



A Comparison of Grotesque Character and World of Story in Iranian Fictional Literature and Animated Movies' Samples

Masooome Afrough¹, Sayed Najmedin Amir-Shahkarami^{* 2}

Received: 17/05/2023
Accepted: 17/09/2023

* Corresponding Author's E-mail:
najmedin@modares.ac.ir

Abstract

The concept of grotesque is a way of expressing strangeness and wonder. The goal of this study is to examine the comparative capabilities of ancient Iranian fiction in presenting the character and atmosphere of the grotesque in the cases based on Philip Thompson's theory. Using a qualitative approach, the study examines the character and atmosphere of grotesque in Koush-nameh, Skandar-jnameh, Spirited Away and The Triplets of Belleville. The results indicates

that grotesque characterization in Koush-nameh is a fantasy-imaginary characterization. This work can be considered on par with Spirited Away owing to its disgusting, frightening, abnormal and ridiculous characteristics. The haracters such as Asb-Cheheregan and Piledandan have a combination of human and animal personality that is seen in Spirited Away. In the Skandar-nameh, the grotesque characterization with characteristics such as metamorphosis, ridiculous, frightening and disgusting is in line with The Triplets of

1. MA animation, Animation and Cinema Dept., Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
<http://orcid.org/0009-0003-0712-4321>

2. Associate Professor, Animation and Cinema Dept., Faculty of Art and Architecture, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran.
<https://orcid.org/0000-0002-3435-1963>



Copyright: © 2024-2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY- NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.



Belleville. Therefore, in the fictional literature of Iran, one can find vast and rich sources of grotesque concepts. Relying on these rich sources, can provide filmmakers with original and attractive ideas in animation filmmaking and video game in the grotesque genre.

Keywords: Iranian literature, grotesque character, Koush-nameh, Spirited Away.

1. Introduction

Grotesque is actually a deep fear of the unknown and the unusual, and sometimes it hides the fear of being unusual behind ridicule, and sometimes it is a biting criticism to mock life and its rules. Grotesque is at the same time fear and horror, laughter and joking, and in general it is a mixture of contradictory emotions that arise from a strange sense of confusion and turmoil, but the grotesque bewilderment is tinged with annoyance and hatred.

Research Question(s)

What are the comparative capabilities of ancient Iranian fiction in processing the character and atmosphere of the grotesque in comparison to selected examples of animated films?

2. Literature Review

Nouhi (1401, 157-182) states that *One Thousand and One Nights* is considered one of the most prominent and sublime examples of literary grotesque in the East owing to its multifaceted themes, humor and seriousness, figurative forms, literary elegance alongside colloquial vocabulary, and its heterogeneous layers of interpretation in form and content. Zhanga (2021, 1) considers Mikhail Bakhtin's concept of the "grotesque body" and its relationship with the earth as an incomplete metamorphosis of existence, and Wolfgang Kaiser's writings on the grotesque as an alienated world created in the artist's work.



Taefi and Ghorbanpour Delivand (2022, 1) conclude that Nezami in *Haft Peykar* has been able to present ugliness and filth in the content and form of the work in a way that is close to the characteristics of a grotesque work. Also, Karami and Nazari (2022, 373-401) found that Shams Langroudi in his grotesque poems promoted excess, filth, vulgarity, ugliness and imbalance and transformed them into displacement, fear, horror and death in order to express his social, philosophical and personal issues and concerns. Asadi et al. (2019, 1-21) believe that Bahram Sadeghi and Eugene Ionesco expressed grotesque components, including comic and horror elements, inconsistency and abnormality in the creation of their works. Therefore, these works can be considered as grotesque. Hoseini et al. (Hoseini, 2019, 43-59) concluded that the characters' deformities, disfigurement, abnormal, disgusting appearance, also exaggeration, contradiction and offensive tone and speech, curses and torture are among the grotesque themes of this work. It seems that its function is to express and criticize the events of the time. Mohammadi and Janbeh-Saraei (2018, 185-201) say that the idea or image of the aforementioned distortion in naturalistic representations can be observed at two levels: similitude and the impossibility of the physical appearance and actions of humans to non-humans. The distorted bodies of Gol-boubou Hedayat, the character of the cage of stick, Musarkha and Mashd by Hassan Saedi and Hatem Bahram Sadeghi are the objective consequence of the naturalistic-grotesque confrontation with that subject-object.

3. Methodology

The study applied qualitative research method and described the possibility of recognizing the type of grotesque characterization.

4. Results

Koushname is on par with *Spirited Away*. In these two, a grotesque atmosphere is created with characters having an unusual appearance, humorous and scary behavior. The giant child in *Spirited Away* ruins



everything and the moon face in Koush-nameh must lives with a severed head. But the element that can put these two works on the same level is the fantasy characters with a combination of humans and animals. The presentation of the characters in these works is exaggerated and emphasizes the animal aspect of the characters in order to create an atmosphere of belief in the narrative. Therefore, Koushname can also be called a grotesque fantasy. The characterizations in Skander-name are at the level of The Triplets of Belleville. Both works have distorted, ridiculous, scary and disgusting characters, while real characters are maintained throughout the work. These works have a realistic atmosphere, with this grotesque feature evident throughout the story. The characters are fantasy (like the two works of Kush-nameh and Spirited Away), but the narrative and storyline lead the audience to an incoherent understanding of these characters. For example, in the animation The Triplets of Belleville, the viewer is not surprised to see the background of frog licking. Examples of such in both works are realism in the characters with grotesque elements such as exaggeration, ridiculousness, horror and disgust.

Comparison of examples of animation and literary works		
Literary work	Animated film	common indicators
Kosh-nameh	Spirited Away	ridiculous and disgusting frightening and abnormal Combining human and animal personalities, Fantasy character with grotesque elements
Eskandar-nameh	The Triplets of Belleville	Ridiculous and terrifying Grotesque-caricature, Fantasy characters with grotesque traits Disgusting with exaggeration and excess distorted



References

- Hosseini, Fereshteh, Sadat, Sharifi Veldani, Gholam-Hossein and Toghyani Esfarjani, Eshaq. 2019. "Applications of Grotesque in Folk-Tales Based on the Narrative Eskandernama. Research on Fictional Literature". Volume 8. Number 3. 43-59.
- Nouhi, Nezhat. 2022. "One Thousand and One Nights as the Supreme Example of the Eastern Grotesque" Journal of Persian Literature Prose Studies. Year 25. New Volume. Issue 51. 157-182.
- Mohammadi, Somayeh and Janeb Saraei, Parsa. 2018. "The Ratio of Naturalistic and Grotesque Representations: Embodiment, Close-up, and Body Distortion. Contemporary Persian Literature," Institute for Humanities and Cultural Studies, Year 8, Issue 2, 185-201.
- Taefi, Shirzad and Ghorbanpour Valivand, Somayeh. 2022. "Recognizing and analyzing grotesque manifestations in the stories of Haftpaykar Nizami." Quarterly Journal of Ancient Persian Literature. Online publication 2022.
- Zhonga, Irida, 2021, Grotesque Metamorphosis and Creative Practices in Jan Svankmajer, Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture, vol 2. 1-1.

دوفصلنامه روایت‌شناسی

سال ۸، شماره ۱۶، پاییز و زمستان ۱۴۰۳، صص ۵۵۷-۵۹۵

مقاله پژوهشی

تطبیق ویژگی‌های گروتسکی شخصیت و فضای داستان در نمونه‌های

سینمایی انیمیشن و ادبیات داستانی ایران

معصومه افروغ^۱، سیدنجم‌الدین امیرشاه‌کرمی^{۲*}

(دریافت: ۱۴۰۱/۹/۲، پذیرش: ۱۴۰۲/۱۱/۱۰)

چکیده

مفهوم و محتوای گروتسک شیوه‌ای برای بیان عجایب و شگفتی‌هاست؛ به‌طور کلی هر چیزی که دارای سه خصلت عجیب، نفرت‌انگیز و در عین حال خنده‌آور باشد. در این راستا، هدف اصلی پژوهش پیش رو بررسی قابلیت‌های تطبیقی ادبیات داستانی کهن ایران در ارائه شخصیت و فضای گروتسک و نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن براساس نظریه فیلیپ تامپسن^۱ است. پرسش اصلی این است که از دیدگاه فیلیپ تامسن، قابلیت‌های تطبیقی ادبیات داستانی کهن ایران در پردازش شخصیت و فضای گروتسک در مقایسه با نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن، در چیست؟ پژوهش حاضر با روش کیفی و با رویکرد توصیفی - تفسیری، همچنین گردآوری داده‌های کتابخانه‌ای شخصیت و فضای گروتسک را در آثار ادبی

۱. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد انیمیشن دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

<https://orcid.org/0009-0003-0712-4321>

۲. استادیار انیمیشن و سینما، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

*najmedin@modares.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0002-3435-1963>



Copyright: © 2024-2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY -NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

کوش‌نامه، اسکندرنامه و انیمیشن‌های شهر اشباح و ملاقات در بلویل بررسی می‌کند. یافته‌ها و نتایج نشان می‌دهند شخصیت‌پردازی گروتسک ویژه‌ای که برای کوش پیل‌دندان انجام شده، در واقع شخصیت‌پردازی خیالی - فانتزی است. این اثر را می‌توان به دلیل دارا بودن خصوصیات مشتمل‌کننده، ترسناک و نابهنجار و درعین حال مضحک با انیمیشن شهر اشباح هم‌تراز دانست. همچنین شخصیت‌هایی مانند اسب چهرگان و پیل‌دندان نوعی از ترکیب شخصیت انسانی با حیوانات را دارا هستند که در بیشتر شخصیت‌پردازی‌های شهر اشباح دیده می‌شود. در اسکندرنامه نیز شخصیت‌پردازی گروتسک با خصوصیتی مانند مسخ‌شدگی، مضحک، هراس‌انگیز و مشتمل‌کننده همسو با انیمیشن ملاقات در بلویل است. بنابراین در ادبیات داستانی و کهن ایران می‌توان منابع وسیع و غنی از فضا و شخصیت‌پردازی گروتسک یافت و با تکیه بر این منابع سرشار می‌توان ایده‌هایی بدیع و جذاب برای ساخت انیمیشن‌های سینمایی در ژانر گروتسک در اختیار فیلم‌سازان قرار داد.

واژه‌های کلیدی: ادبیات ایران، شخصیت گروتسک، کوش پیل‌دندان، شهر اشباح.

۱. مقدمه

گروتسک در واقع ترس عمیق از ناشناخته‌ها و شمایل غیرعادی است و گاهی ترس از غیرعادی بودن را در پس مسخرگی پنهان می‌کند و گاهی نقدی است گزنده برای به سخره گرفتن زندگی و قواعد آن. گروتسک در آن واحد هم ترس و وحشت است هم خنده و هم به شوخی گرفتن و در کل ملغمه‌ای است از احساسات متناقض که ناشی از حس عجیب سردرگمی و آشفتگی است، اما سرگشتگی گروتسک آغشته به آزرده‌گی و تنفر است.

گروتسک در ادبیات داستانی از قرن هجدهم برای بیان فیزیک بدن شکل گرفت و با گذر زمان با دیگر سبک‌های ادبی و هنرهای تصویری مانند کاریکاتور، فکاهی،

پارودی، طنز و مطایبه، کناره و انواع دیگری چون «مرگینگی»^۲، «فراشگفت»^۳ و «پوچی»^۴ ترکیب شده است. از جمله شخصیت‌های برجسته ادبیات غرب که از این سبک در آثار خود بهره برده‌اند، می‌توان به جاناتان سوئیفت^۵ در «سفرهای گالیور» و «یک پیشنهاد کوچک»، لارنس استرن^۶ با «ترسترام شندی»، و بسیاری دیگر اشاره کرد.

شخصیت‌پردازی گروتسک در انیمیشن وابسته به ویژگی‌های ظاهری و حالت روحی و روانی شخصیت‌ها بر مبنای ایده‌های سورئال و اکسپرسیونیستی است که با استفاده از عناصر دنیای معاصر، ادبیات و داستان‌های کهن و فرهنگ‌های مختلف دنیا تحقق می‌پذیرد. فیلم‌سازان انیمیشن با استفاده از چنین منابعی موفق به ساخت فیلم‌های جذابی در ژانر وحشت شده‌اند. ادبیات ایران باستان نیز منبعی غنی از فضا و شخصیت‌های گروتسک را در اختیار ما قرار داده است که می‌توانیم با بهره‌گیری از آن‌ها به ایده‌هایی ناب در ساخت انیمیشن دست یابیم.

در پژوهش حاضر گروتسک در شخصیت‌پردازی دو انیمیشن شهر اشباح و ملاقات در بلویل با گروتسک موجود در اسکندرنامه و کوش‌نامه براساس خصوصیات گروتسک از دیدگاه فیلیپ تامسن مقایسه شده‌اند.

هدف اصلی پژوهش بررسی قابلیت‌های تطبیقی ادبیات داستانی کهن ایران در ارائه شخصیت و فضای گروتسک در مقایسه با نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن از دیدگاه فیلیپ تامسن است. این پژوهش از نظر نوع کاربردی و از نظر روش کیفی است، زیرا هدف پژوهش توصیف و شناسایی نوع شخصیت‌پردازی گروتسک است.

پرسش‌های پژوهش:

۱. از دیدگاه فیلیپ تامسن، قابلیت‌های تطبیقی ادبیات داستانی کهن ایران در پردازش شخصیت و فضای گروتسک در مقایسه با نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن، در چیست؟

۲. ماهیت شخصیت و فضای گروتسک چگونه در نمونه فیلم‌های منتخب سینمایی انیمیشن مطرح شده است؟

فرضیه پژوهش این است که ادبیات و داستان‌های کهن ایران منابع وسیع و غنی از شخصیت و فضای گروتسک را برای ساخت انیمیشن‌های سینمایی در این ژانر، در اختیار فیلمسازان قرار می‌دهند.

۲. پیشینه پژوهش

در زمینه مقایسه و بررسی قابلیت‌های تطبیقی ادبیات داستانی کهن ایران در پردازش شخصیت و فضای گروتسک با نمونه‌های منتخب فیلم سینمایی انیمیشن براساس نظریه فیلیپ تامسن تا زمان انجام این پژوهش پیشینه‌ای مشاهده نشد، اما پژوهش‌های دیگری در زمینه ویژگی‌های فضاسازی و شخصیت‌پردازی گروتسک در ادبیات داستانی ایران انجام شده است، برای نمونه نوحی (۱۴۰۱) بیان می‌کند هزارویک‌شب، به سبب چندسویگی تعدد مضامین، داشتن طنز و جد، آشکال‌گزگونه، ظرافت ادبی در کنار واژگان عامی و لایه‌های تفسیری ناهمگون در شکل و محتوا، از مصادیق بارز و متعالی گروتسک ادبی در مشرق زمین به شمار می‌آید. ژانگا (۲۰۲۱) مفهوم «بدن گروتسک» میخائیل باختین و رابطه آن با زمین را به‌مثابه دگردیسی ناتمام هستی دانسته و نوشته‌های ولفگانگ کایسر درباره گروتسک را به‌مثابه دنیایی بیگانه شده بیان کرده که در اثر هنرمند خلق شده است.

طایفی و قربانپور دلپوند (۱۴۰۱) نتیجه‌گیری می‌کنند نظامی در هفت‌پیکر توانسته زشتی‌ها و پلیدی‌ها را در محتوا و شکل اثر به شیوه‌ای نزدیک به ویژگی‌های یک اثر گروتسک بنمایاند. همچنین کرمی و نظری (۱۴۰۱) دریافتند که شمس لنگرودی در اشعار گروتسکی خود افراط، پلیدی، لودگی، زشتی و ناموزونی را ارتقا بخشیده و به آوارگی، ترس، وحشت و مرگ مبدل ساخته تا بدین وسیله به بیان مسائل، دغدغه‌های اجتماعی، فلسفی و فردی خویش بپردازد. اسدی و همکاران (۱۳۹۸) معتقدند بهرام صادقی و اوژن یونسکو با روشی آگاهانه به بیان مؤلفه‌های گروتسکی از جمله عناصر کمیک و وحشت، ناهماهنگی و ناهنجاری در خلق آثارشان توجه کرده‌اند. از این رو آثار این دو نویسنده را می‌توان از جمله آثار گروتسکی دانست. حسینی و همکاران (۱۳۹۸) به این نتیجه رسیدند که ناقص الخلقگی شخصیت‌ها، مسخ‌شدگی، از ریخت افتادگی، ظاهر ناهنجار و مضمئزکننده، همچنین اغراق، تضاد و تناقض، لحن و سخن توهین‌آمیز، نفرین و شکنجه از مضامین گروتسکی این اثر است و به نظر می‌رسد کارکرد آن بیان و انتقاد از وقایع زمانه است. محمدی و جنبه‌سرایبی (۱۳۹۷) می‌گویند انگاره یا تصویر تحریف‌یادشده در بازنمایی‌های ناتورالیستی را می‌توان در دو سطح شبیه‌نمایی و استحاله‌ظاهر فیزیکی و کنش‌های انسان به غیرانسان مشاهده کرد. بدن‌های تحریف‌شده گل‌ببوی هدایت، شخصیت داستان قفس چوبک، موسرخه و مشدحسن ساعدی و حاتم بهرام صادقی پیامد عینی مواجهه ناتورالیستی - گروتسکی با آن سوژه ابژه‌هاست.

در نمونه‌های مطرح‌شده شخصیت‌پردازی گروتسک در انیمیشن و قابلیت‌های فضای گروتسک در ادبیات ایران باستان، به این گونه فضا و شخصیت‌پردازی‌ها

اشاره‌ای نشده است. با توجه به پیشینه یادشده، تمرکز موضوعی این پژوهش جنبه‌های افزوده‌ای از گروتسک را ضمن بررسی نمونه‌های مطالعاتی ارائه می‌دهد.

۳. مبانی نظری

۳-۱. گروتسک در ادبیات داستانی کهن و انیمیشن

گروتسک در هنر و ادبیات بیشتر در عصر و جامعه‌ای حاکم و شایع بوده که بارزترین صفت‌های آن جنگ و ستیزه، تغییرات بنیادی، بی‌هدفی و سردرگمی بوده است. در مواجهه با مفاهیم گروتسکی یک متن، بهتر است گروتسک، بیشتر یک فن یا صفت دانسته شود تا سبک یا مکتب، زیرا نویسنده می‌تواند تعمداً به‌عنوان عنصری بیانگر معنا، تفنن یا حتی ناآگاهانه از آن برای القای مفاهیم مورد نظر خویش بهره گرفته باشد (Zhonga, 2021, p.2)؛ در میان مکاتب ادبی، گروتسک از جنبه مصیبت‌باری و منزجرکنندگی به ناتورالیسم یا سورئالیسم و از جهت عدم تناسب و درهم‌ریختگی به دادائیسم شباهت دارد، همچنین به کاریکاتور و پارادوکس نیز شبیه است (جاور و علیزاده، ۱۳۹۷، ص. ۳۸).

گروتسک با احساس سر و کار دارد و از این رو هر تراژدی به گونه‌ای کمیک است و تمام کمدی‌ها می‌توانند به طریقی تراژیک و غم بار باشند (نوحی، ۱۴۰۱، ص. ۱۵۹). ژانر گروتسک به دلیل خیالی بودن فضا و استفاده از تصویرپردازی‌های ذهنی و ارتباط مستقیمی که با ادبیات و تصویرسازی دارد، جایگاهی در خور میان آثار تصویری و تجسمی یافته است (اسدی و همکاران، ۱۳۹۸، ص. ۳). در داستان‌های کهن ایرانی این مفاهیم خیالی به وفور آمده است، در آثاری همچون عجایب مخلوقات و غرایب‌الموجودات، سندبادنامه، اسکندرنامه، و هزارویک‌شب (مساعی و الله‌دادی دستجردی، ۱۳۹۶، ص. ۷۳).

از لحاظ گروتسک شخصیت، نوعی دوگانگی و تکثیر در اثر تغییر فیزیکی بدن مشاهده می‌شود. حتی در برخی از داستان‌ها شخصیت اصلی داستان حیوانی با رفتار انسانی است یا انسانی است که خوی حیوانی پیدا کرده یا بدنش به شکل بدن حیوان درآمده است، اما جنبه مشترک بین همه شخصیت‌های گروتسکی رفتارهای هیولایی و دیوگونه آن‌هاست. پس از یک سو، جلوه ظاهر تغییر یافته آن‌ها سبب خنده می‌شود و از دیگر سو، رفتارها و اعمالشان دلهره و ترس ایجاد می‌کند (Huunan-Seppälä, 2018, p.4). البته گاهی توصیف راوی از شخصیت باعث ایجاد گروتسک می‌شود. گاهی هم ترکیبی از ویژگی‌های شخصیت هر دو حس ترس و خنده را در مخاطب ایجاد می‌کند (Thomson, 2016, p.32). آنچه در مفهوم گروتسک اهمیت دارد، وجه خیال‌پردازی گروتسکی است که سینمای انیمیشن را از فیلم کنش زنده تا حدودی تفکیک می‌کند. به‌طور کلی انیمیشن از طنز و دلهره‌آوری بهره‌مند می‌شود، این دو خصوصیت، از ویژگی‌های گروتسک نیز هست (لوتر آدامگ و ویلسون، ۱۳۹۴: ص. ۲۳).

۳-۲. شخصیت‌پردازی گروتسک در ادبیات داستانی و انیمیشن

در ادبیات، نویسندگانی چون دانته^۷، شکسپیر، رابله^۸، سروانتس^۹، و دیگران از شبیه‌سازی گروتسک در آثارشان استفاده کرده‌اند، به‌طوری که در قرن هجدهم آثار ادبی و هنری فراوانی در این ژانر ایجاد شد (Ishaq, 2018, p.44). در اواخر قرن هجدهم و دوران رومانتیک قرن نوزدهم می‌توان از افرادی چون فرانسیسکو گویا^{۱۰}، هنری فوزلی^{۱۱} و ویلیام هوگارت^{۱۲} یاد کرد. در قرن بیستم آثار «بردزلی^{۱۳}»، هنرمندان اکسپرسیونیست، سورئالیست‌ها، تئاترهای هجوآمیز و هنرهای ترکیبی گواه تداوم یافتن این سبک هستند. در ادبیات معمولاً شخصیت‌های گروتسک از یک سو ترجم‌برانگیز، منزجرکننده و از سوی دیگر طنزآمیزند.

از دیگر مشخصات شخصیت‌های گروتسکی از دست دادن حس و عدم درک واقعیت، چهره‌پوشانی، دگردیسی، مسخ، استحال، ناهم‌زمانی و شیئ‌وارگی است (شریفی ولدانی و همکاران، ۱۳۹۶، ص. ۱۳۳). در انیمیشن گروتسک، ناهنجاری است، زیرا حقیقت را تحریف کرده و از شکل می‌اندازد تا محتوای آن را هیولاگونه ساخته، به آن برجستگی داده و به نمایش بگذارد. به این صورت گروتسک، وارونه‌ساز و بیگانه‌ساز است و از این رو دست به آفرینش هیولایی غریب و وحشت‌آور می‌زند که در عین حال مضحک است. به این ترتیب مفاهیمی چون زشتی، غول‌آسایی، ناخودآگاهی، خیال‌پردازی و نفرت‌انگیزی را می‌توان در آثار گروتسکی یافت.

۳-۳. گروتسک از دیدگاه فیلیپ تامسن

تامسن معتقد است که می‌توان در یک اثر گروتسک، عناصر بارزی را تشخیص داد که همچون رشته‌ای در تار و پود این بافته، تنیده شده است. همچنین در گروتسک نوعی تضاد میان واکنش‌های ناسازگار وجود دارد یک طرف خنده و یک طرف وحشت یا اشمئزاز. تأثیر گروتسک دست‌کم به همان اندازه که عقلانی است عاطفی هم هست. این نیز شایان توجه است که در گروتسک این عنصر ناهمخوان همان ویژگی کمیک است که احساس وحشت و انزجارمان را تشدید هم می‌کند؛ این پیشنهاد فجیع به خودی خود شنیع است، اما لحن ملایم و معقول بیان راحت را دوچندان می‌کند. این ناهمخوانی مفرط در گروتسک خود دوگانه است، به این دلیل که هم کمیک است و هم دیوصفتانه (جاور و علیزاده، ۱۳۹۷، ص. ۳۹).

۳-۴. روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر نوع، کاربردی و از نظر روش کیفی است. طبیعت داده‌ها کیفی و با توصیف امکان شناخت و نوع شخصیت‌پردازی گروتسک میسر می‌شود، با توجه به

اینکه نتیجه‌نهایی وابسته به نمونه‌های پژوهش است، از این رو با تفسیر همراه است. نمونه‌های مطالعاتی این پژوهش دو فیلم انیمیشن «شهر اشباح و ملاقات در بلویل» و دو ادبیات داستانی «اسکندرنامه و کوش‌نامه» هستند که بنا بر دیدگاه تامسن، مبتنی بر گروتسک تحلیل و با یکدیگر قیاس می‌شوند. دلایل استفاده از این نظریه: تامسن چهار عنصر مهم در یک اثر گروتسکی را «ناهماهنگی»، «خنده‌آوری و خوفناکی»، «افراط و اغراق» و «ناهنجاری» می‌داند که با تعریف جامع گروتسک سازگارتر است. براساس این دیدگاه، ناهماهنگی می‌تواند از کشمکش، برخورد و آمیختگی ناهمگون‌ها یا تلفیق ناجورها ناشی شود. این ناهماهنگی نه فقط در اثر هنری بلکه در انگیزش و اکنش، در خلق و خوی هنرمند و سرشت روانی او نیز دیده می‌شود. در عین حال، تفکیک‌ناپذیری مضحکه و ترس در این نظریه، تجزیه و تحلیل نمونه‌های مطالعاتی را براساس آن امکان‌پذیر می‌کند.

۵-۳. نمونه‌های مطالعاتی

۱-۵-۳. ادبیات داستانی اسکندرنامه

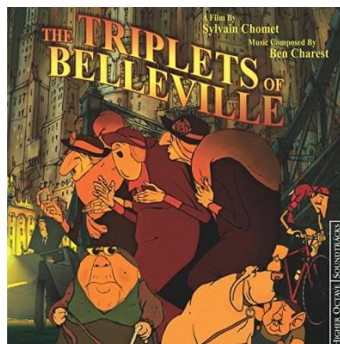
اسکندرنامه را می‌توان از مفصل‌ترین و پرتنوع‌ترین قصه‌های عامیانه چند قرن اخیر دانست، اما این اثر در گذشته هم مخاطبانی داشته است، فردوسی و نظامی هم روایت‌هایی منظوم از آن نگاشته‌اند. نویسندگان در این اثر رویدادهای قهرمانی، ماجراهای عیاری، حوادث جادویی و اتفاقات عشقی را از هر جا شنیده، گرد آورده است. شیوه روایت‌ها همراه با پاره‌ای از نوآوری‌ها به صورت نقالی است (محمدی فشارکی و هاشمی‌زاده، ۱۳۹۶، ص. ۱۴۲).

۳-۵-۲. ادبیات داستانی کوش‌نامه

کوش‌نامه نوشته ایرانشان بن ابی‌الخیر به کوشش جلال متینی، منظومه‌ای است خواندنی و دلپذیر، که شاعر آن حتماً به شاهنامه فردوسی بزرگ نظر داشته، اما اشاره‌ای به این موضوع نکرده است. در این کتاب از آرایه‌های حسن مطلع، اغراق، تشبیه، تمثیل، جناس‌ها، مراعات‌النظیر، لف و نشر و موقوف‌المعانی برای آراستن اثر استفاده شده است (الهامی، ۱۳۹۴، ص. ۲).

۳-۵-۳. انیمیشن شهر اشباح، کارگردان، هایائو میازاکی

دختری همراه پدر و مادرش رهسپار شهر جدیدی هستند. بین راه مسیر را گم می‌کنند، به تونلی می‌رسند که به نظر قسمتی از یک ساختمان قدیمی است. آن سوی تونل از شهری متروکه سر درمی‌آورند. بوی غذا پدر را به رستوران می‌کشد، آنجا کسی نیست، در حالی که انواع غذا آماده است، با مادر شروع به غذا خوردن می‌کنند، اما دختر از غذا خوردن خودداری می‌کند، ولی نمی‌تواند آن‌ها را منصرف کند و به شهر می‌رود. با پسری روبه‌رو می‌شود که با خشونت از او می‌خواهد از آنجا برود، دختر برمی‌گردد، در رستوران پدر و مادرش گرفتار طلسم اشباح شده و از فرط غذا خوردن تبدیل به خوک شده‌اند. اشباح در شهر هم ظاهر می‌شوند و دختر فرار می‌کند (شکل ۱).



شکل ۱. انیمیشن شهر اشباح

۳-۴-۵. انیمیشن ملاقات در بلویل، کارگردان، سیلوین شامت

شروع فیلم با یکی از انیمیشن‌های قدیمی و معروف خواهران سه‌قلوی بلویل آغاز می‌شود، انیمیشن موسیقایی که عناصر گروتسکی دارد. فردی با پای کج‌شده خود گیتار می‌زند و مرد رقاصی که کفش‌هایش دندان دارد او را می‌خورد. کارگردان ما را با فضایی آشنا می‌کند که بعدها دوباره به آن باز می‌گردد (شکل ۲).



شکل ۲. انیمیشن ملاقات در بلویل

۴. بحث و بررسی

۴-۱. گروتسک در کوش‌نامه

در این اثر بر جنبه تلفیق شخصیت انسانی با حیوان تأکید شده که نتیجه‌اش پدید آمدن انسانی عجیب و غریب به نام کوش پیل‌دندان است و بر رویکرد هراس‌آمیزی و ترسناکی گروتسک نیز تأکید شده است.

شخصیت‌های گروتسک در منظومه حماسی کوش‌نامه، حین حمله اسکندر به چین در داستان اسب چهرگان بیان شده، اسکندر به مردمی می‌رسد که چهره اسب و صدای پرندگان دارند، گروتسکی با تلفیق شخصیت انسان و حیوان در آن‌ها دیده می‌شود:

«سر ماه پیش گروهی رسید
که از آن سان دگر آدمی کس ندید
سراسب و آواز مرغان خرد
سکندر همه دل بدیشان سپرد»
(ابی‌الخیر، ۱۳۷۷، ص. ۱۸۱)

کوش برادر ضحاک و پدر کوش پیل‌دندان در جنگ با پیلگوشان، دختری بسیار زیبا و ماهر و یافت و او را به همسری برگزید، اما بعد از گذشت یک سال که فرزندشان به دنیا آمد ویژگی گروتسک در فرزندشان (کوش پیل‌دندان) دیده شد:

«سر سال از او کودک آمد پدید
که چون او جهان‌آفرین نافرید
دو دندان خوک و دو گوش آن پیل
سروموی سرخ و دو دیده چونیل»
(همان، ص. ۲۰۲)

کوش همسرش را می‌کشد و فرزند کریه و ناهنجارش را به بیشه چین می‌برد، در جنگل رهایش می‌کند و بازمی‌گردد. روز بعد که آبتین همراه سپاهش برای شکار به جنگل می‌آید صدای کودک را می‌شنود، او را می‌یابد و گمان می‌برد بچه اهریمن است، در اقدام به نابودی کودک، گروتسک‌خسونت، ترس و در عین حال امید به سرانجام دیده می‌شود:

«بر آتش نهادند و آتش بسوخت
کرا پاک دادار دارد نگاه
بینداخت و افگند در پیش سگ
بر شیر افکند و شیرش نخورد
رخ هر کس از خیرگی بر فروخت
به شمشیر آتش نگردد تباه
گریزان شد از وی سگ تیز تگ
رخ آبتین شد از آن هول زرد»
(همان، ص. ۲۰۳)

آبتین کودک را به اصرار همسرش می‌آورد و پرورش می‌دهد، گروتسک حین پرورش و رشد کوش پیل‌دندان مشهود است:

«که او دیو زاد است و دژخیم وتند
به فرهنگ باشد دل دیو کند»
(همان، ص. ۲۰۴)

گروتسک در طریقه شکار کردن کوش پیل‌دندان:

ز نخجیر و دام و دد و هر چه دید
گرفتش همی پای و زد بر زمین
شکارش همه شیر بود و پلنگ
پلنگش چو روباه بودی به چنگ
پیاده دوان اندر ایشان رسید
ز کارش همی خیره ماند آبتین
(همان، ص. ۲۰۴)

گروتسک توصیف کوش در بیان زشتی‌های او، در داستان جنگ کوش پیل‌دندان با برادرش نیواسب:

«سرخوک دارد تن دیو زوش
گریزان شد آن لشکر شیردل
ز زشتی همی دیو بردش گمان
همی گفت هر کس که جز دیو نیست
به پیلان ماند دو دندان و گوش
از آن پیل پیکر سیرجان گسل
ز دستش بیفتاد تیر و کمان
که پیشش سوار و پیاده یکی است»
(همان، ص. ۲۱۴)

در مناظره آبتین و کوش، آبتین با گروتسک او را توصیف می‌کند:

همانا که تو شیر سگ خورده‌ای و گر با گرازان پی‌ورده‌ای
همان آمد از تو که از تو سزید جهان‌آفرین بد چو تو نافرید
(همان، ص. ۲۴۹)

کوش سیصد و شصت دختر زیبا رو از شاهان و فرماندهان سیصد و شصت شهر
چین می‌خواهد، آن‌ها مجبور به اطاعت هستند و کوش هر شب را نزد یک زیبارو
سپری می‌کند:

به یک بار سیصد بت و شصت ماه بفرمان رسیدند نزدیک شاه
بی‌بودی شب و روز دلبری بدادیش هر گونه‌ای زیوری
دلش را همی شادکامی رسید چون آن دلبران را به دیده بدید
(همان، ص. ۴۱۰)

کوش در مرگ همسرش نگارین، گروتسک رفتاری از خود نشان می‌دهد:

« نخورد و نیاسود و کس را نگفت شب تیره از غم زمانی نخفت
بگسترده خاک و بر او برنشست میان را به موی نگارین بیست
ز پای اندر آمد تن زورمند رسیده به دریای مرگ و گزند
خروشان همی بود و زاری کنان به دندان دو بازوی خود را کنان»
(همان، ص. ۴۰۶)

دختر کوش (ماه‌چهره) عاشق کنیاش می‌شود و کوش هم که بر دختر خودش عاشق
شده، برای جبران کار دخترش که چرا دل به کوش نسپرده از معشوق او انتقام می‌گیرد
و کنیاش را می‌کشد، سپس دستور می‌دهد سر بریده کنیاش را بر گردن ماه‌چهره
بیاویزند و به او می‌گویند اگر سر را از گردنت دور کنی تو را خواهم کشت. ماه‌چهره دو
سال با آن سر بریده زندگی می‌کند تا سرانجام می‌میرد، طی کشتن کنیاش و زندگی
ماه‌چهره گروتسک آشکار است.

با توجه به این نمونه‌ها گروتسک در کوش‌نامه به شکل‌های مختلف وجود دارد، هم از نوع ترکیب شخصیت انسانی با حیوانات و نشانه‌های خفیفی از انواع دیگر گروتسک. هر چند کوش‌نامه قبل از رواج مفهوم گروتسک در ادبیات جهان و ادبیات ایران سروده شده، اما به‌خوبی مؤلفه‌های گروتسک به‌ویژه تلفیق شخصیت انسان و حیوان را نشان می‌دهد.

۲-۴. گروتسک در اسکندرنامه

نویسنده در این اثر رویدادهای قهرمانی، ماجراهای عیاری، حوادث جادویی و روابط عاشقانه را هر جا شنیده، گرد آورده است. داستان اسکندر به‌ویژه روایت‌های نقلی آن و محتویات سینه به سینه اقوام گوناگون هندواروپایی و سامی همراه با مطالب جعلی برآمده از الگوهای سنتی بعد از دوران اسکندر در هم آمیخته‌اند. این زمینه پرورش عناصر گروتسک در این داستان‌ها را فراهم آورده است، زیرا متونی که با موقعیت‌ها و موجودات شگفت‌انگیز سروکار دارند، ناگزیر ماهیتی گروتسکی پیدا می‌کنند. توانایی‌های خارق‌العاده در داستان‌های اسکندرنامه به‌ویژه بخش مربوط به محمد شیرزاد خصوصیات گروتسک را داراست. برای مثال، محمد در پی جنگ با سگ‌دندان (دلاور سپاه ترک و دشمن مسلمانان) در رودخانه می‌افتد، پس از چند روز در ساحلی به گل می‌نشیند و این توصیف‌ها از او و شرایطش، خواننده را با شگفتی بسیار روبه‌رو می‌سازد:

«پس همان روز سیم، مرکب در گل نشست که محمد قد راست کرده از آب بیرون آمده، اما تمام یراقش را آب برده بود و چون محمد در آن الگه غربت نقدی و خرجی نداشت، زین مرصع که بر پشت مرکب زده بودند، ده ساله خراج همان ولایت بود، از

برای مایحتاج از پشت مرکب برداشته بر دوش کشید و پیاده در آن بادیه به قطره زدن در آمد» (ذکواتی، ۱۳۸۴ ص. ۴۵).

همچنین محمد فرد زورمند و جنگاوری به نام صیاد ازدها را نیز، که از سالاران صلصال خان است، با روشی بسیار ساده و بی‌زحمت می‌کشد (وقتی این فرد با بی‌اعتنایی افراد محمد - به دستور خود او - روبه‌رو می‌شود، به خیمه محمد می‌رود و به شیوه کافران سلام می‌کند، اما هیچ کس پاسخی به این سلام نمی‌دهد. صیاد با عصبانیت و پرخاش زیاد، خنجر به دست به سمت محمد می‌رود، اما محمد تنها وقتی که صیاد در نزدیکی او می‌خواهد زخم بزند، به خود تکانی می‌دهد، سر دست او را با خنجر در روی هوا می‌گیرد، خنجر را با گوشت و پوست دست او برگرفته یک جانب انداخته و چنان مثنی بر فرق او می‌زند که هر مغزی که استاد ازل در کاسه سرش جای داده شده بود، از فواره دماغ او به خاکدان دهر فرو می‌ریزد). از سوی دیگر این کتاب، دارای مجموعه‌ای از داستان‌های عامه و عیاری است، و عنصر جادو نیز در آن به وفور دیده می‌شود. به‌طور کلی با ویژگی‌های متناقض شخصیتی (ناهمگونی) مربوط به محمد شیرزاد، متوجه تناقض‌های موجود در شخصیت او می‌شویم. گاهی او بسیار زیرک است و گاه بسیار ساده، هم مدعی دین‌داری است و هم اعمالی خلاف شرع انجام می‌دهد. در ماجرای دستگیری فیروز، او که با دلآوری تمام فیروز را اسیر و لشکریانش را شکست داده، با چرب‌زبانی فیروز به سادگی فریب می‌خورد. فیروز به محمد می‌گوید که به حضور شاهی برود که مسلمان است تا بقیه عمرش را در خدمت او بگذرانند، و محمد با این سخنان به سادگی و بدون اعتنا به نصیحت دیگران، فریب می‌خورد.

دیگر خصوصیت شگفت‌آور شخصیت محمد زمانی آشکار می‌شود که در سفری اتفاقی به خاور، دلبسته دختر شاه می‌شود. پس از عاشق شدن محمد، رفتاری بسیار

عجیب از او می‌بینیم. او نخستین بار شبانه به سراغ قصر دختر می‌رود و بی‌صدا وارد اتاق او می‌شود. بیشتر آثاری که حاوی این گونه گروتسک هستند، از نظر اجتماعی مضامینی انتقادگونه و هجوآمیز دارند. به عبارتی، می‌توان گفت منظور نویسنده از چنین موقعیت‌هایی، بیان ناتوانی انسان در مبارزه با فرصت‌های فریبنده و جذاب است که کسی یارای چشم‌پوشی از آن‌ها را ندارد، و این وظیفه‌ی خطیر انسان در برابر خداوند را یادآوری می‌کند که پایداری برابر آن‌ها به قدرتی مافوق بشری نیاز دارد.

محمد که همواره تلاشش برای برپایی عدالت و گسترش مذهب است و به گونه‌ای خدا - انسان است، در برابر نیروی عظیم عشق، ناتوان است و از جایگاه بلند خود به راحتی سقوط می‌کند و این مطلب گذشته از آنکه بیانگر ماهیت پدیده‌ی عشق در مقایسه با دیگر امور است، موضوعی دیگر را نیز به ذهن می‌آورد؛ اینکه ممکن است کل این قضیه، پدیده‌ای گروتسکی باشد. همچنین، ممکن است محمد از سر اجبار به مذهب روی آورده باشد. تشخیص این موضوع بر عهده‌ی مخاطب است و این نکته نیز از خصوصیات گروتسک داستان است.

از آنجایی که گروتسک به نویسنده اجازه می‌دهد تا هر گونه نسخه‌ی نهایی یا پذیرفته‌شده حقیقت را به چالش بکشد و ماهیت ترکیبی، مبهم و پرتناقض زندگی بشر را مکاشفه کند، مخاطب این رفتار محمد را منطقی می‌داند و از آن چشم‌پوشی می‌کند، زیرا ماهیت این موضوع را ناعادلانه و ظالمانه می‌داند.

در بخش دیگری از *اسکندرنامه* آنجا که شفیع بیان می‌دارد:

صندوق پر از مال تاجران است، پیش رفته شناکان خود را به صندوق رسانید و دست دراز کرد. حلقه‌ی صندوق را گرفته، دید که به غایت سنگین است، شاد شده به کنار دریا آورد. چون در صندوق را گشود، دید که جوانی وجیه صورت و قوی صولت داخل صندوق دست و گردن بسته نشسته است (ذکاوتی، ۱۳۸۴ ص. ۸۶).

به نظر می‌رسد نویسنده در اینجا قصد داشته دلیل این ویژگی حیرت‌آور شفیع را همین زندگی عادی و به دور از تجمل و هرزگی‌های آن بداند که موجب قرابت انسان و قدرت‌های طبیعت می‌شود. همین‌طور، ویژگی گروتسکی مطرح‌شده در اینجا، این نکته است که هم‌نشینی شفیع با نیروهای طبیعت، او را به یک خدا - انسان تبدیل کرده است؛ اما در همان حال (به‌عنوان یک گازر) همچنان در بند اوضاع و احوال یک زندگی معمولی است.

محمد هم با وجود زندگی اشرافی و مرفه پیشین خود، به پاس این کار شفیع، به پیشنهاد او مبنی بر ماندن با او در مغازه، تن در می‌دهد؛ این موضوع نیز امری خنده‌دار است و با جلب نظر مخاطب به اینکه انسان با وجود تمامی توانایی‌هایش، مدیون فردی می‌شود که کمکش کند. از طرفی این مسئله بیان‌کننده ارتباط گروتسک و مسائل عاطفی است؛ یعنی قدرت عشق و محبت را به‌عنوان برترین قدرت موجود در هستی معرفی می‌کند، قدرتی که همهٔ امور دیگر از درافتادن با آن ناتوانند و در برابر آن، قدردانی واجب است.

به‌طور کلی می‌توان اذعان کرد که داستان محمد شیرزاد، مشتمل بر عناصر گوناگون گروتسک است. این عناصر به چهار دسته عناصر انسانی، حیوانی، فضا‌های گروتسکی و زبان ارتباطی در آن تقسیم و برای هر یک مثال‌هایی آورده شده است. رفتار عجیب محمد شیرزاد در برخورد با فیروز یلداقی، مبارزه‌های عجیب او با سرداران و دلیران دشمن و از این قبیل در دسته‌بندی عناصر انسانی قرار دارد. حیوانات عجیب یا هرگونه صفت و ویژگی نامتعارف آن‌ها، مانند رنگ‌های غیرمعمول یا رفتارهای شگفت‌انگیز آن‌ها، در دسته عناصر حیوانی، فضا‌های خوفناک و شگفت‌انگیز به همراه ابزارها و امکانات غیرمعمول مانند آراستگی و تجمل بیش از حد، آشفتگی و اسارت دائمی یک

منطقه در مقابل آرامش و رفاه مناطق دیگر و مانند این‌ها در دسته حال و هوا و فضاهای گروتسک و نیز زبان فاخر و لحن آرام نویسنده برای بیان امور مضمّن‌کننده و هولناک، از عناصر زبانی این داستان‌ها و در زمره آثار گروتسک است.

۳-۴. گروتسک در انیمیشن شهر اشباح

فیلم در آغاز فضاهای داستان را واقع‌گرایانه نمایان می‌کند. نوع شخصیت‌ها، چگونگی رفتارها و فضاهای اسرارآمیز تا زمانی که پدر و مادر تبدیل به خوک می‌شوند، ضرباهنگی از تحولات را پدید می‌آورند تا زمینه را برای ماهیت گروتسکی فراهم آورند. عناصر گروتسک شخصیت‌های شهر اشباح عبارت‌اند از: «پرنده‌ای با سر یک پیرزن عهده‌دار ریاست شهر؛ پیکره‌هایی با شکل‌های نامتعارف با ماسک‌های عجیب، پرنده‌ای بزرگ که بر روی دوپا حرکت می‌کند؛ ظرف غذایی رونده؛ پیش‌خدمت‌هایی با سر ماهی که به ارواح خوشامد می‌گویند؛ موجودات عجیب مرکب از سطل زباله و پارچه با حرکاتی ارگانیک و سیال، موجوداتی با سری بزرگ و بدنی که از برگ پوشیده شده، قورباغه‌هایی با لباس انسان، مردی شش دست با سبیلی پرپشت و بلند تا روی دهان، ناخن‌های سیاه و دراز که دست‌هایش دراز می‌شوند و انبوه اجنه کوچک دوده آلود با چشم‌های درشت که ذغال سنگ حمل می‌کنند.

در این اثر بیننده شاهد شخصیت‌هایی متفاوت و هولناک است. میازاکی در دنیای داستان تنوعی از شخصیت‌های گوناگون و عجیب را زنده‌نمایی کرده است. از جمله شخصیت‌ها، سرهای متحرک و پیکری نامشخص با نام خدای رودخانه انباشته از زباله و ضایعات مختلف که برای پاکسازی خود حمام می‌گیرد. در این انیمیشن، تضاد درونی و همچنین ناهنجاری جسمانی، در تمامی شخصیت‌ها دیده می‌شود. کودکی غول‌پیکر که همه چیز را خراب می‌کند، اغراق و افراط را کاملاً تداعی می‌کند.

فضا ماهیتی ترس‌آور و هولناک دارد و به اندازه کافی با طنز آمیخته می‌شود. در ادامه داستان دختر کمک می‌کند خدای رودخانه فضولات و ضایعات درونش را بیرون ریخته و پاک شود و با دنیای متفاوتی هماهنگ شود که در آن است. طنز و اشمئزاز کاملاً پذیرفته می‌شود، اما وقتی دختر برای دیدن پدر و مادر خود به طویله خوک‌ها می‌رود، پدر و مادر خود را نمی‌بینند و در عوض با حمله خوک‌ها مواجه می‌شود. این رویداد مخاطب را برای رخدادهای بعدی آماده می‌کند.

سکانس حمله پرنده‌های کاغذی به اژدهای اساطیری ژاپنی منطق کاملاً گروتسکی دارد. پرنده‌های ساخته‌شده توسط کودکان در اینجا ماهیتی کاملاً دگرگون دارند، با حمله به یک اژدها آن را زخمی می‌کنند که در ژاپن نماد شجاعت است. تبدیل شدن شبیح بی‌شکل طلا‌ساز به صورت قورباغه و خوردن انسان‌ها نیز بر این وضعیت تأکید کاملی دارد. در ادامه نمایش اتاقی که کودک گول‌مانند در آن زندگی می‌کند با ماهیت این مفهوم ارتباطی مشخص دارد و خود کودک که برای راضی کردن دختر برای بازی سعی در شکستن دست او می‌کند مخاطب را دچار ترس می‌کند. مواجهه مجدد با شبیحی که شبیه قورباغه شده، با معیارهای مخاطب متفاوت و متناقض است.

دختر در نهایت با ترک شهر اشباح از راه تونل بیرون می‌رود آنجا پدر و مادر منتظرش هستند، رشد گیاهان اطراف ماشین پارک شده، نشان‌دهنده گذشت زمانی طولانی است. به‌طور کلی این انیمیشن ماهیت انتقادی دارد. مفاهیم روایی فیلم در پرداختی گروتسکی نقدی بر شرایط اجتماعی معاصر دارد و برای معرفی این معضلات میازاکی از اغراق، افراط، نماد و طنز استفاده می‌کند.

در فیلم جایی که پدر و مادر با ولع حیوانی غذا می‌خورند، در پی این رفتار گویی مسخ می‌شوند و به شکل خوک درمی‌آیند، به نظر می‌رسد آن‌ها پروار می‌شوند تا

خورده شوند. نمادپردازی با اغراق شکلی شخصیت از امکانات ویژه فیلم انیمیشن است، اما میازاکی از این شیوه برای نقد رفتار بهره‌برداری می‌کند که با ویژگی‌های گروتسکی شخصیت همسویی دارد.

شکل دیگر این دیدگاه اجتماعی خیال در خیال یا اغراق در اغراق است. در این شکل، دیدگاه اجتماعی در نمایش دنیای متفاوت ارائه می‌شود؛ برای نمونه در حالی که دختر بچه‌ها و زنانی به صورت برده در هتل کار می‌کنند، کودک غول‌آسا تمام وسایل و اسباب‌بازی‌های یک کودک را در داخل اتاقی بزرگ دارد و همیشه مورد محبت بیش از اندازه مادر خود است. این کودک غول (که نحوه اغراق در پیکره‌اش کاملاً جنبه نمادین و انتقادی دارد) ترسناک جلوه می‌کند و با گریه‌های اغراق‌شده کار خود را پیش می‌برد. بنابراین آنچه بیان مفهومی فیلم شهر اشباح را به مختصات گروتسک نزدیک می‌کند این گونه دیدگاه اجتماعی است که در تعریف معاصر آن نیز زیاد وجود دارد.

در انتهای فیلم دختر از همان تونلی برمی‌گردد که از آن وارد دنیای خیالی شده بودند، پدر و مادر خود را می‌بیند و به طرف اتومبیلشان حرکت می‌کند. رشد گیاهان نشان‌دهنده گذشت زمان است و به مخاطب یادآوری می‌کند جریان اتفاق افتاده، خیال و وهم ذهن دختر نبوده است و واقعاً اتفاق افتاده است. اما میازاکی مجدداً دو دنیا را از یکدیگر تفکیک می‌کند. بیرون تونل سوار اتومبیلشان می‌شوند. خیال در آن سوی تونل باقی می‌ماند و مخاطب دوباره به دنیای واقعی بازمی‌گردد. میازاکی با اینکه در جای جای اثر خود از عناصر و عوامل گروتسکی استفاده می‌کند؛ اما به اثر وی به طور کامل نمی‌توان گروتسک گفت. این مسئله دقیقاً به واسطه جدایی دنیای فراواقعی از دنیای واقعی و عدم حضور و در هم ماندگی این دو دنیاست. دختر با موفقیت به دنیای واقعی باز می‌گردد و خیال تماشاگر را آسوده می‌کند. در بهترین و قطعی‌ترین وضعیت به اثر

میازاکی می‌توان فانتاستیک - گروتسک اطلاق کرد. در واقع این فیلم ساختار فانتزی دارد که در آن از عناصر گروتسکی استفاده شده است.

۴-۴. گروتسک در انیمیشن ملاقات در بلویل

قصه فیلم داستان مادر بزرگ و نوه‌اش است که به نظر غمگین می‌آید و مادر بزرگ سعی در خوشحال کردن او دارد. مشخصه ظاهری مادر بزرگ چاق، کوتاه قد و پایی که از دیگری کوتاه‌تر و با کفش پاشنه‌بلند اندازه پای دیگر شده است. فضای کلی اثر تا به اینجای کار محیطی افسرده را نمایش می‌دهد. شخصیت‌ها با یکدیگر حرف نمی‌زنند و فقط پارس‌های سگشان و صدای موسیقی تلویزیون سکوت بین این دو را برطرف می‌کند. مادر بزرگ به صورت اتفاقی متوجه علاقه نوه‌اش به دوچرخه می‌شود، و برای او دوچرخه‌ای می‌خرد. کودک بزرگ می‌شود. در سکانس بعدی، او را سوار بر دوچرخه‌ای می‌بینیم. اغراق در تفکیک عضلانی پیکره پسرک نشان از تمرینات زیاد و مداوم او دارد، بدن لاغر، دماغ بزرگ و پاها از فرط رکاب زدن قوی و عضلانی است. طنز نهفته در میزان و شدت اغراق شکلی شخصیت (که در دیگر شخصیت‌ها نیز وجود دارد) ناخوشایند است. رفتار و حرکات پسر در رکاب‌زنی دوچرخه نیز حس منفی ایجاد می‌کند. به نظر می‌رسد که به ندرت راه می‌رود و تمام عمر بر روی دوچرخه بوده است. بازتوانی پسر بعد از تمرین نیز منحصر به فرد است. مادر بزرگ با وسایل آشپزخانه، جاروبرقی و ماشین چمن‌زنی بدن پسر را ماساژ می‌دهد.

پسر در تور فرانسه شرکت می‌کند و مادر بزرگ با کامیونی او را تعقیب می‌کند، پسر به سختی رکاب می‌زند کامیون پیرزن را دو شخصیت با پشت‌های مکعبی پنچر می‌کنند. این دو دوچرخه‌سواران خسته از جمله پسرک را می‌دزدند. مادر بزرگ برای رفع پنچری، سگ را به صورتی خاص به جای لاستیک می‌بندد. تا اینجای داستان قصه

سرشار از شخصیت‌های اغراق‌شده و اتفاقات خاص است. اما داستان، جریانی خیالی را در پیش نمی‌گیرد و بیننده را وارد فضایی دیگر نمی‌کند. همه آنچه که وجود دارد (که اغراق و افراط نیز در آن به خوبی هویدا است) در یک دنیا اتفاق می‌افتد. درحقیقت داستان در همین دنیا ادامه می‌یابد و فضایی دیگر را معرفی نمی‌کند. در واقع جنبه واقع‌گرایی در این اثر واضح‌تر و مشخص‌تر است.

پسر به بلویل برده می‌شود و مادر بزرگ با قایق پایی به دنبال آن‌ها می‌رود، او پسر را در بلویل گم می‌کند. سپس با سه خواهری آشنا می‌شود که در سکانس ابتدایی در فیلم انیمیشن قدیمی جوان بودند و آواز می‌خواندند. آن‌ها در خانه‌ای محقر زندگی می‌کنند. سکانس بعدی شاید شاخص‌ترین فرایند گروتسکی فیلم باشد. «یکی از خواهرها با تور ماهیگیری و چهار پایه‌ای که به خود بسته بیرون می‌رود. نارنجکی به داخل برکه می‌اندازد و با چتری که بر روی سر خود گرفته است منتظر می‌شود، نارنجک منفجر می‌شود. و قورباغه‌هایی در داخل تور می‌افتند. آن‌ها را به خانه می‌آورد و سوپ قورباغه تهیه می‌کند. در میان قورباغه‌ها، قورباغه‌ای زنده نیز وجود دارد. ابتدا سوپ قورباغه، سپس کباب قورباغه و بعد بیچه قورباغه‌هایی که مثل ذرت تفت داده می‌شوند، و بعد مانند بستنی لیسیده می‌شوند». سکانس معرفی شده در عین مضحک بودن کمال اشمئزاز را در خود دارد. حتی قورباغه جان به در برده نیز زیر چرخ‌های قطار له می‌شود. در ادامه فیلم پسر را می‌بینیم که توسط مردی که فقط سرش پیدا است بر روی دوچرخه‌ای ثابت در مقابل فیلم متحرک رکاب می‌زند. به‌طور کلی در تمامی قسمت‌های فیلم مخاطب با شخصیت‌هایی مواجه می‌شود که دارای بدن‌های اغراق‌شده هستند و به نوعی به اصل نمایش انسانی تبدیل می‌شود.

در ادامه فیلم، مادر بزرگ محل نوه خود را که کلویی است که در آن دوچرخه سواران به صورت ثابت رکاب می‌زنند و در مقابل آن‌ها فیلم نمایش داده می‌شود و دیگران شرط بندی می‌کنند پیدا می‌کند. هر دوچرخه سوار که خسته شود کشته می‌شود. مادر بزرگ نوه خود را نجات می‌دهد و با سه خواهر از بلویل خارج می‌شوند. جریان فرار عجیب و غریب است. به طور کلی و با توجه به این سکانس، در اکثر شخصیت‌های داستان اغراق زیادی دیده می‌شود که در مرز کاریکاتور فراشگفت و گروتسک وجود دارد. اما به واسطه پرداخت واقع‌گرایانه مؤلفه‌های گروتسکی آن بیشتر مشاهده می‌شود و در بعضی قسمت‌های فیلم مانند بستن سگ به جای چرخ ماشین، این ماهیت به اوج خود می‌رسد. عدم ابراز احساس و نمایش احساسات در چهره مادر بزرگ و نوه حتی در بحرانی‌ترین شرایط، لحنی گزارش گونه می‌یابد و بر ماهیت متفاوت موضوع تأکید بیشتری می‌کند. این بی‌حسی صورت به خصوص در چهره پسر دوچرخه سوار و مادر بزرگ و سه خواهر بلویل فیلم «یک پیشنهاد کوچک» اثر سویفت را تداعی می‌کند. در نهایت فیلم قرار ملاقات در بلویل را می‌توان نوعی کاریکاتور - گروتسک دانست. در واقع شکلی از گروتسک (و نه فانتزی که در آثار قبلی مشاهده شد) که درجه و شدت اغراق آن تا مرز گروتسک باقی می‌ماند و در قسمت‌هایی معدود وارد آن می‌شود.

جدول ۱. جمع‌بندی و بررسی اجمالی نمونه‌های انیمیشن و ادبیات کهن

نام اثر	کارگردان	شخصیت‌ها	خصوصیات گروتسکی
شهر اشباح	هایانو میازاکی	<ul style="list-style-type: none"> - پرنده‌ای با سر یک پیرزن - بدن‌های بی‌فرمی با ماسک‌های عجیب - پرنده‌ای بزرگ که بر روی دوپا حرکت می‌کند. - ظرف غذایی که حرکت می‌کند. - پیش‌خدمت‌هایی با سرهایی شبیه به ماهی - موجودات نامشخص تلفیقی از سطل زباله و پارچه با حرکاتی ارگانیک و سیال - موجوداتی دیوماند با سری بزرگ و بدنی پوشیده از برگ - قورباغه‌های در لباس انسان - مردی با شش دست و سیبلی پرپشت - حشرات شپش‌مانندی که ذغال سنگ حمل می‌کنند. 	<ul style="list-style-type: none"> - یک اثر نیمه‌گروتسک، تفکیک دودنیای فراواقعی و واقعی عدم حضور و در هم ماندگی این دو دنیا (فانتزی - گروتسک) - ساختار فانتزی با استفاده از عناصر گروتسک - اغراق و افراط در شخصیت‌پردازی - نابهنجاری و ناهماهنگی - کمیک و وحشت
ملاقات در بلویل	سیلویین شامت	<ul style="list-style-type: none"> - فردی که با پای کج‌شده خود گیتار می‌زند. - مرد رقاصی که کفش‌هایش دارای دندان می‌شود و او را می‌خورد. 	<ul style="list-style-type: none"> - اغراق و افراط فراوان - جنبه رئالیته قدرتمند - سکانس‌های مشمژکننده فراوان - کاریکاتور-گروتسک - دارای تمام خصوصیات گروتسک

<p>توصیفات گروتسک از شخصیت‌ها</p> <p>گروتسک از نوع ترکیب شخصیت انسانی با حیوانات</p>	<p>اسب چهرگان</p> <p>کوش پیل‌دندان</p> <p>کنعان فرزند کوش پیل‌دندان</p>	<p>ایران‌شان بن</p> <p>ابی‌الخیر</p>	<p>کوش</p> <p>نامه</p>
<p>شخصیت‌های مسخ‌شده، مضحک، هراس‌انگیز و مضمئن‌کننده</p> <p>بیان مضمئن‌کننده و هولناک</p> <p>استفاده از عناصر انسانی حیوانی</p>	<p>محمد شیرزاد</p>	<p>منوچهر خان</p> <p>حکیم‌باشی</p>	<p>اسکندر</p> <p>نامه</p>

۵. نتیجه

با بررسی آثار انیمیشن مورد مطالعه در این پژوهش مشاهده شد که می‌توان گروتسک را با فانتزی ترکیب کرد، مانند انیمیشن شهر/شباح اثر هایاتو میازاکی. شخصیت‌پردازی در این اثر برگرفته از گروتسک ترکیب انسان حیوان است. مانند پرنده‌ای با سر یک پیرزن، پرنده‌های بزرگ که بر روی دوپا راه می‌روند یا پیش‌خدمت‌هایی که سرهایی شبیه به ماهی دارند و مانند آن‌ها. از براین بررسی‌های صورت‌گرفته می‌توان شخصیت‌پردازی‌های گروتسک کتاب کوش‌نامه را هم‌طراز با اثر شهرشباح ساخته هایاتو میازاکی دانست. در هر دو اثر فضای گروتسک به‌وسیله شخصیت‌ها خلق می‌شود. شخصیت‌هایی که ناهنجاری ظاهر و رفتار طنزآمیز و ترسناک را با هم دارند. در شهر اشباح کودکی غول‌پیکر وجود دارد که همه چیز را خراب می‌کند و یا ماه‌چهره در کوش‌نامه که مجبور می‌شود دو سال با سر بریده معشوق خود زندگی کند و بمیرد. ولی عنصری که به گمان پژوهشگران می‌تواند این دو اثر را هم‌طراز هم قرار دهد، استفاده از شخصیت‌های فانتزی با تلفیق انسان و حیوان با عملکرد و رفتار گروتسکی است. برای مثال در انیمیشن شهر اشباح شخصیت پرنده بزرگ رونده روی دوپا، یا

پیش خدمت‌ها با سر ماهی با شخصیت‌های کتاب *کوش‌نامه* مانند اسب چهرگان با آوای پرندگان هم‌طرازند. در پرداخت شخصیت‌ها در هر دو اثر از افراط و اغراق استفاده و سعی شده است که بر جنبه حیوانی شخصیت‌ها تأکید شود تا با هماهنگی روایی و فضاسازی داستانی باورپذیری در مخاطب ایجاد شود. بنابراین می‌توان کوش‌نامه را نیز دارای گروتسک فانتزی خواند و به بیان دیگر این اثر ظرفیت تبدیل به یک انیمیشن گروتسک فانتزی را داراست. همچنین نتایج بررسی آثار نشان داد که شخصیت‌پردازی‌های *اسکندرنامه* هم‌طراز شخصیت‌پردازی‌های اثر ملاقات در بلویل است. هر دو اثر دارای شخصیت‌پردازی‌های مسخ‌شده، مضحک، هراس‌انگیز و مضمزکننده هستند، در حالی که جنبه واقع‌گرایانه شخصیت‌ها در کل اثر حفظ می‌شود که این می‌تواند دلیل اصلی هم‌طرازی دو اثر باشد. هر دو اثر دارای فضای واقع‌گرایانه هستند، با این حال ویژگی‌های گروتسکی در طول داستان دیده می‌شود. شخصیت‌ها فانتزی نیستند (مانند دو اثر *کوش‌نامه* و *شهر اشباح*)، ولی روایت و خط داستانی مخاطب را به سمت برداشت ناهماهنگی از این شخصیت‌ها سوق می‌دهد. برای مثال در انیمیشن ملاقات در بلویل با توجه به زمینه‌سازی ایجادشده وقتی که شخصیت‌های خواهران قورباغه تفت داده‌شده را لیس می‌زنند، بیننده غافلگیر نمی‌شود. توصیف‌های مضمزکننده و هراس‌انگیز در هر دو اثر دیده می‌شود. همچنین در *اسکندرنامه* محمد شیرزاد در مبارزه با صیاد اژدها، خنجر را با گوشت و پوست از دست او در می‌آورد و چنان مشت‌بری بر فرق او می‌زند که مغز از دماغش فواره می‌زند. بنابراین در هر دو اثر واقع‌گرایی در شخصیت‌ها با عناصر گروتسک مانند اغراق، مضحکه، هراس‌انگیزی و مضمزکننده بودن در هم آمیخته‌اند. در عین حال سراسر خط داستانی در فضای خیالی نمی‌گذرد، ولی کیفیت روایت اثر باعث ایجاد فضای گروتسک در بیننده می‌شود.

جدول ۲: مقایسه نمونه‌های انیمیشن و آثار ادبی

اثر ادبی	انیمیشن هم‌طراز	شاخص‌های مشترک
کوش‌نامه	شهر اشباح	مضحک و مضمزکننده ترسناک و نابهنجار تلفیق شخصیت انسان با حیوان شخصیت‌های فانتزی با عناصر گروتسک
اسکندرنامه	ملاقات در بلویل	مسخ شده مضحک و هراس‌انگیز مضمزکننده با اغراق و افراط گروتسک - کاریکاتور

انیمیشن ملاقات در بلویل شخصیت‌پردازی گروتسک را در فضای واقع‌گرایانه شکل می‌دهد و درواقع کاریکاتوری از گروتسک را به نمایش می‌گذارد، اما انیمیشن شهر اشباح یک گروتسک - فانتزی با ساختار فانتزی با استفاده از عناصر گروتسک است. بررسی آثار ادبی کهن ایرانی در این پژوهش نشان داد که می‌توان شخصیت‌پردازی‌های این آثار را هم‌طراز با انیمیشن‌های موفق حوزه گروتسک دنیا دانست. در بررسی کوش‌نامه، مشاهده شد شخصیت‌پردازی گروتسک خاصی که برای کوش پیل‌دندان انجام شده، درواقع شخصیتی فانتزی با عناصر گروتسک است که به آن شخصیت‌پردازی گروتسک فانتزی نیز می‌گویند. می‌توان این اثر را به‌دلیل دارا بودن خصوصیات مضمزکننده، ترسناک و نابهنجار و در حین حال مضحک با آثار هائو میازاکی (شهر اشباح) هم‌طراز دانست. همچنین شخصیت‌هایی مانند اسب چهارگان و پیل‌دندان ترکیبی از نوع ترکیب شخصیت انسانی با حیوانات را دارا هستند که در بیشتر

شخصیت‌پردازی‌های آثار میازاکی مانند شهر اشباح دیده می‌شود. در اثر ادبی اسکندرنامه شخصیت‌پردازی گروتسک محمد شیرزاد با خصوصیات مسخ‌شدگی، مضحک و هراس‌انگیز و مضمزکننده هم‌راستا با انیمیشن ملاقات در بلویل ساخته سیلویین شامت است. در هردو جنبه واقع‌گرایی پردازش شخصیت حفظ شده و با دوری از فضای دوگانه کاریکاتوری گروتسکی دیده می‌شود. بنابراین براساس فرضیه پژوهش، در ادبیات داستانی و کهن ایران می‌توان منابع وسیع و غنی از فضا و شخصیت‌پردازی گروتسک یافت و با تکیه بر این منابع سرشار می‌توان ایده‌هایی بدیع و جذاب برای ساخت انیمیشن‌های سینمایی در ژانر گروتسک در اختیار فیلم‌سازان قرار داد.

پی‌نوشت‌ها

1. Philip Thompson
2. Mortality
3. Over wonder
4. absurdity
5. Jonathan Swift
6. Laurence Sterne
7. Dante
8. Rabelais
9. Cervantes
10. Francisco Goya
11. Henry Fozli
12. William Hogarth
13. Beardsley

منابع

ابی‌الخیر، ا. (۱۳۷۷). کوشش‌نامه. به کوشش ج. متینی. تهران: علمی.

- اسدی، ع.، شوهانی، ع.، و اسماعیلی‌نیا، ف. (۱۳۹۸). بررسی جلوه‌های گروتسک در آثار بهرام صادقی و اوژن یونسکو. *پژوهشنامه ادبیات داستانی*، ۲۶، ۱-۲۱.
- الهامی، ش. (۱۳۹۴). جلوه‌هایی از گروتسک در کوش‌نامه ایرانشا بن ابی‌الخیر. *دوازدهمین گردهمایی انجمن ترویج زبان و ادبیات فارسی*.
- جاور، س.، و علیزاده، ن. (۱۳۹۷). بررسی عناصر گروتسک در رمان خوف اثر شیوا ارسطویی براساس نظریات میخائیل باختین، فیلیپ تامسون و ولاگانگ کایزر. *نشریه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تبریز*، ۲۳۷، ۳۷-۵۸.
- ذکاوتی قراگوزلو، ع. (۱۳۸۴). *اسکندرنامه، بازسازی کهنه‌ترین نسخه اسکندرنامه نقالی منسوب به منوچهرخان حکیم*. تهران: سخن.
- حسینی، ف.، شریفی ولدانی، غ.، و طغیانی اسفرجانی، ا. (۱۳۹۸). کاربردهای گروتسک در داستان‌های عامیانه با تکیه بر اسکندرنامه نقالی. *پژوهشنامه ادبیات داستانی*، ۳، ۴۳-۵۹.
- رادمنش، آ. (۱۳۹۸). نقاشی و امر گروتسک پژوهشی در جهان گروتسک پیترو بروگل پدر. *نشریه مطالعات عالی هنر*، ۱، ۳۲-۶۱.
- شریفی ولدانی، غ.، و زارع بنادکوکي، ن. (۱۳۹۶). شخصیت‌های گروتسکی در تذکره یخچالیه. *پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت*، ۲، ۱۳۱-۱۴۸.
- طایفی، ش.، و قربانپور ولیوند، س. (۱۴۰۱). بازشناسی و تحلیل نمودهای گروتسک در داستان‌های هفت‌پیکر نظامی. *فصلنامه کهن‌نامه ادب پارسی*. انتشار آنلاین ۱۴۰۱.
- کرمی، ت.، و نظری، م. (۱۴۰۱). بررسی و تحلیل تصاویر گروتسکی در اشعار شمس لنگرودی. *فصلنامه تحلیل تفسیر و متون زبان و ادبیات فارسی*، ۵۳، ۳۷۳-۴۰۱.
- لوترآدامز، ج.، و ویلسون، ی. (۱۳۹۴). *گروتسک در هنر و ادبیات*. ترجمه آ. راستی. تهران: قطره.

محمدی، س.، و جنبه‌سرایبی، پ.، (۱۳۹۷). نسبت بازنمایی‌های ناتورالیستی و گروتسکی، تجسدگرایی، نمای نزدیک، و تحریف بدن. *پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی*، ۲، ۱۸۵-۲۰۱.

محمدی فشارکی، م.، و هاشمی‌زاده، ر. (۱۳۹۶). عناصر گروتسک در داستان‌های محمد شیرزاد در اسکندرنامه. *فرهنگ و ادبیات عامه*، ۱۲، ۱۴۰-۱۶۴.

مساعی، م.، و اله‌دادی دستجردی، ز. (۱۳۹۶). تثمیلی بر نمودهای گروتسک در جامع‌التواریخ. *نشریه پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، ۴۵، ۷۱-۹۰.

نوحی، ن. (۱۴۰۱). هزارو یک شب مثل اعلا‌ی گروتسک شرقی. *نشریه ادب فارسی*، ۵۱، ۱۵۷-۱۸۲.

References

- Abi El-Khair, A. (1997). *Koush-nameh*. J. Matini. Tehran: Elmi.
- Asadi, A., Shohani, A., & Esmailinia, F. (2019). A study on grotesque manifestations in the works of Bahram Sadeghi and Eugene Unesco. *Journal of Fiction Literature*, 26, 1-21.
- Bauer, L. (2020). The Bizarre and the Grotesque in Literature, Art, and Film: Honest Looks at a Mad World. *Brooks Ambrose Sociology*, 3 Edition. London.
- Czachesz, Istvan., 2014. *The Grotesque Body in Early Christian Discourse Hell, Scatology, and Metamorphosis*. Published by Routledge
- Elhami, Sh. (2015). A study on grotesque manifestations in the Koush-nameh of Iranshabon Abi El-Khair. *The 12th meeting of the Association for the Promotion of Persian Language and Literature*.
- Hosseini, F., & Sharifi-Voldani, G., & Toghiani-Esfarjani, A., (2019). Applications of the Grotesque in Folk Tales Based on the Narrative Skandername. *Journal of Fiction Literature*. Vol. 8. 3. 43-59.
- Huunan-Seppälä, Unigrafia, 2018. The Grotesque, Norms and Repressions, phd thesis, Aalto University publication series, Design and Architecture Department of Art
- Ishaq. (2018). The uses of grotesque in folk stories based on Iskandarnama. *Journal of fiction literature*, 8 (3), 43-59.
- Javar, S., & Alizadeh, N. (2018). A study on grotesque elements in the novel Fear by Shiva Aristotelian theories of Mikhail Bakhtin, Philip Thomson,

- and Wolfgang Kaiser. *Journal of Persian Language and Literature University of Tabriz*, 237, 37-58.
- Javar, Saida. (2017). Examining grotesque elements in the novel "Fear" by Shiva Aristotai (based on the theories of Mikhail Bakhtin, Philip Thomson and Wolfgang Kaiser). *Persian language and literature*, 71 (237), 37-57.
- Karmi, T., & Nazari, M., (1401). Study and Analysis of Grotesque Images in the Poems of Shams Langrudi. *Quarterly Journal of Analysis of Interpretation and Texts of Persian Language and Literature*, 14, 401-373.
- Luther Adams, J., & Wilson, Y., (2015). *Grotesque in Art and Literature*. Translated by Atusa Rasti, Qatra.
- Masai, M., & Al-Haddadi Dastjerdi, Z. (2017). An Analysis of the Grotesque in the History of the Persian Language and Literature. *Journal of Persian Language and Literature Research*. Issue 45. 71-90.
- Mohammadi Fesharaki, M., & Hashemizadeh, R., (2017). Grotesque Elements in the Stories of Mohammad Shirzad in Skandaran-nameh. *Quarterly Journal of Popular Culture and Literature*, 5(12), 140-164.
- Mohammadi, S., & Janbeh-e-sarai, P., (2018). The Relationship between Naturalistic and Grotesque Representations, Objectivism, Close-up, and Body Distortion. *Institute for Humanities and Cultural Studies*, Year 8, Issue 2, 185-201.
- Nohi, N. (2018). One Thousand and One Nights as the Supreme Example of Eastern Grotesque. *Journal of Persian Literature Prose Studies*. Year 25. New Vol. Issue 51. 157-182.
- Radmanesh, A., (2019). Painting and the Grotesque: A Study on the Grotesque World of Pieter Bruegel the Elder. *Journal of Advanced Art Studies*. Vol. 2. Issue 1. 32-61.
- Sharifi-Voldani, G., & Zare-Banadkoki, N. (2017). Grotesque Characters in the Yakhakhali Memoir. *Journal of Literary Criticism and Rhetoric*. 6, 131-148.
- Taifi, Sh., & Ghorbanpour-Valivand, S., (2018). Recognition and Analysis of Grotesque Manifestations in the Stories of the Seven Figures. *Quarterly Journal of Ancient Persian Literature*. Published online 1401.
- Thomson, Philip (2016) *Grotesque in Literature*, translated by Gholamreza Emami, Shiraz: Shiva Publishing House

- Wright, T. (2018). A History of Caricature and Grotesque, The Illustrations Drawn and Engraved by F. W. Fairholt, F. S. A. 2 Edition. London.
- Zekavati Qaragozlou, A., (2005). Skandar-name, the oldest copy of the narrative Skander-name attributed to Manouchehr Khan Hakim. Tehran: Sokhan.
- Zhonga, I., (2021). Grotesque Metamorphosis and Creative Practices in Jan Svankmajer, *Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture*, vol. 2. 1-1

