تامس، ۱۳۸۷: ۱۳۸).

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

در پویانمایی- چنان که قبلاً نیز گفته شد- کنش‌های نمایشی اسیر قالب مشخص بدن انسان نیستند و کارگردان مجبور نیست همه چیز را متوازن با تناسبات بدن انسانی ببیند. عروسک‌ها به راحتی می‌توانند در صحنه کش بیابند و تمام صحنه را پر کنند و یا اینکه دهان‌شان تا نوک پای‌شان باز شود. به راحتی می‌توانند تکه‌تکه شوند و دوباره به هم متصل گردند. پس کنش نمایشی آنان گستره‌ای به مراتب وسیع‌تر از یک بازیگر معمولی خواهد یافت و به خوبی به نمایش درخواهند آمد.

بخش اعظمی از ارتباط بین مخاطب و متن هنگام اجرا توسط کاراکتر و اجزای صحنه صورت می‌گیرد. نحوه حضور فیزیکی شخصیت‌ها در صحنه، طرز جابه‌جا شدن آنان، حالات بیانی چهره و پیکر آنان و حرکات‌شان- به عنوان بخشی از زبان دیداری نمایش- امری بدیهی است» (ویبینی، ۱۳۷۷: ۱۰). این نظام پیچیده در بخش‌های مختلف دارای درجات گوناگونی از اهمیت است که نسبت به گونه نمایشی و شکل اجرا، دچار کاهش یا افزایش می‌شود. اگر شرط ضرورت وجود را معیار طبقه‌بندی درجه اهمیت عناصر درام بدانیم، باید گفت شمایل شخصیت در درجه اول اهمیت قرار می‌گیرد.

بنا به تعریف بنتلی، نمایش در ساده‌ترین حد آن عبارت است از الف در نقش ب در حالی که ج آن را تماشا می‌کند، قاعدتاً هم باید بازیگر، نخستین چیزی باشد که به ذهن می‌رسد» (هولتن، ۱۳۶۴: ۳۷).

آنچه از تفاوت‌های دنیای پویانمایی و نمایش زنده برشمردیم، تفاوت بین این دو گونه را از لحاظ اجرا و امکانات برقراری ارتباط متفاوت می‌سازد و عین به عین گرفتن این دو، نادیده گرفتن قابلیت‌های پویانمایی است. در عین حال باید گفت با وجود آن که پویانمایی تقلید کاملی از تئاتر نیست و نمی‌توان شخصیت پویانمایی را نمونه کوچک شده بازیگر به حساب آورد، اما مطالبی که در بالا ذکر شد، مربوط به روح برقراری ارتباط بین مخاطب و آنچه در تصویر می‌بیند است. بر این اساس، در پویانمایی، شخصیت طراحی شده آن جایگزین بازیگر می‌شود. پس شخصیت پویانمایی باید همچون بازیگر توانایی بیان احساسات و حالات روحی و روانی متفاوت را داشته باشد.

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

شخصیت دارای شاخصه‌های تعریف‌پذیر خاصی است که به آنها مشخصه می‌گوییم و ظاهر بیرونی را هم شامل می‌شود. مشخصه‌ها ممکن است به اقتضای موقعیت در شخصیت تغییر کنند، اما معمولاً الگویی وجود دارد که در موقعیت‌های مختلف جلوه‌گر می‌شود (تامس، ۱۳۸۷: ۱۵۲).

زبان درام و تأثیر قومیت بر آن

نمایشی که بر زبان کلامی و رفتاری مخاطب تسلط نداشته باشد، ممکن است به ورطه آشفتگی بیفتد. اگر منظور نمایش روایت یک داستان یا اسطوره قومی باشد که گوینده با آن آشنا نیست، زبان نمایش چندپاره خواهد شد، زیرا ناچار به رعایت چند موضوع ناهمگن خواهد شد: از یک سو، روان و به‌روز بودن کلام، از سوی دیگر، رعایت معیار نوشتاری و در نهایت قابل فهم بودن برای مخاطب محلی و بومی. در چنین حالتی، بسیار محتمل است که تعادل بینابین متشنج شود و زبان بدنی و کلامی شخصیت‌ها دچار اختلال و چندگانگی شود که بدنه نمایش را دچار ضعف می‌کند.

هوگو یکی از شش اصل زیربنایی زیبایی‌شناسی درام رمانتیک را «بومی بودن» می‌داند و می‌گوید: «حقیقت به رنگ و بوی محلی بستگی دارد. باید حقیقت خاص کشور و زمانی را که عمل درام در آن واقع می‌شود جستجو کرد.» (هوگو به نقل از ویینی: ۱۳۷۷: ۱۹)

با وجود این، نباید استفاده از زیبایی‌شناسی بومی را مترادف تقلید کامل از گذشتگان دانست. شاید کسی بگوید که بهترین شیوه برای بازنمایی خیر و شر در نمایش‌ها ارجاع به نمونه‌های سنتی مانده از قدیم و تقلید از آنان باشد. در پاسخ باید گفت که «اگر می‌گوییم سنت این بوده که بازیگر وانمود و تجسم کند، نباید نتیجه بگیریم که در تمام ادوار تاریخ و در تمام فرهنگ‌ها، همه بازیگران دقیقاً به شیوه واحدی وانمود و تجسم می‌کنند.» (هولتن، ۱۳۶۴: ۳۸). تنها در این صورت است که ظرف محدود گرده برداری متنی و بصری از نمایش‌های آیینی و اسطوره‌های کهن تبدیل به جهان نامحدود پویا و خلاق می‌شود که بطن اصلی آن آیین و اسطوره است. تحقق این موضوع مشروط بر شناخت و تسلط کافی به شکل کهن و ناب اسطوره‌های قومی است تا بتوان در سایه این احاطه

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

آن را به روایتی نو بازنمایی نمود یا از همان شکل پیشین به بهترین وجه ممکن بهره برد. در این بخش به اجمال، سیر وجودی و تحول اسطوره‌های ایرانی به منظور ایجاد پیش‌زمینه‌ای درباره نحوه ظهور جسمانی آنها بررسی خواهد شد.

بنیان اساطیر کهن ایرانی

وجه مشخصه اساطیر ایرانی نسبت به سایر اقوام این است که در اسطوره‌های ایرانی نشانی از تقابل و برتری جویی انسان نسبت به خداوند نیست و اساطیر ایرانی براساس نبرد میان خیر و شر به دو رسته کلی خدایان و یاورانشان باور داشتند: اهورامزدا و امشاسپندان و ایزدان، اهریمن و دیوان و جادوان شکل گرفته است. عنصر دیگر از این دست، مفهوم شاه و فره‌مندی او از طرف خداست. شاهی که در خدمت خداوند باشد فره همیشه به او تعلق دارد و هر کاری که او را از این رده خارج سازد، باعث گسستن فره از اوست.

باور به دوگانگی در طبیعت در وجود انسان و در نیروهای متعارض موجود در جهان را تقریباً دوگانگی در اساطیر تمام اقوام از جمله هند و اروپایی و آریایی کهن، می‌توان دید. این تعارض در آسیای غربی و بین‌النهرین، پررنگ‌تر است و در برابر خدایان، جهان دیگری از ضدخدایان قرار گرفته‌اند. این تفکر در ایران رشدی عظیم می‌یابد و ایزدی بودن و اهریمنی بودن همه آفرینش و فوق آفرینش را در برمی‌گیرد و محور تفکر ایرانی می‌شود و در گاهان، در رأس تمام نیروهای شر، اهریمن در جایگاه یک قدرت واحد و مظهر شر، قرار می‌گیرد؛ اهریمن در جایگاه نمود شر، زاده تفکر ایرانی و دین زرتشتی است (محمدی و شه‌بخش، ۱۳۹۸). به این ترتیب، آنچه اسطوره ایرانی را متمایز می‌سازد، این است که تقابل خیر و شر در آن، به‌وضوح وجود دارد اما تقابل انسان و خدا در آن دیده نمی‌شود.

پیام اسطوره‌های ایرانی هم با توجه به تقابل دو الگوی خیر و شر، پیروی از الگوی خیر و وفاداری به آن است. نیروهای شر که دستیاران اهریمن یا انگره مینو به شمار می‌آیند، با نام‌های دیو و دروج از ایشان یاد شده است. در برابر هر نیکی در جهان یک پلیدی است و حداقل یک دیو هم موکل بر آن پلیدی است. در برابر زندگی مرگ است؛ در برابر خوشی رنج و بیماری در برابر گرما، سرمای سخت سوزان و برابر راستی دروغ و برابر باران خشکسالی و دیو موکل بر آن اپوش است.

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

در اساطیر ایران همیشه دنیا صحنه جدال میان این نیروهای پلیدی و اساطیر نیکوست، آنهایی که یاور آفریده‌های گتاییی و نیک هستند (عقیقی، ۱۳۷۴: ۵۷۳).

اساطیر ایرانی در دوره اسلامی

پس از آمدن اسلام به ایران، اسطوره‌های مربوط به خلقت، کردارهای ایزدان و کلاً یزدان‌شناسی نیروهای فراطبیعی، و پیش‌بینی‌های مربوط به پایان جهان رسماً مردود شناخته شدند و کارکرد رسمی خود را از دست دادند، اما کردارهای شخصیت‌های اسطوره‌ای در قالب حماسه تا اندازه زیادی حفظ شد. بنابراین بزرگ‌ترین اثر حماسی تاریخ ایران، یعنی شاهنامه فردوسی که در قرن چهارم هجری به نگارش در آمده، حاوی نشانه‌های اسطوره‌ای پیدا و پنهان زیادی از دوره پیش از اسلام است.

با آمدن اسلام به ایران، اساطیر سامی با اساطیر ایرانی اندر آمیخت. به این ترتیب تلاشی برای هم ارزی و ایجاد رابطه بین شخصیت‌های اسطوره‌ای ایران کهن شخصیت‌های سامی صورت گرفت که از یک جهت با تغییر شکل اساطیر ایران پس از زردشت متفاوت بود. برخلاف اسطوره‌های پسازردشتی که اسطوره‌های هندو ایرانی را به صف اهریمنان و دشمنان انسان راندند، اساطیر پس از اسلام به صف حامیان دین خداوندی درآمدند و قهرمانی چون علی(ع) نیز به صف قهرمانان حماسی و اسطوره‌ای ایران درآمد. این گونه حکایت‌ها علاوه بر موضوع بیان شده، بازگوکننده این است که اسطوره و افسانه می‌تواند از منطق زمان و مکان خارج باشد.

مواجهه حضرت علی(ع) با قباد و تهماسب، حکایت از زمان شکنی دارد، زیرا این دو شخصیت در زمان آن حضرت نمی‌زیستند و حضور حضرت علی(ع) در سرزمین‌های خاور (ایران، هند و...) حاکی از بی‌مکانی است، چنین بی‌زمانی و بی‌مکانی در «خاوران‌نامه» دیده می‌شود (خائفی، ۱۳۸۰: ۵۳-۵۴).

خاوران‌نامه از حماسه‌های دینی قدیم شیعه است که موضوع اصلی آن سفرها و حملات علی(ع) به سرزمین خاوران به همراهی مالک اشتر و ابوالمحقن و جنگ با قباد پادشاه خاورزمین و امرای دیگری مانند تهماسب شاه و جنگ با دیو و اژدها و امثال این وقایع است. ناظم کتاب مدعی است که موضوع منظومه خود را از یک

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

کتاب تازی انتخاب کرده و خود مستقیماً دخالتی نداشته است (صفا، ۱۳۶۱: ۳۷۷).

این هماهنگ‌سازی و توجیه در بخش‌هایی چون اسطوره‌های آفرینش نیز صورت گرفت. مثلاً در اساطیر ایرانی پدر و مادر انسان، مشی و مشیانه هستند، اما در دوران اسلامی عده‌ای مشی را با آدم که نخستین مردمان در اساطیر سامی است یکی دانستند و صفات مشابه و جایگاه یکسانی برای این دو در نظر گرفتند. به‌طوری که مطابق متون اساطیری بعد از اسلام نمی‌توان تفاوت چندانی بین آنها قائل شد. با وجود این و در کنار این به‌هم‌آمیختگی ایرانی و سامی، اساطیر ایرانی زردشتی، نزد اقلیت زردشتی به حیات و تحول ادامه دادند. یک مثال بارز در این مورد اسطوره آخرالزمان زردشتی است. اشارات به مهاجمان تازی و دین جدید فاتحان در آثار پهلوی‌ای که پس از اسلام نوشته شد و آثار متأخری که زردشتیان به پرسی تدوین کردند نیز به‌شدت افزایش یافت.

روش پژوهش

این پژوهش کوشیده است با بهره‌گیری از شیوه اسنادی، زوایایی تازه از استعدادهای دراماتیک هنر و ادبیات کهن ایران را بشناساند و از این رهگذر، بابتی به تعریف کارکردهای هویتی جدید در هنر ایران گشوده شود.

یافته‌های پژوهش

آثار پویانمایی می‌توانند موضوعات مختلفی، در حوزه مسائل مذهبی و آیینی را دربرگیرند. برخی از ارتباطاتی که بین انیمیشن و آیین‌های مذهبی وجود دارد، به شرح زیر است:

۱. ارائه ارزش‌های اخلاقی و مذهبی: پویانمایی‌ها می‌توانند به صورت ضمنی یا صریحاً، ارزش‌های اخلاقی و مذهبی را به جمع کودکان و نوجوانان منتقل کنند. به عنوان مثال، برخی از پویانمایی‌ها به مباحثی همچون عشق، بخشش، خدمت به دیگران و غیره اشاره می‌کنند که این ارزش‌ها در برخی از آیین‌های مذهبی نیز تأکید شده‌اند.

۲. ارائه داستان‌های اساطیری و مذهبی: برخی از پویانمایی‌ها به داستان‌های اساطیری و مذهبی مانند قصه‌های پهلوانان و پیامبران مقدس و داستان‌های

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

آفرینش و سبب‌شناختی^۱ اشاره می‌کنند. این نوع پویانمایی‌ها ممکن است برای کودکان کوچک و نوجوانانی که با آیینی خاصی بزرگ شده‌اند، جذاب باشد و در کنار آنها به تثبیت ارزش‌های آیینی کمک می‌کند.

۳. ارائه نمادها و فضاهاى مذهبی: این تصاویر ممکن است شامل نمادها، آیات قرآن و با تصاویری از اماکن مقدس باشند.

هر یک از کارکردهای فوق، در سایه بازنمایی بصری صحیح می‌تواند تأثیری صد چندان بیاید و در عین حال بتواند در تک‌تک فریم‌های خود حاوی هویت بصری مطلوب نیز باشد. از آنجا که تمام عناصر هویت بصری اساطیری در این مقاله قابل بررسی نیست، تنها بخش مربوط به ظهور جسمانی، بررسی و تبیین خواهد شد.

ظهور جسمانی در ادبیات کهن ایران

ظهور جسمانی در حماسه‌های ملی ساختار ویژه خود را دارد؛ هستی دیوان و امشاسپندان در برابر هستی انسانی شکل و تجلی می‌گیرد. آنچه دیوان را در ادبیات کهن پارسی نسبت به امشاسپندان متمایز می‌سازد «نشان گیتی» است که هستی شر را رقم می‌زند. نشان گیتی همان صورت زمینی امشاسپندان در جهان خاکی است. به عنوان مثال، نشان گیتی اهورامزدا، انسان است. انسان و اهورامزدا خصوصیتی دارند که مردم دوستی است و در بندهشن «مینو»ی آنها نامیده می‌شود. اهورامزدا نیز به آنها وظیفه‌ای را محول کرده است که در بندهشن «خویشکاری» خوانده می‌شود. خویشکاری اهورامزدا و انسان «نگهبانی آفرینش» است. اهورامزدا در آغاز آفرینش، آفریدگان خود را به گونه مینو می‌آفریند. او نخست مینوی امشاسپندان را آفریده و برای هر یک از آنان یک خویشکاری و یک نشان گیتی قرار می‌دهد. این نشان گیتی دلیل بر هستی اهورامزدا و امشاسپندان است. در جدول شماره ۱ نماد مینو، نشان گیتی و خویشکاری امشاسپندان در بندهشن به ترتیب آمده است.

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

جدول ۱. نماد مینو، نشان‌گیتی و خویشکاری امشاسپندان در بندهشن

خویشکاری	نشان گیتی	نماد مینو	امشاسپند
نگهبانی آفرینش، حمایت از انسان	انسان	مردم دوستی	اهورامزدا
زایش و پرورش موجودات	آب	سپاس داری	هیوروتات (خرداد)
رویش‌گیاه و افزایش گوسفند، جاودانگی	گیاه	هم پرسی و میانه روی	امراتت (امرداد)
برقراری نظم و ترتیب، از میان بردن بیماری و مرگ	آتش	راستی	وهیشته (اردیبهشت)
پرورش آفریدگان، حامی زنان درستکار	زمین	فروتنی و بندگی	سپننه آرمیتی (سپندارمذ)
سالارباری درگاه اهورامزدا، حامی چهارپایان	گوسفند و جامه سپید	آشتی‌خواهی	وهومن (بهمن)
شفاعت درویشان، دآوری نهایی از طریق فلزات گداخته	فلز	خویشاونداری	خشته‌وییری (شهریور)

اهریمن در برابر اهورامزدا قرار می‌گیرد و با دیدن دنیای روحانی اهورامزدا، به مرز روشنایی می‌تازد و شکست می‌خورد، او برای جبران شکست خود و انتقام در برابر هریک از امشاسپندان یک سردیو به گونه مینو می‌آفریند، اما اهریمن و دیوان برخلاف اهورامزدا و امشاسپندان نشان‌گیتی ندارند و نداشتن این نشان دلیل بر نیستی اهریمن و دیوان است.

خویشکاری دیوان نیز این است که در برابر موجودات اهورایی قرار گیرند. بنابراین، دیوها که فرزندان اهریمن و خود اهریمن نیز به عنوان دیو دیوان و سالار دیوها معرفی می‌شود. اهریمن دنیای بزرگی از دیوهای مختلف به وجود می‌آورد که هر کدام نماینده یکی از صفات زشت انسانی یا بلاهای طبیعی همچون سیلاب و خشکسالی هستند. به‌طور کلی در متون اوستایی و پهلوی این دیوان مینوی را که بدون تن و یا در تن موجودات اهورایی زندگی می‌کنند، می‌توان به پنج دسته تقسیم کرد:

۱. خدایان کهن که بنا بر سنگ نوشته‌های خشایارشا هنوز به عنوان خدایان پرستش می‌شوند؛
۲. مهاجمین، دشمنان و مردمان کشورهای همسایه؛

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

۳. ویژگی‌های زشت و اهریمنی انسان؛

۴. انسان‌های دارای ناهنجاری‌های اخلاقی؛

۵. عناصر ویرانگر طبیعت.

البته یک تفاوت بنیادی میان هستی انسانی و دیوی وجود دارد و آن جدایی‌پذیری و یا جدایی‌ناپذیری مینو و گیتی آنهاست. هنگامی که مینو و گیتی انسان در هم تنیده شود، هستی انسانی شکل می‌گیرد و در هنگام مرگ روان انسان که گوهری نامیراست از تن او جدا شده و رو به جاودانگی می‌نهد. در واقع هستی‌پذیری انسان مرحله‌ای است برای رسیدن به زندگی جاوید. اما از آنجا که دیوان دارای گوهری میرا هستند، پس از شکل‌گیری هستی دیوان، گوهر آنها از نشان جدا نمی‌شود؛ بنابراین هستی‌پذیری دیوان برابر است با ویرانی و نابودی آنها (دینکرد، ۵:۳۰).

سر امشاسپندان اهورامزدا است و نشان‌گیتی او انسان. پس انسان اشرف صورت خاکی امشاسپندان یا همان نشان‌گیتی است. وظیفه او نگهبانی آفرینش است. از آنجا که امشاسپندان هستی و نشان‌گیتی ویژه خود را دارند، این زمینه برای آنان فراهم شده تا برای ملموس شدن حضورشان در گیتی و پیوندی که میان اهورامزدا و انسان ایجاد می‌کنند، هستی خود را در هیئت انسانی به نمایش بگذارند. بنابراین هیئت انسانی تجلی‌گاه امشاسپندان و نشان آنان می‌شود. در ارداویرافنامه، اهورامزدا که نور مطلق است و تن ندارد برای ایجاد ارتباط با پیامبر خود، زردشت، یکی از ویژگی‌های انسانی را می‌پذیرد و با او سخن می‌گوید (آموزگار، ۶۱:۱۳۹۴). یعنی برای برقراری پیوندی استوارتر در هیئت نشان‌گیتی خود، انسان، درمی‌آید و خود را به زردشت نشان می‌دهد.

در ادبیات پیش از اسلام در ایران، در جنبه فلسفی، اهریمن نیز موجودی بدون جسم، ناپسودنی، نادیدنی و عامل رذایل اخلاقی است و بیشتر در آثاری که رویکرد فلسفی دارند، مطرح می‌شود. اما جنبه تمثیلی اهریمن که زیرساخت اسطوره‌ای دارد، بیشتر در داستان و حماسه جلوه‌گر می‌شود. زیرا ادبیات حماسی با عامه مردم در ارتباط است و مردم نیز داستان و تمثیل را بهتر می‌پسندند. امشاسپندان نیز در هنگام تجلی جلوه‌های اسطوره‌ای پیدا می‌کنند که نشان‌دهنده معیارهای بشری برای عظمت، قدرت، نیکي و زیبایی است.

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

بازنمایی امشاسپندان

امشاسپندان در ادبیات ایرانی هر کدام بنا به هستی خویشکاری خود، گاه در هیئت گیتیانه‌ای ظاهر می‌شوند تا به انسان‌ها یاری برسانند. این بازنمایی مطابق نشان‌گیتی آنان در قالب‌های انسانی یا حیوانی صورت می‌پذیرد.

بدن‌های انسانی

در زادسپرم ابتدا زرتشت با «تن اورمزدی» به دیدار اورمزد می‌رود که نشان از حضور غیر جسمانی دارد. البته در بنده ۲ زراتشت‌نامه، و نقل مفصل تر این دیدار، فرود زرتشت در آب ابتدا تا ساق و سپس تا زانو و میان و گردن (دبیر سیاقی، ۱۳۳۸: ۳۲)، حکایت از جسمانیت زرتشت در این دیدار دارد، اما با توجه به زمان تصنیف زراتشت‌نامه و اصرار شاعر بر اعجاز غرق نشدن او در آب، می‌توان این توصیف جسمانی را مرتبط با تصویرسازی ذهن شاعر دانست. نخستین توصیف جسمانی زادسپرم از اهورامزدا، در بند هشتم و نهم از باب ۲۲ در برابر زرتشت است. «اورمزد چهره خویش را به اندازه آسمان بدو بنمود، پس سر در اوج آسمان داشت و پای در آسمان فرودین، دست به هر دو سوی آسمان می‌رسید و آسمان را به مانند جامه‌ای پوشیده داشت و شش امشاسپند هم بالای او پیدا بودند در دنبال هم بدن گونه که هر یک اندازه یک انگشت از دیگری آشکار بود.» (راشد محصل، ۱۳۶۶: ۳۳)

اولین بار، تجسیم یک امشاسپند در زراتشت‌نامه نقل می‌شود: آنجا که بهمن به دیدار زرتشت می‌آید. در حالی که از دور چون خورشید می‌درخشد و جامه‌ای از نور دربردارد.

بیامد به زرتشت پاکیزه‌رای همان روز بهمن به امر خدای
درخشنده از دور مانند هور بیوشیده بکدست جامه ز نور
(دبیر سیاقی، ۸۳۳۱: ۳۳)

در فصل هشتم شاهنامه (پادشاهی اشکانیان) هنگامی که اردشیر بابکان به همراه گلنار، خسته و تشنه به چشمه‌ای می‌رسد، دو جوان پیش از فرود آمدن از اسب، بر چشمه ظاهر می‌شوند و از او می‌خواهند بی‌درنگ همچنان بتازد.

عنان و رکبیت نباید بسود	جوانان به آواز گفتند زود
کنون آب خوردن نیارد بها	که رستی ز کام و دم ازدها
تن خویش را داد باید درود	نبايد که آیی به خوردن فرود
به گلنار گفت این سخن یادگیر	چو از پندگوی آن شنید اردشیر

(فردوسی، ۱۳۷۴: ۱۲۸)

این دو مرد جوان وظیفه هشدار و انذار اردشیر را برعهده می‌گیرند. معمولاً چنین وظیفه‌ای برعهده ایزد سروش (سرنوشه) قرار داده می‌شود. سروش همچون مهر و همراه با او از ایزدان مورد علاقه ارتشتاران و جنگاوران است. او برقرارکننده صلح و فتح است که جنگ و ستیزه را درهم می‌شکند. ایزد همراه سروش، ایزد نریوسنگ است (اشرفی، ۱۳۹۰: ۲۰).

فرشته سروش از مهمترین ایزدان آیین مزدیسنا و مظهر فرمان‌برداری از اوامر اهورا مزدا که در برخی روایت‌ها از امشاسپندان است، بر فریدون فرخ ظاهر می‌گردد و او را در نبرد با ضحاک ماردوش یاری می‌کند.

سروش نقطه مقابل دیوان ترسیم شده است. اولین ویژگی او برعکس اهریمن بوی خوش اوست. این در حالی است که در روایات داراب هرمزیار از بدیویی اهریمن هنگام تولد گفته می‌شود. ویژگی دوم روی بهشتی اوست مه نقطه مقابل دیوان کریه و بد منظر است. هم اوست که فریدون را از کشتن ضحاک باز می‌دارد تا آیین جهان داری بدان گونه که خواست یزدان است سرانجام پذیرد.

در داستان سیاوش و کیخسرو شاهنامه، شبی سروش به خواب گودرز کشاورزان می‌آید و او را از وجود کیخسرو در توران زمین آگاه می‌کند. این تجسم و بازنمایی تنها به امشاسپندان زرنه محدود نمی‌شود و امشاسپندان مادینه نیز امکان تجلی در هیبت دوشیزگان را دارند.

اولین تجلی سپندارمذ در باب چهارم بندچهارم و پنجم زادسپرم چنین توصیف می‌شود: «پیدایی دین به سپندارمذ در آن گاه بود که افراسیاب آب را از ایران‌شهر بازداشت. برای باز آوردن آب، کنیزبیکر، در خانه منوچهر پادشاه ایران شهر که

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

پاسخگوی بیگانگان بود، همانا پیدا شد و جامه‌ی روشن پوشیده داشت که به همه سو به درازی یک هاسر- که همانا دو فرسنگ است- فروغ می‌بخشید و کسلی زرین بر میان بسته داشت که نشان دین مزدیسنان بود. زیرا این بندی است که بر آن ۳۳ بند پیوسته است. ۳۳ گناه که همه گناهان از آنها بخش یافته است.» (راشد محصل، ۱۳۸۵: ۵۲). این در حالی است که سپندارمذ برای همه مردم قابل رؤیت است به همین دلیل سایز کنیزکان نیز به بستن کستی (کمر بند دینی) راغب می‌شوند. ایزد هوم که در ساختار مینوی خود، نگهبان شیرۀ نوشیدنی و درمان بخش هوم است (پسنا، ۱۰، ۱۰-۱۲)، در هیئت زیباترین مرد در کل هستی مادی به عنوان پیام‌آور اهورامزدا بر زردشت نمایان می‌شود (پسنا، ۹، ۱).

مینوی باد در هیئت مردی روشن، بلند و به آیین که موزه‌ای چوبین به پای دارد در زمین آشکار می‌گردد. همچنین اهورامزدا، بهمن و اردیبهشت و آتش را به گونه گیتی برای باورمندی گشتاسپ به خانه او می‌فرستد (وزیدگی‌های زادسیرم، ۱۰، ۲۴، ۵).

بوی خوش نیز از ویژگی‌های فرشتگان و تجلی امشاسپندان شمرده می‌شود. فردوسی در این مورد هنگام بیان سرشت بشری فریدون فرخ چنین می‌گوید:

فریدون فرخ فرشته نبود / ز مشک و ز عنبر سرشته نبود

بازنمایی حیوانی

امشاسپندان و فرشتگان در ادبیات ایرانی ممکن است به نماد گیتی خود یعنی گیاه، آب یا گوسفند نیز دیده شوند. در هفت خوان، رستم به هنگام گذر از راهی سخت خشک و سوزان توسط میشی به سوی چشمه آب می‌آید. آن حیوان مقدس که به یاری رستم آمده بود، همان فره ایزدی است که پا به پای اسب اردشیر بابکان می‌تازد و بخت نیک را با او همراه می‌کند.

در بند ۱۵ بهرام یشت بهرام به صورت گراز جلوه‌گر می‌شود، زیرا گراز در ایران باستان نشانه زور و نیروی بدنی بوده است (ربیع‌زاده، ۱۳۹۶: ۱۷۲).

در کارنامه اردشیر بابکان آمده است که هنگامی که همسرش که دختر اردوان بود قصد جان او را کرد و کاسه‌ای از خوراک آلوده به زهر هلاهل به او داد، آذر فرنیغ

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

در هیئت خروسی سرخ ناگهان پر کشید و جام از دست اردشیر بر زمین انداخت. بنا به تعریف لغت‌نامه دهخدا آذ فرنیغ نام نام یکی از سه آتش مقدس روحانی است که برای حفظ جهان آفریده شده و آتش‌های دیگر از این سه زاده است. در وزیدگی‌های زادسپرم (۸.۳) تیشتر در هیئت‌های مرد، گاو و اسب نمایان می‌شود. در جدول شماره ۲ به اختصار انواع تجلی امشاسپندان و ایزدان طبقه‌بندی شده است.

جدول ۲. انواع تجلی ایزدان و امشاسپندان در ادبیات ایرانی

متجلی بر	لباس	سن	صورت	هیئت حیوانی	هیئت انسانی	امشاسپند/ ایزد
زردشت	نور	جوان	-	-	بغابت بزرگ	اهورامزدا
اردشیر	معمولی	جوان	زیبا	-	انسان معمولی	بهمن
زردشت	نورانی	-	نورانی چون هور	-	انسان نورانی	بهمن
اردشیر	معمولی	جوان	زیبا	-	انسان معمولی	اردیبهشت
فریدون	بهشتی	جوان	زیبا چون بهشتیان	-	بسیار خوشبو	سروش
منوچهر شاه	روشن با کمر زرین	جوان	نورانی	-	دوشیزه	سپندارمذ
زردشت	-	جوان	-	-	زیبا ترین مرد	هوم
زمینیان	-	-	روشن و به‌آیین	-	قدبلند	مینوی باد

امشاسپند/ ایزد	هیئت انسانی	هیئت حیوانی	صورت	سن	لباس	متجلی بر
بهمن	-	گوسفند	-	-		رستم
آذر فرنیغ	-	خروس سرخ	-	-	-	اردشیر
تیشتر	انسان معمولی	گاو/اسب	به‌آیین	جوان پانزده ساله	-	اپوش

بازنمایی دیوان

از آنجا که اهریمن و دیوان نیمه وارونه اهورامزدا، امشاسپندان و ایزدان هستند، در متون کهن ایرانی هرگاه که اهوراییان نشان‌گیتی و تن جسمانی بیابند، اهریمن و دیوان نیز برای کامل شدن آفرینش اهورامزدا و درک و دریافت گیتی و تن آفریده‌های اهورایی، امکان پذیرش گیتی و تن را پیدا می‌کنند. یکی از نمونه‌های ظهور جسمانی دیوان در نبرد حماسی میان تیشتر و اپوش روی می‌دهد. اپوش، دیو خشکسالی، ساخته و پرداخته پندارهای ذهنی انسان در برابر بلای خشکسالی است. تفکر هستی‌ناپذیری و نیستی اهریمن و دیوان در این مورد به خوبی آشکار است. در مینوی خرد به روشنی آمده که دیو خشم تجسم و پیکر ندارد، اما زمینه‌هایی برای ظهور جسمانی او فراهم می‌شود و او هستی می‌پذیرد. این تفکر در منظر هنرمندان ایرانی حتی پس از اسلام نیز باقی ماند و دیوان بخشی از جنبه منفی موجودات اهورایی را ظاهر ساختند. این موضوع را به خوبی می‌توان در نگاره‌ای از شاهنامه فردوسی متعلق به قرن یازدهم هجری قمری مشاهده کرد (شکل ۱).

در این نگاره که نبرد رستم و دیو سپید را به تصویر می‌کشد. تصویر دیو سپید چنان نگاشته شده که گویا او ترکیبی است از موجودات زمینی و بیشتر انسان که به راه شر رفته‌اند. نکته قابل توجه دیگر در این نگاره چهره دیو است که به صورتی شبیه ماسک طراحی شده است و بر جنبه غیر زمینی بودن او مجدداً تأکید می‌کند.



شکل ۱. نبرد رستم و دیو سپید. منبع: shahnama.caret.cam.uk

این نیاز به هستی‌پذیری در صحنه‌های نبرد حماسی میان ایزدان و دیوان یا انسان و دیوان و هنگام ملموس ساختن داستان یا حماسه برای عامه مردم افزایش می‌یابد. در اواخر دوره ساسانی، جنبه تمثیلی اهریمن که زیرساخت اسطوره‌ای دارد، از حالت نیستی خود خارج می‌شود و شمایل انسانی می‌یابد که این مسئله در شاهنامه به خوبی نمود یافته است. در ابتدای شاهنامه اهریمن با هیئت و سیمای

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

انسانی به جنگ کیومرث می‌آید، فرزند اهریمن، سپاهی می‌آراید و در آرزوی به دست آوردن تاج و تخت کیومرث روی به ایران می‌نهد. سیامک، فرزند کیومرث از هجوم دیوچه آگاهی می‌یابد و به مقابله با او می‌پردازد، ولی سرانجام به دست فرزند اهریمن (خزوران دیو) کشته می‌شود و به این ترتیب نخستین کردار اهریمنی یعنی مرگ، در شاهنامه پدیدار می‌شود. بازنمایی دیو در این داستان در جهت افزایش نمایش توانمندی اسطوره‌ای کیومرث است. پس از هجوم اهریمن و دیوان، نبرد کیومرث رنگ خدایی می‌گیرد و اهورامزدا از کیومرث می‌خواهد روی زمین را از دیوان خالی کند و کیومرث با «نام یزدان» به نبرد با دیوان می‌پردازد و روی زمین را از وجود آنان پاک می‌کند. پس از مرگ کیومرث، هوشنگ و تهمورث به کین خواهی وی شروع به کشتن دیوان می‌کنند، می‌گویند: چیرگی تهمورث بر دیوان تا آنجا پیش می‌رود که اهریمن سرکرده دیوان را زیر فرمان خود درمی‌آورد و همانند اسبی بر او سوار می‌شود و کرانه‌های جهان را می‌پیماید.

در داستان ضحاک و فریدون، اهریمن سه بار ظهور می‌یابد؛ مرتبه اول در کسوت انسانی خیرخواه بر سر راه ضحاک قرار می‌گیرد، بار دوم در هیئت آشپز، مرتبه سوم نیز در هیئت یک پزشک ظاهر می‌شود. ظهور بعدی اهریمن در دوره پادشاهی کیکاووس رخ می‌دهد. اهریمن به شکل یک انسان به ملاقات شاه می‌آید و ذهن او را برای حمله دیوان به مازندران گمراه می‌کند. پس از آن که هستی دیوان با ویژگی‌های اهریمنی و جادویی به اوج خود می‌رسد یا با مرگ و یا با گذر از دوران اسطوره‌ای شاهنامه به دوره تاریخی از پیکره‌های خود خارج شده و به صفاتی در درون انسان دگرگون می‌شوند و کردارهای آنها به دیومردمان و جادوگران می‌رسد. ضحاک، افراسیاب و گرسیوز دارای کردارهای اهریمنی هستند و وقتی کردار اهریمن فراتر از کردار انسان است، نقش خود را به جادوگران واگذار می‌کنند.

بدن‌های حیوانی و جمادی

به طور کلی، حیوانات در اساطیر ایران دو دسته هستند دسته نخست مزدا آفریده و سودرسانند، مانند گاو و گوسفند و اسب و... که آزار رساندن به آنها گناه است و دسته دوم خرفستران‌اند که جانوران زیان‌رسان و زاده اهریمن و دیوان‌اند و کشتن آنها ثواب دارد. مانند: مار، چلپاسه، مگس، وزغ و...

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

ربیع زاده در تعریف خرفستران می‌نویسد: جانوران غیر مفید در ارداویراف‌نامه «خرفستران» نامیده می‌شوند مانند: مگس، پشه، کرم، وزغ، مار و... که زاده اهریمن و آلوده هستند و باید آنها را با خرفسترغن که نوعی ابزار است، از بین برد (ربیع‌زاده، ۱۳۹۶: ۲۱۹).

در دنیای آسمانی پشت‌ها نیز با آن که سرنوشت دیوان برگرفته از سرنوشتی انسانی است، آنها هنوز به ظهور جسمانی انسانی نرسیده و پیکره‌های حیوانی دارند. بالطبع دیوان و بدکرداران فقط در هیئت خرفستران بازنمایی می‌شوند. دلیل این موضوع در بندهشن چنین آمده است که پس از آنکه زردشت کالبد دیوان (کالبد انسانی) را درهم می‌شکند، آنها در زیرزمین پنهان می‌شوند و دیگر نمی‌توانند در کالبد انسانی پدیدار شوند بلکه در کالبد حیوانات درمی‌آیند. این کالبد حیوانی معمولاً بسیار زیبا، چشمگیر و اغواکننده است. با نگاهی به نگاره‌های باقی مانده این نگاه غیر انسانی به دیوان و شبه حیوان بودن آنها به‌طور مؤکد دیده می‌شود. تنها اهریمن است که مانند اهورامزدا علاوه بر پیکر پذیری خرفستران، می‌تواند هیبتی انسانی نیز بیاید. اهریمن در اساطیر می‌تواند به سه شکل ظاهر شود.

۱. چلپاسه (مارمولک)؛

۲. مار؛

۳. جوان انگره مینو که خود خالق دیوان دیگر نیز هست.

نخستین هیبتی که اهریمن در آن درمی‌آید، هیئت مار است. او در آغاز آفرینش در هیئت مار و باری دیگر در هیئت مگس بر همه آفرینش هجوم می‌آورد. اهریمن در گردشی دیگر در هیئت وزغی بی‌ارزش پدیدار می‌گردد. جهی، دختر اهریمن، نیز در هیئت مگس سیاه، مار و انسان درمی‌آید (روایت پهلوی، ۴۸، ۹، ۲۹). در فرامرزنامه هنگامی که فرامرز با یکی از دیوان کلان کوه روبه‌رو می‌شود و ضربه‌ای سخت به او می‌زند، دیو به اژدها تبدیل می‌شود. در نمونه دیگر در سام‌نامه، ارقم دیو خود را به شکل سنگ و سپس اژدها در می‌آورد. در تیرپشت و بندهشن در نبرد حماسی آسمانی‌ای که میان تیشتر و اپوش دیو خشکسالی روی می‌دهد، با آنکه تیشتر در سه هیئت مرد جوان پانزده ساله، گاو زرین شاخ و اسب سپید

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

زرین‌گوش درازدم درمی‌آید. اپوش تنها می‌تواند به هیئت اسب سیاه کل سهمناک کوتاه دم در آید (یشت، ۸: ۲۱-۱۳).

به همین ترتیب، روان گناهکاران در ارداویراف‌نامه نیز با همین حیوانات محشور است و توسط آنان عذاب می‌شود یا به شکل آنان مسخ شده است. در فصل ۳۶ ارداویراف‌نامه آمده است: «و دیدم روان مردی که در دوزخ به گونه ماری چند ستونه ایستاده بود، سرش به سر مردمان و دیگر [بخش‌های] بدنش همانند مار بود و پرسیدم: «این تن چه گناه کرد؟ سروش اهلو و آذر ایزد گفتند: این روان آن دروند است که در گیتی اشموگی (جادوگری و بدعت در دین) کرد او باید در دوزخ به شکل مار راه برود». (همان: ۱۲۱)

برخلاف اساطیر سایر اقوام، حضور نیمه انسان نیمه مارها، جنبه خدایی و مینوی ندارد و تنها برای تجسم عذاب بشر نقل شده است. بنابراین روان‌های اهریمنی یا ضد قهرمان در اساطیر ایران هرگز در قالب آفریدگان اهورایی ظهور نمی‌یابند، مگر اپوش که در یشت به هیئت اسب سیاه کل سهمناک کوتاه دم به نبرد با تیشتر می‌پردازد. اکبری مفاخر (۱۳۹۸) نیز در مقاله «دیو» در دائره‌المعارف بزرگ اسلامی چند ویژگی ظاهری مستخرج از متون کهن را ذکر کرده است:

بیرون بودن زبان در ارداویراف‌نامه برای توصیف برای غیبت‌کنندگان و سخن‌چینان به کار می‌رود: «و دیدم روان مردی که زبان از دهان او بیرون گذاشته بود و خرفستران آن را می‌جویدند و پرسیدم: این تن چه گناه کرد که روان او چنین پادافرهی را تحمل می‌کند؟ سروش اهلو و ایزد آذر گفتند: این روان آن مردی است که در گیتی غیبت کرد و مردمان را به یکدیگر انداخت» (ربیع‌زاده، ۱۳۹۶: ۲۱۹).

اژدها از دیگر حیواناتی است که دیوان و جادوان به هیئت آن درمی‌آمدند. این هیئت به دشمنان ایران هم نسبت داده شده است. فردوسی در شاهنامه در وصف هیتالیان (هیتالیان: هون‌های سفید) چنین می‌گوید:

همه چهره اژدها داشتند

همه چنگ‌هاشان بسان پلنگ

همی نیزه بر کوه بگذاشتند

نشد سیر دلشان تو گویی ز جنگ

(شاهنامه: ۷ / ۵۴۲ / ۷۱۸۱-۲۲۸۱)

هیئت شبه انسانی

دیوان در دنیای زمینی هیئت انسانی می‌پذیرند. ساختار حماسه ایرانی در شاهنامه، گرشاسپ‌نامه و فرامرنامه این نیاز را به وجود آورده که دیوان در ساختار انسانی هیئت‌پذیر شده و هستی انسانی بیابند. در ظهور جسمانی‌های مختلف، دیوان هستی ویژه خود را یافته و در شکلی شبه‌انسانی نمایان می‌شوند. دیوان همانند تمام انسان‌ها و شخصیت‌های حماسی، هستی و هیئت شناخته‌شده، نام، شناسه و ویژگی‌های خاص خود را دارند. این ویژگی‌ها باعث تمایز دیوان از انسان‌ها و سایر دیوان و سبب شخصیت‌پذیری آنها می‌شود.

در شاهنامه دیو سپید در غاری در مازندران زندگی می‌کند و از کارگزاران شاه مازندران است. او هیئت سیاه و بسیار بزرگ، اما مویی به سپیدی برف دارد و این ویژگی بارز و شناسه فردی اوست. این دیو دارای هیئت‌های انسانی و دست و پا است و با این اندام‌ها با رستم می‌جنگد. او بر روی دو پا می‌ایستد و به خوبی از دستانش بهره می‌گیرد. این ویژگی‌ها در کل، همسان با هستی دیگر دیوها و در جزئیات، شناسه‌های ویژه دیو سپید است که او را از دیوهای دیگر همچون کولاددیو، ارژنگ دیو و... متمایز می‌سازد.

یکی از سر منشآت حضور دیوان در ادبیات ایران، خدایان کهن این سرزمین هستند که با اصلاحات زردشت از جایگاه خدایی پایین آمده و به موجوداتی اهریمنی به نام دیو دگرگون می‌شوند. گندرو یکی از خدایان کهن آریایی است که در متون ایرانی به دیو دگرگون می‌شود. در روایتی گندرو با پهلوان نامدار ایرانی، گرشاسپ، هستی ای انسان گونه با ویژگی‌های دیوی برجسته به او نسبت داده می‌شود. این دیو در سام‌نامه یک بار در هستی دیوی با نام نهنگال (۱. ۳۵۱-۳۵۰) و بار دیگر در اندام انسانی غول پیکر به نام عوج بن عنق پدیدار می‌شود (۲. ۲۷۵-۲۸۵)

ظهور جسمانی انسانی

هیئت‌شناسی انسانی دیوان همانند هیئت شناسی انسان است. دیوان در هیئت انسانی با ویژگی‌های متمایز و برجسته از انسان شناخته می‌شوند. دیوان در شاهنامه هستی انسان گونه دارند. آنها موجوداتی بزرگ‌پیکر با دو پا، دو دست و

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

بیشتر سیاه رنگند، اما ویژگی‌های حیوانی همانند تن پر از موی چون گوسفند، سرِ چون پیل یا شیر، دندان‌های گراز و موهای دراز نیز دارند. هیئت این دیوان در گذر از شاهنامه به دیگر حماسه‌ها ناهنجاری‌های آفرینشی یافته و آنان دارای گوش‌های بسیار بزرگ، دو سر و شش دست می‌شوند. این ویژگی‌ها که با جادو هم در پیوند است، زمینه دگرگونی هستی دیوان را فراهم می‌کند. با وجود شباهت‌های انسانی، دیوها از نظر ساختار آفرینشی با آدمیان متفاوت هستند. این تفاوت‌ها ویژگی بارزی برای دیوان شده است:

بدن سیاه رنگ

این ویژگی بازتاب پیوند آنها با اهریمن است. هنگامی که اهریمن از زروان زاده می‌شود، چنانکه در روایات داراب هرمزدیار آمده است، تیره و بدبوست و چنان که در بندهشن نوشته شده است، بدنی سیاه و خاکستری دارد. در روایت پهلوی جهی، دختر اهریمن، بدنی سیاه دارد (روایت پهلوی: ۹۴۸، ۹، ۲۹). دیوان نیز سیاه بدن هستند (یشت: ۱۹، ۹۵) دیو نسو و اپوش سیاه‌پیکرند (یشت: ۲۱، ۸)

دو رنگ بودن بدن و چهره

در سیاهی بدن دیوان رنگ دیگری نیز وجود دارد که در بدن سیاه آنها نمایان است. این رنگ‌ها به صورت قرار دادی در بسیاری از متون حماسی تکرار می‌شوند. دیو سپید شاهنامه دارای تن سیاه و موی سپید است. دیوانی که فرامرز با آنها می‌جنگد هم همان ویژگی را علاوه بر چشمان سپید و روی زرد دارند (فرامرنامه: ۱۳-۱۲، ۸۰). منهراس دیو در گرشاسپ‌نامه نیز بدنی دو رنگ یعنی رویی زرد و بدن نیلی دارد (گرشاسپ‌نامه، ۲۸۲، ۲۹). این ویژگی را جادوگران نیز دارند. همانند زن جادو در خان سوم اسفندیار که به تعبیر فردوسی، رویی سیاه و مویی سپید چون برف دارد. (شاهنامه: ۲۲۲-۲۲۴ / ۲۳۸ / ۵). یا زن جادو در هفت‌خان رستم که او هم سیاه رو و دارای مویی شنگرفی یعنی برنگ سرخ مایل به نارنجی روشن و مات است.

ویژگی دورنگی بدن از خصوصیات بارز دیوان محسوب می‌شده است. بنابراین مرسوم بوده است کودکانی که تنی سیاه چون قیر و مویی سپید چون شیر

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

(همدانی، ۱۳۷۵: ۱۰۸) داشته باشند را زاده اهریمن و دیوان به شمار آرند و توسط پدرانشان به کوه و بیابان انداخته شوند. در شاهنامه، زمانی که سام با زال و موی سپید او مواجه می‌شود، او را اهریمنی می‌داند و به بیابان می‌اندازد تا شکار درندگان شود (شاهنامه: ۱/ ۱۶۶ / ۶۳).

از دیگر ویژگی‌های دیوان که در ادبیات حماسی کمتر به آن پرداخته شده، وجود شاخ است. شاید این موضوع به دلیل نسبت شاخ به گاو، گوسفند و بز بوده است که در فرهنگ ایرانی جایگاه مثبتی دارند. گاو نشان برکت اعطا شده از اهورامزدا به کیومرث است، گوسفند نشان‌گیتی بهمن با نماد مینوی آشتی‌خواهی و بز نشانی از زایش و برکت است. در شاهنامه هنگامی که موبدان بشارت تولد رستم را به شاه می‌دهند، او را چنین توصیف می‌کنند:

بود زندگانش بسیار مر همش زور باشد هم آیین و فر
همش برز باشد همش شاخ و یال به رزم و به بزمش نباشد همال (۸: ۹۱-۹)
در اینجا فردوسی یال و شاخ را نشانه فر و شکوه می‌داند. این تعبیر درباره سیاوش و سهراب نیز از جانب او تکرار می‌شود. اکبری مفاخر (۱۳۹۸) نیز در مقاله «دیو» در دائرةالمعارف بزرگ اسلامی چند ویژگی ظاهری مستخرج از متون کهن را ذکر کرده که در جدول شماره ۳ آمده است.

جدول ۳. خصوصیات ظاهری دیوان در متون کهن فارسی (منبع: اکبری مفاخر)

مکوکال و تهنگال در سام‌نامه	خواجه، ۱/ ۱۱۴، ۳۲۵	قامتی بلند و غول پیکر
دیو هیشم (خشم)	داراب، ۲/ ۱۸۵	
گندرو	فردوسی، ۵/ ۳۴۷	
دیو سپید و کولاددیو	دینکرد ۲/ ۱۸۲	
منهراس	دینکرد ۲/ ۳۶	
سرخاب‌دیو	هراتی، ۲۲۰	سیاه‌پیکری
اپوش	یشتها، ۱۹: ۹۵، ۸: ۲۱	
دیو هیشم (خشم)	داراب، ۲/ ۸۱	
اهریمن	بندھشن، ۳۶: وزیدگیاها، ۳۴: ۳۵	
دیوان شاهنامه	فردوسی، ۱/ ۲۳-۳۲، ۲/ ۴۲	
دیوان گرشاسب‌نامه	اسدی، ۸۰، ۱۱۱	

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

۲۸۹ / ۳ فردوسی،	به رنگ خورشید	رنگین‌پیکری
بهرنگی، ۶۳-۶۱	زرد	
نقیب‌الممالک، امیرارسلان	سپید	
میهن‌دوست، همان، ۸۶-۸۵	قرمز	شاخ‌دار بودن
بشت‌ها، ۱۹: ۴۳	سناوید	
داراب، ۱۸۵ / ۲	دیو هیشم (خشم)	
هراتی، ۲۲۰	شُرخاب‌دیو	
مختاری، ۸۱۰	مضراب‌دیو	اعضای نامتعارف بدن
انجوی، قصه‌ها، ۶ / ۲:	یک‌چشم	
فرامرزنانه، ۷۳: فردوسی، ۲۲۰	چند سر	
عسکری‌عالم، ادبیات، (۲۲۶)	هفت‌چشم	
داراب، ۸۵ / ۲: هفت‌لشکر، ۱۷۱	بلند شدن دود از دهان	
بشت‌ها، ۱۹: ۴۳	دست سنگی	
هفت‌لشکر، ۱۱۷	دستهای ابرهای‌دیو	
اسکندرنامه، منسوب، ۵۶۴	دیو هزاردست	
مرزبان‌نامه، ۱۷۲ / ۱	پاهایی چون پای گاو	
میهن‌دوست، اوسنه‌ها، ۲۰۹	پاهایی چون پای شیر	
فردوسی، ۲۸۹ / ۳	اکوان دیو	دُم داشتن
عسکری‌عالم، افسانه‌ها، ۱۱۱	بیشتر گولان	

نتیجه‌گیری

یک پویانمایی هنگامی می‌تواند در بازنمایی شخصیت‌های اسطوره‌ای موفق و مؤثر باشد که با شناخت کامل مبانی آیینی و اساطیری یک قوم و معرفت کامل به جامعه مخاطب امروزی، نگاشته و ساخته شود. به‌علاوه، با صبر، تفکر، حفظ صداقت و نگهداشتن تعادل، جهان ساده، اصیل، آشنا، اما فراموش شده‌ای را برای مخاطب بازسازی کند. تا از این راه، دریچه‌ای باشد برای بازشناخت ارتباط انسان ایرانی با طبیعت؛ ارتباطی که نمایش را خلق کرده است. به این ترتیب، اگر بخواهیم نقاط مقابل اهریمن و دیوان براساس ادبیات کهن ایرانی را به اختصار مقایسه کنیم، نتیجه‌ای مطابق جدول شماره ۴ خواهیم داشت:

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

جدول ۴. بررسی تطبیقی ظهور جسمانی اهریمن/ دیوان/ جادوان با امشاسپندان/ ایزدان/ فرشتگان

امشاسپندان/ ایزدان/ فرشتگان	اهریمن/ دیوان/ جادوان
روشن و نورانی‌پیکر	سیاه/ نیلی/ کبودپیکر
روشن‌روی	زرد چهره
سیاه‌مو	سپید/ سرخ/ شنگرف موی
سیاه‌چشم	سپیدچشم
اکثراً معمولی، اما جوان‌اندام و بلندبالا	ستبر و غول‌پیکر
مشک بوی و زیبا	بدبوی و زشت
البسه روشن، نورانی و درمورد زنان کمر زرین	پوست حیواناتی چون سگ و گرگ و گور یا پولاد و آهن در رزم
اشاره‌ای نشده است	موی دراز و بدن پشمالود چون گوسفندان
اشاره‌ای نشده است	دندان دراز و گرزمانند
اشاره‌ای نشده است	دهان بزرگ و زبان برآمده
اشاره‌ای نشده است	گوش‌های بزرگ و بیبل‌گون
تجسم حیوانی در گاو/ اسب/ گوسفند/ پرنده/ آب	تجسم حیوانی در اسب/ اژدها/ گور/ مار
تجسم نباتی در گیاه	تجسم نباتی ندارند
تجسم جمادی در آب	تجسم جمادی در سنگ

لازم به ذکر است که با توجه به شباهت انسانی تجلی امشاسپندان به جوانان تازه‌سال و نیک‌روی و همچنین تأکید ادبیات ایرانی بر نشانه‌های چهره دیوان که بیانگر زشت‌روی آنها بوده است، باید پذیرفت ویژگی‌های صورت از قبیل دهان، دندان، موی و روی، نقطه مقابل آن، یعنی در غایت لطافت و تناسب تصور شده است. بررسی جزئیات عینی بازنمایی‌ها و مطابقت آن با جوهره درونی اسطوره‌ها و تلفیق آن با ویژگی‌های خاص شخصیت پویانمایی تلویزیونی که به طور خلاصه در این مقاله به آن پرداخته شد، تا حدودی روشنگر مسیری است که می‌توان برای طراحی جدید شخصیت بصری با پشتوانه هویتی ایرانی به کار برد، اما رسیدن به نگاهی چنین جامع و محیط، مستلزم پژوهشی دقیق و ژرف و استخراج کامل جزئیات قابل کاربرد خواهد بود.

فهرست منابع

اکبری مفاخر، آرش (۱۳۸۹). «هستی‌شناسی دیوان در حماسه‌های ملی برپایه شاهنامه فردوسی»، تهران: فصلنامه کاوش‌نامه، شماره ۲۱.

اکبری مفاخر، آرش (۱۳۹۸). دیو، تارنمای مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی، تاریخ دسترسی ۲۲ فروردین ۱۴۰۲

<https://cgie.org.ir/fa/article/246709/>

برد، بیل (۱۳۶۴). هنر عروسکی، (مترجم: جواد ذوالفقاری)، تهران: انتشارات جهاد دانشگاهی.

بهار، مهرداد (۱۳۸۴). پژوهشی در اساطیر ایران (پاره نخست و پاره دوم)، تهران: آگه.

خائفی، عباس (۱۳۸۰). واقعیت و اسطوره در شعر ابن حسام خوسفی، مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی بیرجند، شماره ۱، بهار ۱۳۸۰.

دادور، ابوالقاسم؛ و منصور، الهام (۱۳۸۵). درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند، تهران، دانشگاه الزهرا.

دبیرسیاقی، محمد (۱۳۳۸). زراتشت‌نامه از زرتشت بهرام پژدو، تهران: کتابخانه طهوری.

راشد محصل، محمدتقی (۱۳۶۶). گزیده زادسپرم، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.

راشد محصل، محمدتقی (۱۳۸۵). وزیدگی‌های زادسپرم، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

ربیع‌زاده، علی (۱۳۹۶). ارداویراف‌نامه در ترازوی نقد، تهران: بی‌نا.

صفا، ذبیح‌الله (۱۳۶۱). حماسه‌سرایی در ایران (تحقیق در کیفیت روایات ملی)، تهران، انتشارات امیرکبیر.

عفیقی، رحیم (۱۳۷۴). اساطیر و فرهنگ ایران در نوشته‌های پهلوی، تهران:

بررسی شکل ظاهری موجودات مینوی در اسطوره‌های ایران به‌منظور بازنمایی در طراحی شخصیت پویانمایی

انتشارات توس.

قائمی، فرزاد (۱۳۹۱). «اسطوره نبرد مهر و گاو نخستین و ارتباط آن با ابزار نمادین گرز گاوسر»، *فصلنامه علمی ادب‌پژوهی*، شماره ۲۱، پاییز ۱۳۹۱. محمدی، مریم؛ و شه‌بخش، عظیم (۱۳۹۸). «بررسی تطبیقی جایگاه مفهوم دیو و دیوپرستی در ایران و هند باستان»، نخستین همایش ملی باستان‌شناسی و تعامل آن با علوم وابسته،

<https://civilica.com/doc/910246>

ناصربخت، محمدحسین (۱۳۹۰). «تأثیر آیین‌های شادی‌آور بر شکل‌گیری خصایص و ویژگی‌های نمایش‌های شادی‌آور سنتی در ایران»، مجموعه مقالات دومین سمینار نمایش‌های آیینی و سنتی، تهران: انجمن نمایش. نراقی، علیرضا (۱۳۹۰). *نوروز؛ از آیین تا نمایش*، وبگاه ایران تئاتر، (۱۳۹۰/۱۲/۲۰)

<http://www.theater.ir/fa/reviews.php?id=27635>

ویینی، میشل (۱۳۷۷). *تئاتر و مسائل اساسی آن*، (مترجم: سهیلا فتاح)، تهران: انتشارات سمت.

هولتن، اورلی (۱۳۶۴). *مقدمه بر تئاتر آینه طبیعت*، (مترجم: محبوبه مهاجر)، تهران: انتشارات سروش.

هینلز، جان (۱۳۸۸). *شناخت اساطیر ایران*، (مترجم: ژاله آموزگار و احمد تفضلی)، تهران: نشر چشمه.