

Portraying Strange Creatures in Animation Based on Qazvini's Book (678 A.H.) and Sinbad Animation (1975 A.D.)

Mohammad ZarinGhalem^{1*}, Mona Emami²

^{1.} M.A in illustration, Faculty of Art, Islamic Azad University, South Tehran Branch, Tehran, Iran

^{2.} Ph.D. in Art Research, Faculty of Theoretical Sciences and Advanced Art Studies, Iran University of Art, Tehran, Iran

Corresponding Author, m.zarrinqalam61@gmail.com

ARTICLE INFO ABSTRACT

IRA, 2024

VOL. 2, Issue 1, PP, 139-158

Receive Date: 03 August 2024

Revise Date: 08 August 2024

Accept Date: 15 August 2024

Publish Date: 15 August 2024

Original Article

KEYWORDS:

Strange Creatures; Giant; Demon; Sinbad

Abstract: The role of strange creatures in global popular culture has been significant for a long time. They are particularly prominent in ancient Iran due to the original and folk culture, with many manuscript findings left behind. These manuscripts contain strange legends and stories depicted with humans, animals, and strange images. This research examines the similarities and differences between Mohammad-ibn Zakaria Qazvini's book "Ajayeb al-Makhlūqat va Qarayeb al-Mojudat" (678 A.H.) and the animated series "Arabian Nights: The Adventures of Sinbad" directed by Fumio Kurokawa (1975 A.D.), both of which contain numerous fantastic images and stories. The book "One Thousand and One Nights" is one of the common points between these two works, which includes various stories and anecdotes about the presence of demons and giants. This book, which has a long history, has played an important role in showing the wonders of creatures in the book of Qazvini and in the animation of Sinbad. The purpose of this article is to study the re-creation of the appearances of strange creatures taken from the book mentioned in this animation to show the capabilities of this book in creating animated works and using folk literature and ancient Iranian legends. This research is descriptive and analytical. During the visual comparison of both works, it was found that Qazvini's book and Kurokawa's animation both depict strange creatures despite being set several centuries apart. The creatures have retained their inherent identities and have not changed in form, nature, behavior, and personality characteristics. The works display a creative approach and utilize different performance techniques to tell the story.

Background: Strange creatures have been mentioned in many books, Especially in Qazvini's book "Ajayeb al-Makhlūqat va Qarayeb al-Mojudat" which deals in detail with celestial, terrestrial, plant, and sea creatures in four sections. This issue has been analyzed and reviewed in books. For example, Parviz Tanavoli has pointed out the importance of magical objects and the use of images of strange creatures in changing people's attitudes in the book "Talisman: Traditional Iranian Graphics."

Introduction: Imagery dates back to the Neolithic, when early humans in Lascaux Cave used images to express emotions and tell stories. These efforts, along with the development of different beliefs and religions, led to the creation of oral literature and folk tales. The rise of Islam strengthened this trend, and several books were written on the subject of clairvoyance, including "Ajayeb al-Makhlūqat va Qarayeb al-Mojudat" by Qazvini which deals with strange creatures. The human soul is fascinated by strange things (Ibn Khaldoun, 1996, 17). These are the classic texts of the life experiences of our fathers that have been handed down to us (Barati, 2019, 66).

Wonders in the New Age: Observing and examining the ancient books and artworks sparks inquiries about their origins and the intentions behind these representations. What is the description of the illustrations drawn in the wonder books? Where did the strange creatures come from and based on what thinking? McHale believes that in a parallel world, supernatural beings and phenomena exist, and many ancient philosophers and artists attributed these inspirations to gods and myths. Some books not only

Cite this article:

ZarinGhalem, M., & Emami, M. (2024). Portraying Strange Creatures in Animation Based on Qazvini's Book (678 A.H.) and Sinbad Animation (1975 A.D.). *Interdisciplinary Researches of Art*, 2(1), 139-158. doi: 10.22124/ira.2024.28078.1026



reference these creatures in the past but also predict their presence in the future (Kingsley, 2015, 128). Today, there is fierce competition in the film industry to create unique creatures, which have evolved into modern video characters. In 1896, Georges Méliès created the first spark in the horror genre of cinema with the film "House of the Devil," which featured supernatural elements such as demons and witches (Barnes, 1998, 144-154).

The Wonders of the Creatures in Sinbad Animation: In the course of this study, an analysis was conducted to compare the visual and thematic elements present in the illustrations featured in Qazvini's work, "Ajayeb al-Makhlūqat va Qarayeb al-Mojudat," with the animated representation of "The Arabian Nights: The Adventures of Sinbad." Specifically, the examination focused on entities such as a large whale, a colossal bird, a Dualpa demon, a jinn and a giant, a dragon, and a massive serpent. Qazvini's use of subdued color palettes and curved lines in the illustrations contrasted with Sinbad's two-dimensional approach, vibrant colors, and simplified lines in the animation. Both depictions capture a shared subject matter, exhibiting distinct artistic paradigms and intentions across disparate temporal contexts.

Conclusion: Miracles and strange creatures have been created by the human mind and are passed down through history, rewritten from hand to hand through manuscripts and different copies. These wonders have existed among people for thousands of years. They are recognized in the modern era, and cinema has transformed imagination into a precious industry. Iran possesses numerous literary and cultural resources full of ancient ideas. Cinematographers are expected to produce valuable works based on ancient folk literature that can showcase authentic Iranian culture. A comparison of the image and content between the book "Ajayeb al-Makhlūqat va Qarayeb al-Mojudat" and the Sinbad animation revealed that although both works deal with relatively similar topics, the performance technique has evolved according to the audience's taste and the needs of the time. This evolution has helped maintain the value of these stories throughout history, preserving their beauty and influence while passing them down from one generation to another.

License

This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0)



Copyright © Authors

تصویرگری عجایب‌المخلوقات در پویانمایی با تکیه بر کتاب قزوینی (۶۷۸ ه.ق) و انیمیشن سندباد (۱۹۷۵ م.)

محمد زرین قلم^{۱*}، مونا امامی^۲

۱. کارشناسی ارشد تصویرسازی، دانشکده هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب، تهران، ایران

۲. دکتری تخصصی پژوهش هنر، دانشکده علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر ایران

* نویسنده مسئول: m.zarrinqalam61@gmail.com

اطلاعات مقاله	چکیده
<p>پژوهش‌های میان‌رشته‌ای هنر، ۱۴۰۳ دوره ۲، شماره ۱، صفحات ۱۳۹-۱۵۸ تاریخ دریافت: ۱۳ مرداد ۱۴۰۳ تاریخ بازنگری: ۱۸ مرداد ۱۴۰۳ تاریخ پذیرش: ۲۵ مرداد ۱۴۰۳ تاریخ انتشار: ۲۵ مرداد ۱۴۰۳</p> <p>مقاله پژوهشی</p> <p>کلیدواژه‌ها: عجایب‌المخلوقات، غول، دیو، سندباد</p>	<p>موجودات عجیب‌الخلقه از دیرباز در فرهنگ عامه مردم جهان نقش مهمی داشته‌اند. در ایران باستان نیز به دلیل فرهنگ اصیل و فولکلور حضور بیشتری دارند. یافته‌های خطی متعددی از سالیان گذشته توسط کاتبان علوم غریبه و قصه‌پردازان به ثبت رسیده است. این کتب حاوی افسانه‌ها و داستان‌های عجیب‌غریب و مزین به نگاره‌های انسانی، حیوانی و عجیب‌الخلقه هستند. سؤال این است که نقش و تأثیر موجودات عجیب در عجایب‌نگاری کهن و آثار تلویزیونی معاصر چیست؟ پژوهش حاضر به بررسی وجوه اشتراک و افتراق کتاب عجایب‌المخلوقات و غراب‌الموجودات محمدبن زکریای قزوینی (۶۷۸ ه.ق) و سریال انیمیشنی شب‌های عربی: ماجراهای سندباد به کارگردانی فومیئو کوروکاو (۱۹۷۵ م.) می‌پردازد که حاوی تعداد بی‌شماری از تصاویر و قصه‌های اعجاب‌انگیز است. کتاب هزارویک شب، یکی از نقاط مشترک بین این دو اثر است که در بطن خود قصه‌ها و حکایات مختلفی از حضور دیوها و غول‌ها دارد. این کتاب که پیشینه‌ای طولانی دارد نقش مهمی در نشان دادن عجایب‌المخلوقات در کتاب قزوینی و در انیمیشن سندباد ایفا کرده است. هدف این نوشتار مطالعه بازآفرینی نموده‌های موجودات عجیب‌الخلقه برگرفته از کتاب مذکور در این انیمیشن است تا بتوان ظرفیت‌های این کتاب را در خلق آثار متحرک و بهره‌گیری از ادبیات عامیانه و افسانه‌های کهن ایرانی نشان داد. این پژوهش، توصیفی-تحلیلی است و طی مقایسه تصویری هر دو اثر، مشخص شد که کتاب قزوینی و انیمیشن کوروکاو، با اینکه در فاصله زمانی چند قرن موجوداتی عجیب‌غریب را نشان می‌دهند؛ اما این موجودات هویت ذاتی خود را حفظ کرده و از نظر فرم، ماهیت و ویژگی‌های رفتاری و شخصیتی هیچ تغییری نکرده‌اند و بیشتر رویکرد خلاقانه و تکنیک اجرایی متفاوتی برای بیان روایت داستان به نمایش گرفته شده است.</p>

ارجاع به این مقاله: زرین قلم، محمد و امامی، مونا. (۱۴۰۳). تصویرگری عجایب‌المخلوقات در پویانمایی با تکیه بر کتاب قزوینی (۶۷۸ ه.ق) و انیمیشن سندباد (۱۹۷۵ م.). پژوهش‌های میان رشته‌ای هنر، ۲(۱)، ۱۳۹-۱۵۸. doi: 10.22124/ira.2024.28078.1026

مقدمه

ریشه هر تصویری را می‌توان روایت یک داستان بیان کرد. اولین تصاویر خلق شده بشر در غار لاسکو^۱ مربوط به دوره پارینه‌سنگی نوین هستند که نتیجه دغدغه‌های ذهنی مردمان آن زمان است و برای بیان احساسات و روایت موضوعات پیرامون خود، خواه شکار حیوانات باشد یا بیان قصه‌ها، به تصویرسازی روی آورده‌اند؛ پایه‌پای خلق تصاویر که در اذهان مردمان مجسم شده، عقاید و الهیات در قلب و روح انسان‌ها شکل گرفته است. با نزول ادیان مختلف و دو دسته شدن خیر و شر وجودیت فرشتگان و انبیاء در یک سو، اجنه، دیوها و موجودات کریه‌الخلقه در سوی دیگر بستر قصه‌های عامیانه و ادبیات شفاهی را در جوامع بشری گسترش داد. به تبع این باورها خلاقیت و تصویرگری کاتبان عجایب‌نامه‌ها و علوم غریبه به میان آمدند و نسخ خطی فراوانی به رشته تحریر درآمد. این ماجرا پس از ظهور و گسترش دین اسلام شدت بیشتری پیدا کرده و علاوه بر تورات و انجیل، خداوند در قرآن می‌فرماید: «جن و انس را جز برای پرستش خود نیافریده‌ام» (Holy Quran) و این مهر تأییدی بر این واقعه است. از دوره اسلام به بعد کتاب‌های بسیاری به عجایب‌نگاری پرداخته‌اند. کتاب *عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات* محمدبن زکریای قزوینی یکی از شاخص‌ترین کتب عجایب‌نگاری است. این کتاب در سال ۶۷۸ ه.ق نگارش شده و تا قرن‌ها در نسخه‌های متعددی تکثیر و بازنویسی شده است. *عجایب‌المخلوقات* به موضوعاتی چون کائنات آسمانی، برج‌های فلکی، خشکی‌ها، دریاها، جزیره‌ها، حیوانات و انسان‌های عجیب‌غریب و همچنین موجودات عجیب‌الخلقه می‌پردازد و کاملاً منطبق با مناسبت‌های ذهنی و تاریخی ایران تدوین شده است. با گسترش علم و تکنولوژی امروزه کمتر کسی به این موضوعات می‌پردازد و تنها تصاویر به‌جامانده است که علاقمندان را به خود مجذوب کرده است. خصوصاً هنر هفتم از بدو اختراع آن مخاطبان زیادی را پای پرده سینما و گیرنده‌های تلویزیونی نشانده است. بسیاری از تولیدات نمایشی از جمله فیلم‌ها و انیمیشن‌ها برگرفته از داستان‌های اسطوره‌ای و کاراکترهای جذاب فرازمینی هستند؛ موجودات عجیبی که از کتاب‌های به‌جامانده از فرهنگ عامه و ادبیات گذشته سرچشمه می‌گیرند و بهترین منابع ایده‌پردازی برای خلق آثار انیمیشن و فیلم‌های تخیلی همچون ماجراهای سندباد هستند.

پرسش پژوهش حاضر این است که نقش و تأثیر موجودات عجیب در عجایب‌نگاری کهن و آثار تلویزیونی معاصر چیست؟ هدف، تولید آثار تلویزیونی و ترغیب طراحان به این عرصه بر اساس نگاره‌های عجیب‌غریب در ادبیات عامیانه و افسانه‌های ایران باستان است که سابقه‌ای درخشان در خلق آثار مرتبط با عجایب دارد. همچنین مطالعه بازآفرینی نموده‌های موجودات عجیب‌الخلقه برگرفته از کتاب *عجایب‌المخلوقات* قزوینی در انیمیشن سندباد است تا بتوان ظرفیت‌های این کتاب را در خلق آثار متحرک و بهره‌گیری از ادبیات عامیانه و افسانه‌های کهن ایرانی نشان داد. در دوره بعد از ظهور اسلام نیز عجایب بیشتری وارد ادبیات ایرانی شده‌اند و قرآن قصه‌های شیرین و جذابی مانند داستان پرنده‌گان ابابیل، یاجوج و ماجوج، اجنه، شیاطین، فرشتگان، جادوگران و عصای موسی (ع) را روایت می‌کند، که ظرفیت ساخت و تولید آثار هنری، به‌ویژه در تولیدات فیلم و انیمیشن را دارند.

پیشینه پژوهش

موجودات عجیب غریب در کتاب‌های زیادی مورد بحث بوده‌اند؛ به ویژه در کتاب *عجایب المخلوقات* قزوینی که به طور مفصل در چهار بخش به موجودات آسمانی، زمینی، گیاهی و دریایی اشاره کرده است. در کتاب *طلسم گرافیک سنتی ایران* نوشته پرویز تناولی، با اشاره به اهمیت اشیاء طلسمی و همچنین استفاده موضوعی از تصاویر موجودات عجیب و تغییر نگرش مردم نسبت به آنها، به نگارش این کتاب پرداخته است (Tanavoli, 2007, 62). در کتاب *دیوانه، خیال پردازی در متون ایرانی و زیبایی شناسی چهره دیو، پری و اژدها*، پرویز براتی چنین ذکر می‌کند: «تفاوت چهره این موجودات وهمی، قبل و بعد از اسلام، در تفسیری که از این موجودات وهمی می‌کنند نهفته شده است. این تفسیر پیش از اسلام جنبه‌های ایدئولوژیک و سیاسی داشت، اما پس از اسلام تمایل به زیبایی شناسانه کردن آن بر وجه ایدئولوژیک و سیاسی آنها برتری یافت. در ادب دوره اسلامی و فرهنگ عامه مردم ایران، پریان، دیوان، غولان و مردمان یک چشم و هم‌سان‌های آنها، نظیر جن در فرهنگ عربی، گزینه‌های تازه‌ای برای خیال پردازی در فرهنگ ایرانی بودند و طی فرایندی زیبایی شناسانه وارد خیال پردازی ایرانی شدند. این فرایند را می‌توان «زیباشناسانه کردن امر هیولایی» نامید» (Barati, 2019, 4-7). نعیمه زنگنه در کتاب *فرهنگ نامه موجودات اساطیر* بیان می‌کند: «اسطوره‌ها سرنخ‌هایی برای امکانات معنوی زندگی بشراند. انسان‌های پیشین داستان‌های زیادی را برای غلبه بر ناراحتی خود در برابر حوادث طبیعی نظیر مرگ، بیماری، شکار و ... بازگفته‌اند. در میان داستان‌های اساطیری ملل می‌توان ردپایی از این موجودات نیمه انسانی و نیمه حیوانی را مشاهده کرد» (Zanganeh, 2016, 6). تمایز پژوهش حاضر نسبت به تحقیقات گذشته این است که به تحلیل نسخه اصلی کتاب *عجایب المخلوقات* قزوینی (۶۷۸ هـ.ق) می‌پردازد و عجایب‌نگاری‌های آن را با کاراکترهای طراحی شده در سریال انیمیشنی *ماجراهای سندباد* مقایسه می‌کند و طراحان سینمایی و شخصیت‌پردازان داخلی را به ترسیم و استفاده از این کتاب تشویق می‌نماید. نکته مهمی که باید به آن اشاره کرد این است که به دلیل کمیاب بودن نسخه اصلی این کتاب، کمتر شاهد بررسی آن بوده‌ایم؛ بنابراین تحقیق حاضر نسبت به مطالعات قبلی دارای رویکرد متفاوتی است.

روش پژوهش

پژوهش حاضر توصیفی - تحلیلی است و بر اساس مطالعه کتاب *عجایب المخلوقات* و *غرایب الموجودات* قزوینی (۶۷۸ هـ.ق) و همچنین مشاهده و بررسی سریال انیمیشن *ماجراهای سندباد* (۱۹۷۵) و نیز مقایسه حضور موجودات عجیب در هر دو اثر مذکور صورت پذیرفت. منابع این پژوهش از طریق گردآوری مطالب کتابخانه‌ای و جمع‌آوری نگاره‌های مرتبط انجام گرفته است.

عجایب در عصر جدید

در عصر جدید، اسطوره‌ها و موجودات خیالی و عجیب‌غریب به کاراکترهای مدرنی برای اهداف قدرت‌نمایی برخی کشورها تبدیل شده‌اند و در تولید فیلم‌های ابرقهرمانان، کشورهای انگشت‌شماری هستند که همیشه دنیا را

نجات می‌دهند و بدین‌گونه به آرامی بستر قدرت‌نمایی در سراسر جهان را به‌نمایش درمی‌آورند. فیلم‌ها قابلیت سرگرم‌کنندگی، آموزش، روشننگری و الهام‌بخشی به بیننده را دارند و به‌خودی‌خود قدرت ارتباطات را به یک محصول تصویر متحرک می‌بخشند. امروزه در بین سینماگران جهان، برای رسیدن به ایده‌ای جذاب که نقش آن را موجودی عجیب‌غریب بازی کند، رقابت شدیدی وجود دارد. الگوبرداری از عجایب‌نامه‌ها برای به‌وجود آوردن ستاره‌ها و ابرقهرمانان شگفت‌انگیز و اصیل ایرانی، امری است که باید به آن توجه کرد. انسان از دیرباز تاکنون در جست‌وجوی سرگرمی، شادی، ترس و ابراز احساسات خود به دیگران و جذب احساسات غیر به خود بوده است و آن را در بیان حکایات، قصه‌ها و روایات از پیشینیان به آیندگان یافته است. نمادها عناصر ویژه‌ای از ارتباطات انسانی را تشکیل می‌دهند و اصلی‌ترین خاستگاه آن‌ها ادبیات، هنر و فرهنگ عامیانه است. مثلاً نماد گاوشکن در تمدن هخامنشی، شیردال در تمدن ایلام باستان به مفاهیمی چون قدرت، سلطنت، برآمدن خورشید و روشنایی اشاره دارند (Penglase, 1994, 52). اساطیر و موجودات خیالی در ایجاد یک اثر نو و جذاب در بیان مفاهیم علمی، سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جامعه نقش دارند. آنها به ابرقهرمانان تبدیل شده و بستری برای اهداف متنوع ایدئولوژی جدید فراهم آورده‌اند. امروزه بشر علاوه بر داستان‌سرایی به شیوه‌های شفاهی و مکتوب، به هنری دیگر دست یافته است به نام سینما. اگر زمانی انسان با شنیدن کلماتی مانند جن، غول و یا امثال آنها تلاش می‌کرد در ذهن خود آنها را مجسم کند، اینک با استفاده از فیلم یا انیمیشن این امکان را به‌دست آورده است که هم‌زمان ببیند، بشنود و لحظه به لحظه اتفاقات یک داستان را احساس کند.

عجایب و غرایب

تاریخ نشان داده است که بشر هر اتفاق عجیبی که در گذشته رخ داده است - از معجزات الهی گرفته تا روایات غریب آخرالزمانی - را برای مردم بازگو کرده است و آن را با قوانین و جزئیات پیرامون زمان حال خود سنجیده است. با بررسی و رصد عجایب‌نامه‌ها و آثار هنری برجای مانده، سؤالات مهمی مطرح می‌شوند؛ چه توصیفی برای تصویرسازی‌های رسم‌شده در عجایب‌نامه‌ها وجود دارد؟ آنها از کجا و بر اساس چه تفکری به‌وجود آمده‌اند؟ به چه دلیل اساطیر و موجودات عجیب‌غریب در تمامی تمدن‌های کهن به یک شکل و شمایل تا حدود زیادی شبیه به همدیگرند؟ اژدهایان، دیوها، اجنه، غول‌ها، انسان‌های حیوان‌نما و دیگر موجودات افسانه‌ای و اساطیری از کجا سرچشمه می‌گیرند؟ چه با دیده واقعیت به عجایب بنگریم یا با دیده ابهام یا حتی انکار، این متن‌های کلاسیک تجربه زیستی پدران مان هستند که دست‌به‌دست گشته و به ما رسیده‌اند (Barati, 2019, 66). برایان مک‌هیل^۲ معتقد است که جهانی در همسایگی ما وجود دارد که پر از پدیدارها و موجودات فراطبیعی است. او اشاره می‌کند که متفکرین و محققین غربی مانند فیثاغورث، فلاسفه و هنرمندان باستان مستقیماً در تعامل با جهان زیرین و موجودات آن هستند و اثرپذیری از آن‌ها را به نام خدایان و اسطوره‌ها می‌دانند و بر این پیوند پافشاری دارند (Kingsley, 2006, 128). وقتی سراغ کتب مذهبی ادیان مختلف و مکتوبات کهن می‌رویم علاوه بر یافتن ردپای موجودات عجیب و افسانه‌ای در گذشته، تأکید بر حضورشان در آینده و در فضای آخرالزمان را نیز یافت می‌شود. امروزه علوم غریبه،

اسطوره‌ها، موجودات عجیب‌الخلقه و نسخه‌های خطی عجایب‌نامه‌ها درحقیقت نقش هنری جدید و صنعتی نوپا و پردرآمد را ایفا می‌کنند و مخاطبان بسیاری را در بستر تخیل و الهامات ادبیات عامیانه، دربرابر هنر فیلم و انیمیشن می‌نشانند. ژرژ ملی‌یس^۳ در سال ۱۸۹۶ با فیلم کوتاه صامت *خانه شیطان*^۴ نخستین جرقه را می‌زند. این فیلم ترسناک شامل عناصر ماوراءالطبیعه مانند شیاطین و جادوگران است. فیلم به مدت سه دقیقه طول می‌کشد و در استودیوی ملی‌یس در مونتروی فرانسه ساخته شده است. فیلم با ظهور خفاشی آغاز می‌شود که به شیطان تبدیل می‌شود. شیطان شروع به احضار ارواح و موجودات مختلف می‌کند. او یک دیگ جادویی را به‌کار می‌گیرد که از آن ارواح و اشباح مختلف ظاهر می‌شوند. درنهایت، یک شوالیه وارد صحنه می‌شود و با استفاده از صلیبی، شیطان را از بین می‌برد و به فیلم پایان می‌دهد. این فیلم به‌عنوان اولین فیلم ترسناک، نقطه عطف مهمی در تاریخ سینما محسوب می‌شود. ملی‌یس با استفاده از جلوه‌های ویژه و تکنیک‌های سینمایی نوآورانه، پایه‌گذار ژانر ترسناک شد و راه را برای فیلم‌های بعدی در این ژانر هموار کرد. همچنین فیلم دیگر ژرژ ملی‌یس با عنوان *شادی‌های شاد شیطان*^۵ فیلمی فانتزی و صامت است که در سال ۱۹۰۶ ساخته شد. داستان فیلم در مورد مخترعی به‌نام کرانکر است که توسط شیطان فریب می‌خورد. کرانکر به‌همراه همسرش به یک سفر جادویی می‌رود و در طول مسیر با موجودات و صحنه‌های عجیب‌گریبی روبه‌رو می‌شود. درنهایت، کرانکر متوجه می‌شود که همه این تجربیات جادویی توسط شیطان به‌منظور فریب و اذیت او ایجاد شده‌اند. این فیلم یکی از آثار مهم و برجسته ملی‌یس در ژانر ترسناک موجودات عجیب‌گریب محسوب می‌شود و به‌خاطر جلوه‌های ویژه نوآورانه‌اش شهرت دارد (Barnes, 1998, 144-154). (شکل ۱)



شکل ۱.۱. فیلم خانه شیطان ۲. فیلم شادی‌های شاد شیطان

عجایب‌نگاری

اصطلاح «عجیب» به‌معنی پدیده یا موجودی است که به‌صورت طبیعی و واقعی وجود ندارد و اصطلاح «غریب» به‌تصوری که وجود ندارد و به‌وسیله انسان به‌وجود آمده است گفته می‌شود. همراه صفت عجیب اغلب «حیوان‌العجیب» و یا انسان «انسان‌العجیب» به‌کار رفته است (Caiozzo & Demartini, 2008, 49). اسطوره و جادو نقش اساسی در خلق ادبیات شفاهی و مکتوب تخیلی دارند. به ادبیاتی که در آنها از شکل‌های خیالی آدمیان،

جانوران، گیاهان و موجودات عجیب‌غریب استفاده شده‌باشند، عجایب‌نگاری گفته می‌شود. در بین جغرافیادانان مسلمان، ابن‌خردادبه نخستین فردی است که به عجایب‌نگاری پرداخت. عجایب‌نویسی فرم نوشتاری مشخصی در ادبیات فارسی دارد که از قرن چهارم تا قرن یازدهم هجری رواج داشته است. در این فرم، قصه‌ها و افسانه‌های مرتبط با عجایب و موجودات فراطبیعی مورد توجه قرار گرفته است. پریان، غولان و جن‌ها نقش مهمی در ادب اسلامی عربی و همچنین در خیال‌پردازی فرهنگ ایرانی داشته‌اند و این موجودات فراطبیعی به افزودن عنصر شگفتی به روایت‌های مکتوب و شفاهی پس از اسلام کمک کرده‌اند (Barati, 2019, 5-8, 70). در دوره بعد از اسلام، کتاب‌ها و عجایب‌نامه‌های متعددی تألیف شده است. این کتب به دلیل بیان قصه‌ها، باورها و اعتقادات مردم اهمیت فراوانی دارند. از جمله این کتاب‌ها می‌توان به *عجایب‌البلدان* (ابوالمؤید بلخی، ۴ ه.ق)، *تحفه‌الغرایب* (محمدبن ایوب حاسب طبری، ۵ ه.ق)، *البلهان* (عبدالحسن اصفهانی، ۱۴ ه.ق)، و *عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات* (محمدبن محمود بن احمد طوسی، ۵ ه.ق) اشاره کرد. محمدبن زکریای قزوینی نیز یک قرن بعد، *عجایب‌المخلوقات* طوسی را با خلق نگاره‌های شگفت‌انگیز و عجیب‌غریب مصور کرد.

عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات قزوینی (۶۷۸ ه.ق)

کتاب *عجایب‌المخلوقات* توسط محمدبن زکریای قزوینی در سال ۶۷۸ هجری قمری به زبان عربی تدوین شده است و در حال حاضر در کتابخانه ایالتی باواریا واقع در مونیخ آلمان نگهداری می‌شود. این کتاب مجموعه‌ای از نقل قول علمای جهان اسلام و دیگر مشاهیر جهان است و پر از تصاویر اعجاب‌انگیز موجودات آسمانی، فرشتگان، انسان‌ها، گیاهان، حیوانات و موجودات فرازمینی است. زکریای قزوینی در سال ۶۰۰ ه.ق متولد شد و در جوانی برای تحصیل به دمشق رفت، سپس به بغداد مهاجرت کرد و به عنوان قاضی استان واسط (عراق) منصوب شد. ده‌ها مؤلف تا قرن‌های بعد از این کتاب بازنویسی کرده‌اند. نسخه‌های خطی احمد مروی به زبان فارسی (۷۹۰ ق)، عبداللہ‌ولد علی بیگ دماوندی به زبان فارسی (۸۶۵ ق)، سید حسین یزدی به زبان فارسی (۹۵۲ ق)، محمدبن محمد شاکر به زبان عربی (۱۱۲۱ ق) چاپ سنگی علیقلی خوئی به زبان فارسی (۱۲۶۳ ق) و محمد نصیر خوانساری (۱۲۸۲ ق) تنها چند نمونه از بازنویسی این کتاب در قرن‌های مختلف است. کتاب *عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات*، متشکل از عناوین مختلفی است که به موضوعاتی چون خواص ستارگان، افلاک، فرشتگان، آفتاب، ماه، سیارات مختلف، صورت برج‌ها، آتش، صاعقه، رعدوبرق، رنگین‌کمان، هوا، ابر، آب، چاه، زمین، عجایب آدمیان، عجایب بدن، عجایب حواس، خواص مردان و زنان، کاهنان، انبیاء و اولیاء، کیمیا، طب، خواب، مرگ، دنیا، قیامت، زلزله، طاعون، باریدن سنگ، عجایب گور، گنج، جن، دیو، نسناس، گول، ترکان، چهارپایان، پرنده‌گان، خزندگان، ماهیان، مار و کژدم، زنبور، عنکبوت، مگس، مورچه، پشه، درختان، دریاها، رودخانه‌ها، چشمه‌ها، کوه‌ها، سنگ‌ها، صخره‌ها، مسجدها، کلیسه‌ها، آب‌وهوا و شهرها پرداخته است. کتاب *عجایب‌المخلوقات و غرایب‌الموجودات* قزوینی قرن‌ها بعد به گونه‌ای با اصل آن متمایز و بازنویسی شد که مورد توجه مورخان، جغرافیادانان، عجایب‌نویسان و کاتبان علوم غریبه قرار گرفت و در عصر

حاضر منبعی برای ایده‌پردازی، الهام‌گیری و خلق شخصیت‌های تخیلی در آثار انیمیشن و فیلم‌های تخیلی شده است.

هزار و یک شب

در ادبیات دوره اسلامی و فرهنگ عامه مردم ایران، پریان، غولان و در فرهنگ عربی جن‌ها، گزینه‌های تازه‌ای برای خیال‌پردازی بودند و طی فرآیندی زیبایی‌شناسانه وارد خیال‌پردازی ایرانی شدند. این نقطه عطفی در تاریخ تحول چهره دیو و دیگر موجودات فراطبیعی همچون پری در ادبیات ایرانی بود؛ فرآیندی که می‌توان آن را زیبایی‌شناسانه‌کردن امر هیولایی نامید. خیال‌پردازی در ایران با هیولاها جان می‌گیرد و این موجودات فراطبیعی در افزودن عنصر شگفتی به روایت‌های مکتوب و شفاهی پس از اسلام سهم مهمی دارند (Barati, 2019, 5-6). کتاب *هزار و یک شب* مجموعه‌ای از داستان‌های عامیانه و افسانه‌ای است که در طول قرن‌ها در خاورمیانه و جنوب آسیا گردآوری شده است. این مجموعه به زبان‌های مختلف ترجمه و در نقاط مختلف جهان شناخته شده است. منشاء اصلی آن قصه‌های هندی مثل *پنج‌تنتره*، *یتوپادشا* و قصه‌های ایرانی مثل *هزار افسان* است که به زبان پهلوی نوشته شده است. در اواخر قرن دوم هجری، این داستان‌ها به عربی ترجمه و به تدریج با داستان‌های بومی عربی تلفیق شدند. *هزار و یک شب*، در طول قرن‌ها، قصه‌ها و داستان‌های جدیدی همچون عاشقانه، ماجراهای پهلوانی، داستان‌های جن و پری و حکایات دینی به آن اضافه شده و این کتاب را به یکی از ارزشمندترین میراث ادبی جهان تبدیل کرده است. در اوایل قرن هجدهم، آنتوان گالاند^۷، شرق‌شناس فرانسوی، این داستان‌ها را به زبان فرانسوی ترجمه و به اروپایی‌ها معرفی کرد. این ترجمه‌ها با استقبال زیادی مواجه شد و به سرعت به زبان‌های دیگر اروپایی ترجمه و تصویرسازی شد. (شکل ۲)



شکل ۱.۲. دیو دوال پا اثر ویلیام هاروی، ۱۸۳۸م. ۲. غول محبوس در کوزه اثر فردریش، ۱۸۳۰م.

کتاب *هزار و یک شب*، همچنان منبع الهام و تفریح برای خوانندگان در سراسر جهان است و جایگاه ویژه‌ای در فرهنگ عربی-اسلامی دارد و به‌عنوان یکی از مهم‌ترین آثار ادبیات عامیانه این فرهنگ شناخته می‌شود. این کتاب دقیقاً نقطه مشترک بین عجایب المخلوقات و انیمیشن سندباد است به طوری که قزوینی در کتابش بارها از هزار و

یک شب، حکایاتی نقل‌قول می‌کند و برای هرکدام تصویرسازی کرده است. از طرفی هزار و یک شب، در عصر جدید نیز مورد توجه ایده‌پردازان، فیلم‌نامه‌نویسان شرق و غرب بوده است. مثلاً داستان گول چراغ جادو هم در ماجراهای سندباد از تولیدات ژاپن دیده می‌شود و هم در آثار کمپانی‌های غربی مانند دیزنی مورد توجه قرار گرفته است. (شکل ۳)



شکل ۳. ۱. ماجراهای سندباد (۱۹۷۵)، استودیو نیپون انیمیشن، ژاپن. ۲. علاءالدین (۱۹۹۲)، کمپانی والت دیزنی، آمریکا

ماجراهای سندباد

شب‌های عربی: ماجراهای سندباد^۱، مجموعه انیمیشنی رازآلود و شگفت‌انگیز با حضور موجودات فراطبیعی است که در طی چندین دهه گذشته، توانسته است جذابیت خاص خود را برای مخاطبین حفظ کند. این مجموعه محصول سال ۱۹۷۵ به کارگردانی فومیئو کوروکواوا است. به نظر می‌رسد سندباد نقش همان مسلمانانی را ایفا می‌کند که از سرزمین‌های عربی و ایرانی تا ماورای چین و هند، دریانوردی می‌کردند تا تجربیات خود را در قالب عجایب‌نامه برای دیگران بازگو کنند. ماجراهای سندباد مملو از داستان جادوگری و موجوداتی چون گول‌های یخی، نفتی، آتشی، صحرائی، سنگی و دیوانی چون دوال‌پا است. جادوگران، شاه و ملکه بغداد را با جادو در اسارت گرفته‌اند و دختر آنها را تبدیل به پرنده‌ای به نام شیلا کرده‌اند که در طول داستان سندباد را همراهی می‌کند. در اکثر مواقع داستان‌ها به خاطر فضای انیمیشن و کودکانه تلطیف شده‌اند و روایتی نو از تخیل نویسنده به وجود آورده است. وجه اشتراک این اثر با کتاب عجایب المخلوقات قزوینی در حکایاتی است که از کتاب هزار و یک شب نقل شده است. انیمیشن سندباد نمونه‌ای برجسته، جذاب و اصیل از یک اثر تولیدشده برای نمایش فرهنگ فولکلور یک تمدن است که با استفاده از عجایب‌نامه‌ها و داستان‌های عامیانه تهیه و تولید شده است.

قاپوس

قزوینی در کتابش به توصیف انواع مختلفی از موجودات دریایی عظیم‌الجثه، به‌ویژه نهنگ‌ها پرداخته است. وی نهنگ‌ها را به‌عنوان موجوداتی بسیار بزرگ توصیف می‌کند که قادرند کشتی‌ها و قایق‌ها را بلعند. این نهنگ‌ها چنان عظیم‌الجثه هستند که حتی از فاصله دور نیز قابل مشاهده‌اند. نهنگ‌ها دارای بدنی بلند و سنگین هستند. پوست

آن‌ها زیر و سخت است و دهان بزرگ و پر از دندان‌های تیز دارند. قزوینی همچنین به وجود باله‌های بزرگ و دم قدرتمند این موجودات اشاره می‌کند که آن‌ها را قادر می‌سازد با سرعت در آب حرکت کنند. یکی از داستان‌های معروف در عجایب المخلوقات درباره نهنگی است که توسط ملوانان با یک جزیره اشتباه گرفته می‌شود. ملوانان بر روی پشت نهنگ فرود می‌آیند و شروع به برپایی آتش می‌کنند. اما زمانی که نهنگ حرکت می‌کند، متوجه اشتباه خود می‌شوند و به سرعت فرار می‌کنند. قزوینی همچنین به داستان‌هایی از حملات نهنگ‌ها به کشتی‌های دریانوردان اشاره می‌کند. در این داستان‌ها، نهنگ‌ها کشتی‌ها را به زیر آب می‌کشند و باعث وحشت و نابودی ملوانان می‌شوند.



شکل ۴. نهنگ، ۱. عجایب المخلوقات قزوینی (۶۷۸ ه.ق) ۲. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵)

در شکل ۴ تصویر ۱ صفحه ۱۶۱ از کتاب *عجایب المخلوقات* قزوینی، نهنگ بزرگی مشاهده می‌شود. در توضیحات این صفحه آمده است که این نهنگ که قاطوس نام دارد کشتی ملوانان را درهم می‌شکند. در تصویر از رنگ‌های محدود و خطوط منحنی برای نمایش جزئیات ماهی، استفاده شده است. نقاشی‌های قزوینی به دنبال واقع‌گرایی نبوده و بیشتر بر تخیل و نمایش مفاهیم تمرکز دارند. در تصویر شماره ۲، قسمت سوم سریال ماجراهای سندباد، جزیره‌ای دیده می‌شود که بر پشت نهنگ بزرگی رشد کرده است. استفاده از تم‌های تخیلی و افسانه‌ای در این تصویر، نمایانگر تأثیر داستان‌های سنتی بر فرهنگ مدرن است. رنگ‌های روشن و خطوط ساده از نشانه‌های تکنیک دوبعدی است که به کار گرفته شده است. با اینکه هر دو تصویر یک موضوع و یک جاندار عجیب را نشان می‌دهند اما تصویر اول بیشتر جنبه علمی و مستندسازی دارد، در حالی که تصویر دوم به جنبه‌های افسانه‌ای و سرگرمی داستان توجه دارد.

پرنده غول‌پیکر

یکی از موجودات عجیب ذکر شده در کتاب *عجایب المخلوقات* قزوینی، پرنده غول‌پیکر است. قزوینی پرنده را به عنوان موجودی بسیار بزرگ توصیف می‌کند که قادر است فیل‌ها و دیگر حیوانات بزرگ را به راحتی برباید. اندازه این پرنده چنان عظیم است که بال‌هایش می‌توانند آسمان را پوشش دهند و سایه بزرگی بر زمین بیاندازند. این

موجود دارای چنگال‌ها و نوک بسیار قوی و تیز است که به او اجازه می‌دهد تا به راحتی شکار کند. این موجود گول‌پیکر در جزایر دور و غیرقابل دسترس زندگی می‌کند تا از انسان‌ها دور باشد.



شکل ۵. پرنده گول‌پیکر، ۱. عجایب‌المخلوقات قزوینی (۶۷۸هـ.ق) ۲. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵)

در شکل ۵ موضوع هر دو تصویر مربوط به یکی از قصه‌های هزار و یک شب است که در آن مردی را نشان می‌دهد که خود را به پای یک پرنده گول‌پیکر بسته، تا به این واسطه از جزیره‌ای دورافتاده نجات یابد. در تصویر ۱ موجودی گول‌پیکر و عجیب به صورت نمادین و یا اسطوره‌ای مشاهده می‌شود که مخاطب آن بزرگسال است و بیشتر به منظور مستندسازی و نمایش داستان‌های سنتی و فرهنگی تولید شده است. در صفحات ۱۳۶ و ۱۳۷ کتاب *عجایب‌المخلوقات*، قزوینی نقل می‌کند: «مردی از اصفهان به سفر می‌رود در بین راه طوفان می‌شود و کشتی درهم می‌شکند. مرد جوان به ناخدا می‌گوید چگونه از این طوفان نجات یابیم؟ ناخدای کشتی می‌گوید هیچ‌کس از این طوفان جان سالم به در نمی‌برد. مرد جواب می‌دهد که من سعی می‌کنم نجات یابم؛ مقداری آب و خوراکی به من بدهید تا خود را به دریا بسپارم. مرد اصفهانی سه روز در آب شناور بود تا اینکه به جزیره‌ای رسید. در جزیره درختی بسیار عظیم و بزرگ دید که روی آن شبیه به لانه‌ای بود. وقتی بالا رفت پرنده‌ای گول‌پیکر سفید رنگی مشاهده کرد. مرد پس از سه روز تلاش توانست خود را به پای پرنده وصل کند و بدین ترتیب از آن جزیره به جای دیگری منتقل شود. مرد که در حال پرواز آبادی‌ها و خانه‌ها را نگاه می‌کرد. بعدها که پرنده به زمین نشست و مرد نجات یافت؛ مردم دور او جمع شدند و از پرواز او متعجب بودند. مرد اصفهانی به آنها گفت: ای مردم من برای نجات خود تمام سعی و تلاشم را به کار گرفتم و خداوند مرا نجات داد و از مال دنیا بی‌نیاز کرد تا حکایتی برای دیگران شوم». تصویر ۲ نمایی از قسمت سوم انیمیشن سندباد نشان داده شده که همین داستان را برای مخاطب کودک و نوجوان نقل می‌کند؛ و بیشتر جنبه سرگرمی و آموزشی دارد. در تصویر ۱ تکنیک به صورت خطوط ساده با جزئیات بیشتری انجام گرفته است و به سبک نقاشی‌های ایرانی اسلامی ترسیم شده و رنگ‌های طبیعی در آن به چشم می‌خورد که نشان‌دهنده قدمت و تکنیک سنتی این اثر است و حکایت از مهارت و تخصص خالق آن دارد. در حالی که تصویر ۲ به دلیل ارتباط بهتر با مخاطب و سادگی به صورت تکنیک دو بُعدی تهیه شده است و اغراق در طراحی شخصیت‌ها،

رنگ‌های شاد و تختی قابل مشاهده است. این تکنیک برای مخاطب نوجوان قابل فهم‌تر است که جزو ویژگی‌های این سبک از انیمیشن به‌شمار می‌آید.

دیو دوال‌پا

روح آدمی شیفتهٔ عجایب و غرایب است (Ibn Khaldoun, 1996, 17). اولین منابع خلق عجایب‌نامه‌ها، موجودات اساطیری و عجیب‌الخلقه هستند که از ابتدای خلقت در هر فرهنگ و تمدنی حضور پررنگی داشته‌اند. آنها بر اساس داستان‌های کهن و بر پایه مفاهیم خیر و شر به‌وجود آمده‌اند و زمینه ورود به باورهای عامیانه، ادبیات شفاهی و مکتوب به عجایب‌نامه‌ها را فراهم می‌آوردند. اسطوره در لغت به‌معنای افسانه تعبیر شده است و از اندیشه‌های مافوق‌الطبیعه نشأت گرفته و در ذهن افرادی که نقش حکیم، طبیب و عارفان علوم غریبه بودند، جای گرفته است. این اسطوره‌ها ابتدا به‌صورت ساده و ابتدایی بیان می‌شدند ولی به‌تدریج به افسانه‌های عجیب‌غریب تبدیل شدند. مثلاً علت زلزله را خرسی می‌دانستند که در زیر زمین است و هرگاه تنش به خارش درمی‌آید زمین می‌لرزد! (Bayernas, 1991, 25). در اساطیر و داستان‌های عامیانه، مخلوقات عجیب‌الخلقه نقش مهمی دارند و اغلب ریشه‌های اساطیری دارند. آن‌ها به دوره‌های پیشدادیان، کیانیان و همچنین به مذاهب مختلف چون یهود و اسلام مرتبط هستند. این مخلوقات شکل و گرافیک خاص خود را دارند و در افسانه‌های عامیانه به شکل‌های مختلفی نمایش داده می‌شوند، اما همه ارتباطی نزدیک به انسان دارند (Barati, 2009, 98-101). باورهای عامیانه و افسانه‌ها از تعامل انسان و رخ‌دادهای طبیعی نشأت می‌گیرند و نمایان‌گر فرهنگ عامه و فولکلور جامعه هستند و در فرهنگ اقوام و زندگی ملت‌ها تأثیرگذار بوده و به شکل‌های مختلف خود را نمایان می‌سازند (Zulfiqari, 2015, 15). امروزه اساطیر، موجودات عجیب‌الخلقه و باورهای عامیانه در شکل و شمایل دیگری خودنمایی می‌کنند؛ آنها نقش پررنگی در تولیدات سینمایی پیدا کرده‌اند و پای ثابت فیلم‌های تخیلی و شگفت‌انگیز برای ایجاد هیجان و سرگرمی شده‌اند.



شکل ۶. دیو دوال‌پا، ۱. عجایب‌المخلوقات قزوینی (۶۷۸هـ.ق) ۲. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵)

دوال‌پا نام دیوی است که وقتی بر انسان سوار می‌شود، خود را دور گردن فرد پیچیده و او را تحت فرمان خود در می‌آورد و اگر فرد از فرمانش سرپیچی کند، او را خفه می‌کند. در تصویرا شکل ۶، تصویر دوال‌پا مربوط به صفحه ۴۳۱ عجایب‌المخلوقات مشاهده می‌شود. قزوینی با روایت داستانی از هزار و یک شب و ترسیم این دیو بر دوش یک انسان، احساس ترس و تسلیم را به خوبی به نمایش گذاشته است. وی نقل می‌کند: «مردی در یکی از جزایر هند اسیر آدم‌خوار شد پس از فرار از دست این مردم به جزیره ناشناخته‌ای رسید که مردمانی زیبارو داشت و کلام‌شان نامفهوم بود. وقتی به آنها نزدیک شد یکی سوار بر شانه‌هایش شد و دیگر پایین نیامد. این مردمان که به دوال‌پایان معروفند مردمی هستند که پاهایی شبیه به تسمه دارند و وقتی سوار شخصی شوند دیگر هرگز پایین نمی‌آیند تا آن شخص بمیرد. قزوینی ادامه می‌دهد که شاخه‌ای از درختان در چشم دوال‌پا رفت و کور شد و آن شخص با درست کردن شراب انگور، دوال‌پا را مست کرد و توانست از شر آن خلاص شود». این داستان در تصویر ۲ به خوبی در قسمت چهارم سریال انیمیشنی سندباد دیده می‌شود که تلاش می‌کند از دست دوال‌پا نجات یابد. همان‌طور که گفته شد در این اثر تلویزیونی، فومیئو کوروکاوا به خوبی از ویژگی‌های تکنیک دوبعدی انیمیشن استفاده کرده است؛ رنگ‌های تخت، خطوط ساده و مشخص و در نهایت تقابل سندباد قهرمان در برابر دوال‌پا به عنوان ضدقهرمان ماجراجویی هیجانی و جذاب را رقم زده است که از نقاط بارز این اثر محسوب می‌شوند. این درحالی است که تصویر سمت راست بازتابی از هنر و فرهنگ ایرانی در قرون وسطی است و تصویر سمت چپ نمایانگر فرهنگ و هنر مدرن ژاپنی و استفاده از تکنیک‌های انیمیشن سنتی است.

جن و غول

قزوینی سرفصل بخش جن را «نوع دومی از حیوان» بیان می‌کند. وی جن را حیوانی می‌داند شفاف که جرمی ندارد، و به اشکال مختلف وجود دارد. جن موجودی است سرخ‌روی درازبالای سبزمویی که راه را بر رهگذران می‌بندد و به مردم آزار می‌رساند (Barati, 2019, 6). به گفته قزوینی اجنه تولد و تناسل دارند، می‌خورند، می‌آشامند و در نهایت می‌میرند. خداوند به صراحت در مورد جن بارها در قرآن یاد کرده است: «پیش از انسان جن را از آتشی گرم و سوزان و بدون دود خلق کردیم» (Holy Quran). جن‌ها، دیوها و غول‌ها نقش مهمی در داستان‌ها و باورهای عامیانه و مذهبی دارند. قزوینی در فصل المتشیطنه (موجودات خیالی شیطانی) بیان می‌کند که به مشهورترین دیوها، غول می‌گویند. وی نقل می‌کند: «جنیانی که با شیطان به زمین آمده‌بودند، گاهی به قصد فضولی به آسمان می‌روند، فرشتگان آنها را با شهاب‌سنگ می‌زنند. سنگی که به جنیان برخورد کند، آنها را مسخ می‌کند؛ اگر در بیابان بیافتند غول می‌شوند و اگر در دریا افتادند به تمساح تبدیل می‌شوند». دیوان در هیبت‌های مختلفی ظاهر می‌شوند مثلاً مهربین هفان بن‌فیلان، دیوی با خرطوم فیل و بدن گرگ بود. صخر جنی دیوی دیگر است که چهره شیر، اندام حیوانی و صفت آدمی داشت. پس از آنکه سلیمان نبی جن‌های سرکش و نافرمان را به زنجیر کشید، از آنها سؤال کرد چرا از نظر شکل و هیبت با هم متفاوتید؟ درحالی‌که هم‌جنس هستید! جن‌ها گفتند: «شکل‌هایمان به دلیل گناهان مختلف، متفاوت است». سعلات ماده، غدار وحشی، دل‌هات شترمرغ‌سوار، المذهب فریب‌دهنده و

عوج بن عنق، غول‌هایی هستند که قزوینی در مورد آنها داستان‌هایی نقل می‌کند. عوج بن عنق غولی عظیم‌الجثه بود. او از بهترین‌های خلق خداوند بود؛ زیبا، بلند قامت و با عظمت بود که در زمان حضرت نوح (ع) زندگی می‌کرد. اما پس از مخالفت با نوح نبی در کشتی نجات سوار نشد و مورد خشم خداوند قرار گرفت. تا اینکه در زمان حضرت موسی (ع) به دستور خداوند پرنده‌ای مأمور شد که سنگی بر صخره‌ها بیاندازد و صخره‌ها بر گردنش فرو آمدند و عوج معلول شد. موسی (ع) توسط خداوند با خبر شد و او را با عصایش زد و عمر طولانی‌اش را به پایان رساند» (Qazvini, 1279, 328-343).



شکل ۷. ۱. غول، ۲. عجایب المخلوقات قزوینی (۶۷۸ هـ.ق) ۲. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵)

شکل ۷ تصویر ۱، صفحه ۴۲۸ کتاب *عجایب المخلوقات* را نشان می‌دهد که مربوط به داستان عوج بن عنق است؛ او یکی از غول‌های اسطوره‌ای و افسانه‌ای اسلامی به شمار می‌آید. تصویر ۲ مربوط به نمایی از قسمت هفدهم انیمیشن سندباد است. در این تصویر غول سبز در کوزه‌ای کوچک سال‌هاست توسط انسان‌ها محبوس است. این غول توسط سندباد آزاد می‌شود و غول علی‌رغم کمک سندباد می‌خواهد به خاطر کسی که او را اسیر کرده از سندباد انتقام بگیرد و به او آسیب برساند. غول یک بار دیگر به خاطر زیرکی سندباد درون کوزه محبوس می‌شود و در نهایت به خاطر خوش‌قلبی سندباد برای بار دوم او را نجات می‌دهد و با او دوست می‌شود. انیمیشن سندباد در قسمت‌های مختلف غول‌های مختلفی را به نمایش می‌گذارد؛ مثلاً غول انگشتر و یا غول آدم‌خوار نمونه‌هایی از حضور پرننگ غول در این انیمیشن هستند (شکل ۸). غول‌ها معمولاً در طول تاریخ به عنوان موجوداتی بلندقد، قلدر و قوی‌هیکل، وحشی و آسیب‌رسان تصویر می‌شوند که اغلب دارای قدرت‌های فوق‌العاده و ویژگی‌های ترسناکی هستند. آنها تهدیداتی برای انسان‌ها و مخالفانی برای قهرمانان داستان هستند و در داستان‌های خرافاتی و یا حتی داستان‌های کودکان و انیمیشن‌ها حضور پررنگی دارند. در هر دو تصویر غول‌هایی متفاوت دیده می‌شود اما وجه اشتراک این تصاویر، قصه‌ها و افسانه‌های هزار و یک شب است که اولی در قرن ششم هجری برای بزرگسالان ترسیم شده و دیگری در عصر جدید برای کودکان به انیمیشن تبدیل شده است. امروزه غول‌ها در عصر

سینما از نظر ویژگی شخصیتی دست‌مایه تغییرات زیادی شده‌اند؛ آنها مهربان و انسان‌دوست شده‌اند و از نظر شمایل زیبا، خوش‌رنگ و از نظر جسمانی انعطاف‌پذیر هستند.



شکل ۸. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵): ۱. گول انگشتر ۲. گول آدم‌خوار

ازدها

ازدها یکی دیگر از موجودات تخیلی است که می‌توان به جرأت گفت در تمامی افسانه‌ها و قصه‌های ملت‌های مختلف وجود دارد. در شکل ۹، تصویر اژدهایی مشاهده می‌شود که با استفاده از رنگ‌های قرمز و سبز، زنده و پویا دیده می‌شود. وجود خارهای تیز و بلند بر اژدها نشان از وحشی بودن و ترسناکی آن دارد؛ این تصویر در صفحه ۱۵۳ *عجایب‌المخلوقات* ترسیم شده است. در تصویر ۲ تصویر یک اژدها در قسمت سی‌وهشتم دیده می‌شود. این تصویر از تکنیک‌های مدرن انیمیشن دوبعدی برای ایجاد حرکت در شخصیت‌ها به‌کار گرفته شده و استفاده از رنگ‌های روشن و زنده، خطوط ساده و انیمیشنی، نشان‌دهنده سبک هنری آثار ژاپنی است. استفاده از تم‌های افسانه‌ای و ماجراجویانه در این تصویر، بازتاب‌دهنده تخیل و فانتزی غنی داستان‌های هزار و یک شب است. موضوع هر دو تصویر یکی است اما تصویر اول اژدها را به‌عنوان موجودی عجیب و افسانه‌ای به تصویر می‌کشد، درحالی‌که تصویر دوم به داستان‌های ماجراجویانه و تخیلی سندباد و چالش‌های او با موجودات افسانه‌ای می‌پردازد. این تصاویر نشان می‌دهد که چگونه یک تم مشابه می‌تواند در دو دوره زمانی مختلف و با استفاده از رسانه‌های هنری متفاوت هرکدام با رویکرد و هدف خاص خود به تصویر کشیده شوند.



شکل ۹. اژدها، ۱. عجایب‌المخلوقات قزوینی (۶۷۸هـ.ق) ۲. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵)

مار عظیم‌الجثه

در شکل ۱۰ تصویر ۱، صفحه ۱۴۹ کتاب *عجایب‌المخلوقات* دیده می‌شود که در آن تصویر یک مار عظیم‌الجثه شبیه اژدها، توسط محمدبن زکریای قزوینی در قرن ششم هجری ترسیم شده است. استفاده از خطوط منحنی و رنگ‌های محدود حکایت از سبک نقاشی برای مصورسازی نسخه‌های خطی آن زمان دارد. این تصویر نمادی از موجودات افسانه‌ای و عجیب است که در داستان‌ها و افسانه‌های قدیمی وجود داشته‌اند. در تصویر ۲ نمایی دیگر از سریال ماجراهای سندباد مشاهده می‌شود. سندباد در قسمت سوم پس از آنکه توسط پرنده گول‌پیکر از جزیره نجات یافته بود وارد جزیره‌ای ناشناخته و ترسناکی می‌شود. در این جزیره با اینکه الماس زیادی روی زمین به وفور وجود دارد اما خلاصی از آنجا غیرممکن است. سندباد در ادامه متوجه می‌شود که مردم بومی منطقه برای به دست آوردن الماس مقدار زیادی گوشت به ته دره می‌انداختند تا الماس‌ها به گوشت بچسبند و توسط پرنده گول‌پیکر به بالا کشانده شوند. اما سروکلۀ ماری عظیم‌الجثه پیدا می‌شود و پس از کشمکش میان پرنده و مار در نهایت سندباد نجات می‌یابد.



شکل ۱۰. مار عظیم‌الجثه، ۱. عجایب‌المخلوقات قزوینی (۶۷۸هـ.ق) ۲. انیمیشن سندباد (۱۹۷۵)

نتیجه‌گیری

شناخت عجایب‌نامه‌ها و به تبع آن اساطیر و موجودات عجیب‌غریب که ساخته ذهن بشر هستند در طول تاریخ سینه‌به‌سینه منتقل و یا از طریق کتب خطی و نسخه‌های مختلف دست‌به‌دست بازننگاری شده‌اند. جنگ‌ها، سفرها و تلفیق فرهنگ‌های مختلف این موجودات را به هم شبیه کرده است و از طریق نسخه‌های فراوانی که مکتوب شده‌اند، سالیان سال توسط افراد مختلفی مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته‌اند. این عجایب حقیقی باشند و یا خرافی، هزاران سال است که در بین مردم وجود دارند. در عصر جدید هنر قصه‌گویی و تصویرسازی همچنان مورد توجه قرار دارد و عجایب‌نامه‌ها زمینه ایده‌پردازی برای خلق آثار جدید و شگفت‌انگیز فراهم آورده است. شخصیت‌های جذاب و موجودات تخیلی در فیلم‌ها به‌ویژه در سریال شب‌های عربی؛ ماجراهای سندباد، مخاطبان را مجذوب خود کرده است و آنها را به تماشای فیلم‌ها تشویق می‌کنند. این‌گونه شخصیت‌های عجیب‌الخلقه قدرت ارتباطات را به یک محصول تلویزیونی می‌بخشند و آن را تبدیل به یک صنعت گران‌بها در سراسر جهان کرده است. رقابت شدیدی برای ایده‌های جذاب و نقش‌آفرینی موجودات عجیب‌غریب به وجود آمده است و تولید انیمیشن و فیلم‌های تخیلی برگرفته از افسانه‌ها و عجایب‌نامه‌ها و الگوبرداری از آنها باعث به‌وجود آمدن افکاری نو بر پایه ظرفیت‌های سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، آموزشی و غیره جامعه بشری شده است؛ و علاوه بر هنری صرفاً ارزشمند، به صنعتی پویا و گران‌بها تبدیل کرده است. شاید آرمان‌گرایانه باشد که سینمای تخیلی در ایران با کمپانی‌های بزرگ جهان رقابت تنگاتنگ داشته باشد، اما با توجه به اینکه کشور ایران منابع ادبی و فرهنگی فراوانی از ایده‌های کهن دارد، انتظار می‌رود سینماگران بر اساس ادبیات عامیانه کهن، افسانه‌ها، و موجودات عجیب‌غریب آثاری ارزشمند تولید کنند که بتوانند فرهنگ اصیل ایرانی را به نمایش بگذارند. قزوینی در قرن ششم قمری تلاش کرده است مجموعه‌ای از باورها و مطالب علمی و همچنین تخیلی را با نقل قولی از بزرگان گردآوری و مستندسازی کند و نتیجه آن استقبال بسیاری از مؤلفان و نویسندگان عجایب‌نامه‌ها و جغرافیادانان تاریخ است که با بازننگاری از این کتاب، دانش و روایات به‌ویژه نگاره‌های آن به نسل امروزی انتقال یافته است. با توجه به مقایسه تصویری و محتوایی که بین *عجایب‌المخلوقات* و انیمیشن سندباد صورت گرفت، مشخص گردید با وجود اینکه هر دو اثر به موضوعات نسبتاً مشابهی می‌پردازند، اما تکنیک اجرایی با توجه به ذائقه مخاطب و نیازهای زمانه تغییر کرده و توانسته در طول تاریخ ارزش، زیبایی و تأثیرگذاری خود را حفظ کند و به‌نوعی داستان‌های کهن را از نسلی به نسل دیگر منتقل کند. حضور موجودات عجیب در داستان‌ها و افسانه‌ها نشان دادند که چگونه می‌توانند در فرهنگ‌ها و دوران‌های مختلف به شیوه‌های متفاوتی به تصویر کشیده شوند و امروزه در قالب هنر تلویزیونی برای سرگرمی و جذب مخاطبان تهیه و ساخته شوند. در حقیقت این موجودات عجیب، طی قرن‌های گذشته از نظر فرم و ماهیت ظاهری، ویژگی‌های رفتاری و شخصیتی تغییر چندانی نکرده و بیشتر رویکرد روایتی و بازی در نقش کاراکترهایی جذاب و هنری داشته و صرفاً با توجه به نیازهای زمانه دستخوش تغییر قرار گرفته‌اند. حال قابل درک است که اگر تصاویر کتاب *عجایب‌المخلوقات* قزوینی، با روش‌های جدید بازننگاری شوند، می‌توانند بسیار جذاب و خلاقانه باشند و اگر با شیوه‌ها و تکنیک‌های

مختلفی اعم از دوبعدی یا سه بعدی تولید شوند و در فیلم‌ها و یا انیمیشن‌ها با ساختار سینما یا تلویزیون، برای مخاطب بزرگسال یا مخاطبان کودک و نوجوان به کار گرفته شوند، می‌توان یک اثر هنری جالب و پرترفدار به وجود آورد.

پی‌نوشت‌ها:

1. Lascaux
2. Brian McHale
3. Georges Méliès
4. The House of the Devil (Le Manoir du Diable)
5. The Merry Frolics of Satan (Les Quatre Cents Farces du Diable)
6. Bavarian State Library
7. Antoine Galland
8. Arabian Nights: Sinbad's Adventures

References:

Holy Quran.

Barati, P. (2009). Iranian Wonders: Narrative, Form and Fantasy Structure of Wonders along with the text of Seventh Century Wonders, Tehran: Afkar. (In Persian)

Barati, P. (2019). Divnameh: Imagination in Iranian texts and the aesthetics of the face of the devil, fairy and dragon. Tehran: Cheshmeh. (In Persian)

Barnes, J. (1998). The Beginnings of the Cinema in England 1894-1901. University of Exeter Press.

Bayernas, J. (1991). Comprehensive History of Religions. Tehran: Elmi farhangi. (In Persian)

Caiozzo, A. & Demartini, A. E. (2008). Monstre et imaginaire social, Creaphis.

Ibn Khaldoun, A. (1996). Introduction Ibn Khaldoun, (M. Parveen Gonabadi, Trans.). Volume 1, Tehran: Elmi farhangi. (In Persian)

Kingsley, P. (2006). Dark Corners of Wisdom, Hero of Delara, (M. Sharare, Trans.). Tehran, Sokhan. (In Persian)

Penglase, Ch. (1994). Greek Myths and Mesopotamia: Parallels and Influence in the Homeric Hymns and Hesiod. New York: Routledge.

Qazvini, M. (1279). Ajaib al-Makhlukat and Gharaib Al-Mawatyat. (In Persian)

Tanavoli, P. (2007). Traditional Graphic Talisman of Iran. Tehran: Bengah. (In Persian)

Zanganeh, N. (2016). Dictionary of Mythical Creatures of Nations. Tehran: Pandar Qalam. (In Persian)

Zulfiqari, H. (2015). Folk Beliefs of Iranian People. Tehran: Cheshmeh. (In Persian)

