

[په نامه نام خوځه]



دانشگاه تربیت مدرس  
دانشکده هنر و معماری  
پایان نامه کارشناسی ارشد انیمیشن

تحلیل بازیگری در انیمیشن  
پروژه‌ی عملی: ساخت انیمیشن ((داستان یک آدم معمولی))

امیر ارزانیان

استاد راهنما(نظری):

دکتر مهدی حامدسقیان

استاد راهنما(عملی):

محمدعلی صفورا

استاد مشاور:

امیرپوریا

تیر ۱۳۸۹

چکیده:

در این تحقیق تلاش شده است با استفاده از عناصر سیستم‌های عمده‌ی بازیگری شامل سیستم استانیسلاوسکی، متد میخائیل چخوف و متد اکتینگ و تکنیک‌های کسانی چون مایرهودل، لابان، برشت و اشتاینر الگویی طراحی شود که قابلیت تحلیل بازیگری در انیمیشن را داشته باشد. این الگو همچنین در بردارنده‌ی نظریات مختلف در حیطه‌ی تحلیل بازیگری در سینما و تئاتر است.

در این تحقیق تلاش شده است که نشان داده شود بازیگری در انیمیشن هم مانند بازیگری در تئاتر و سینما قابل تحلیل و نقد است. برای نیل به این هدف با کمک شیوه‌های عمده بازیگری مانند سیستم استانیسلاوسکی، متد چخوف و متد اکتینگ و با استفاده از شیوه‌های مختلف بازیگری الگویی به دست می‌دهد که در آن چهارچوب بازی‌های انیمیشن سنجیده شوند. این الگو طی شش فصل ارائه شده است. که این فصول بدین ترتیب هستند: فصل اول: ابعاد جسمانی شخصیت، فصل دوم: ژست و کارهای خلاقه روی بدن، فصل سوم: ویژگی‌ها و دسته‌بندی‌های شخصیت، فصل چهارم: انرژی، مراکز بدنی و فضا، فصل پنجم: کنش و رویداد و حرکت، فصل ششم: تکنیک‌ها. در هر کدام از این فصول در هر عنوان مثال‌هایی انیمیشنی آورده شده است تا با توجه به موضوعیت هر عنوان تحلیل هم در همان جا انجام شده باشد. همچنین در هر فصل سعی شده است بین آن چه که در سیستم‌های بازیگری به عنوان عنصری مورد استفاده در بازی زنده مطرح بوده است، با انیمیشن تطبیق داده شود. چنانکه در هر یک از عناوین نظرات و شیوه‌های متفاوتی مطرح بوده است، نظرات متفاوت در کنار هم آورده شده‌اند تا برای خواننده امکان برداشت دیالکتیک از نظرات امکان‌پذیر باشد. نتایج حاصل از پژوهش نشان خواهد داد که نه تنها بازیگری در انیمیشن قابل تحلیل است بلکه شباهت‌ها و قرابت‌های زیادی را می‌توان در کار بازیگری انیمیشن با بعضی از عناصر متدهای بازیگری به ویژه متد میخائیل چخوف یافت.

کلمات کلیدی: انیمیشن-بازیگری-تحلیل بازیگری-سینما-تئاتر-سیستم استانیسلاوسکی-متد میخائیل چخوف

مقدمه و کلیات تحقیق..... ۱

### فصل اول: ابعاد جسمانی شخصیت

۱-۱ جنس و جنسیت.....	۹
۲-۱ سن.....	۲۰
۳-۱ قد.....	۲۴
۴-۱ جثه.....	۲۶
۵-۱ رنگ مو.....	۳۰
۶-۱ چشم.....	۳۹
۷-۱ چهره.....	۴۷
۷-۱-۱ شکل کلی صورت.....	۴۷
۷-۱-۲ ارتباط شکل کلی صورت با اجزای صورت.....	۵۲
۷-۱-۳ نسبت اجزای صورت به یکدیگر.....	۵۴
۷-۱-۴ رابطه‌ی چهره با کل بدن.....	۵۸

### فصل دوم: ژست و کارهای خلاقه روی بدن

۲-۱ تعریف ژست.....	۶۱
۲-۲ ژست بر اساس حرکات روزمره.....	۶۴
۲-۳ ژست کهن‌الگو.....	۶۸
۲-۴ ژست‌های انقباضی و انبساطی.....	۶۹
۲-۵ ژست‌های الهام‌گرفته از طبیعت.....	۷۱
۲-۶ ژست‌های روانشناسانه.....	۷۶
۲-۷ زبان بدن.....	۸۱
۲-۸ کارهای خلاقه روی بدن.....	۸۵
۲-۸-۱ ترکیب کردن.....	۸۵
۲-۸-۲ تجزیه کردن.....	۸۶
۲-۸-۳ بزرگ کردن.....	۸۷
۲-۸-۴ کوچک کردن.....	۸۸
۲-۸-۵ حذف کردن.....	۸۹
۲-۸-۶ اضافه کردن.....	۹۰
۲-۸-۷ رنگ کردن.....	۹۱
۲-۸-۸ کند کردن.....	۹۱

۹۲ ..... ۹-۸-۲ تندکردن.....

۹۲ ..... ۱۰-۸-۲ تغییر ماهیت بدن.....

### فصل سوم: ویژگی ها و دسته‌بندی شخصیت

۹۵ ..... ۱-۳ بعد اجتماعی.....

۹۵ ..... ۱-۳-۱ اشغل.....

۹۵ ..... ۱-۳-۲ طبقه.....

۹۹ ..... ۱-۳-۳ گذشته‌ی شخصیت.....

۹۹ ..... ۱-۳-۴ لباس.....

۱۰۱ ..... ۱-۳-۵ رابطه فیزیک شخصیت با دیگر شخصیت‌ها.....

۱۰۲ ..... ۲-۳ بعد روان شناختی.....

۱۰۳ ..... ۲-۳-۱ هوش، توانایی‌ها و استعدادها.....

۱۰۵ ..... ۲-۳-۲ خلق و خو.....

۱۰۹ ..... ۲-۳-۳ بیماری‌های روحی.....

۱۱۶ ..... ۳-۳ بعد اعتقادی.....

۱۱۹ ..... ۳-۴ تحلیل نوع شخصیت.....

۱۱۹ ..... ۳-۴-۱ کاراکتر.....

۱۱۹ ..... ۳-۴-۲ تیپ.....

۱۲۰ ..... ۳-۴-۳ تیپ-کاراکتر.....

۱۲۱ ..... ۳-۵ کلام و بیان شخصیت.....

۱۲۲ ..... ۳-۵-۱ کلام و یوریتمی.....

۱۲۷ ..... ۳-۵-۲ میمیک و نحوه‌ی حرف زدن.....

۱۲۹ ..... ۳-۵-۳ گیرهای بیانی.....

۱۳۴ ..... ۳-۵-۴ صدا.....

۱۳۶ ..... ۳-۵-۵ لهجه.....

۱۳۷ ..... ۳-۵-۶ مبانی روانی و اجتماعی سخن گفتن.....

۱۳۷ ..... ۳-۶ شخصیت و ارتباطش با اشیا.....

۱۳۸ ..... ۳-۶-۱ انواع اشیا از لحاظ کاربرد.....

۱۳۸ ..... ۳-۶-۲ کاربرد چند نقشی.....

۱۳۸ ..... ۳-۶-۳ شی نمادین.....

۱۳۹	..... شی واکنشی ۴-۶-۳
۱۳۹	..... شی به مثابه کاراکتر زنده ۵-۶-۳
۱۴۰	..... کارکردهای اشیا در صحنه ۶-۶-۳
۱۴۵	..... رابطه‌ی شی و شخصیت ۷-۶-۳
۱۴۶	..... یکی شدن شی و شخصیت ۸-۶-۳
۱۴۶	..... زمان و شخصیت ۷-۳
۱۴۷	..... سنخیت و تناسب تاریخی ۱-۷-۳
۱۴۸	..... تکنیک‌های استفاده از زمان ۲-۷-۳
۱۵۱	..... شخصیت و مکان ۸-۳
۱۵۲	..... مکان بیرونی و درونی ۱-۸-۳
۱۵۳	..... ویژگی‌های مکان ۲-۸-۳
۱۵۴	..... ارتباط شخصیت با مکان ۳-۸-۳

#### فصل چهارم: انرژی، مراکز بدنی و فضا

۱۵۷	..... بدن و مراکز بدنی ۱-۴
۱۶۰	..... انرژی درونی ۲-۴
۱۶۱	..... انرژی بیرونی ۳-۴
۱۶۲	..... انرژی کائناتی ۴-۴
۱۶۲	..... انرژی مثبت و منفی ۵-۴
۱۶۳	..... انرژی‌های موافق و مخالف ۶-۴
۱۶۳	..... صرف انرژی برای رفع نیروهای متضاد ۱-۶-۴
۱۶۵	..... جذب نیروهای موافق و قدرت‌گیر ۲-۶-۴
۱۶۶	..... شخصیت‌های پراثری ۷-۴
۱۶۷	..... شخصیت‌های مقتصد از نظر انرژی ۸-۴
۱۶۸	..... بیوانرژی‌تیک ۹-۴
۱۶۹	..... انرژی ۱-۹-۴
۱۷۰	..... اسکیزوید ۲-۹-۴
۱۷۲	..... دهانی ۳-۹-۴
۱۷۴	..... جانی‌روانی ۴-۹-۴
۱۷۷	..... مازوخیست ۵-۹-۴
۱۷۸	..... انعطاف‌ناپذیر ۶-۹-۴

۱۸۰	.....۷-۹-۴ ترکیب انواع
۱۸۰	.....۱۰-۴ فضا
۱۸۱	.....۱-۱۰-۴ فضای شخصی یا درونی
۱۸۱	.....۲-۱۰-۴ فضای بیرونی و عمومی
۱۸۲	.....۳-۱۰-۴ ارتباط فضای بیرونی و درونی

### فصل پنجم: کنش، رویداد و حرکت

۱۸۴	.....۱-۵ تعریف کنش و رویداد
۱۸۵	.....۲-۵ رابطه‌ی رویداد و شخصیت
۱۸۷	.....۳-۵ انواع کنش
۱۸۷	.....۱-۳-۵ کنش جسمانی
۱۸۹	.....۲-۳-۵ کنش درونی
۱۸۹	.....۳-۳-۵ تلفیق کنش درونی و بیرونی
۱۹۰	.....۴-۵ هدف و انواع آن
۱۹۱	.....۱-۴-۵ هدف‌گذاری و تقطیع
۱۹۲	.....۲-۴-۵ فوق هدف و خط سراسری
۱۹۳	.....۳-۴-۵ هدف صحنه، هدف قطعه و هدف آنی
۱۹۴	.....۵-۵ کنش و کلام
۱۹۴	.....۶-۵ بازی در سکوت
۱۹۵	.....۷-۵ حرکت
۱۹۶	.....۱-۷-۵ قدرت حرکت
۱۹۶	.....۲-۷-۵ انگیزه حرکت
۱۹۷	.....۳-۷-۵ سرعت حرکت
۱۹۷	.....۴-۷-۵ حد حرکت
۱۹۸	.....۵-۷-۵ حالت حرکت
۱۹۸	.....۶-۷-۵ شکل افورت
۲۰۰	.....۷-۷-۵ ارزش حرکت
۲۰۱	.....۸-۷-۵ طول حرکت
۲۰۲	.....۹-۷-۵ شناخت فنی حرکت از دیدگاه مایرهودل
۲۰۴	.....۸-۵ ریتم
۲۰۵	.....۱-۸-۵ ریتم، انرژی و احساس

۲۰۶	.....	۲-۸-۵	ریتیم و شخصیت
۲۰۸	.....	۳-۸-۵	کاربردهای ریتیم
۲۱۰	.....	۴-۸-۵	مکث، سکوت و وقفه
۲۱۲	.....	۵-۸-۵	ریتیم در کلام
۲۱۳	.....	۶-۸-۵	ریتیم و شوک‌های لحظه‌ای و لحظات گذرا
۲۱۴	.....	۷-۸-۵	ریتیم ورود

#### فصل ششم: تکنیک‌های بازیگری

۲۱۵	.....	۱-۶	امتناع
۲۱۸	.....	۲-۶	بازی زیرمتن
۲۱۹	.....	۳-۶	بیگانه‌سازی
۲۲۲	.....	۴-۶	بازی ضدحس
۲۲۳	.....	۵-۶	بازی کنترلی
۲۲۴	.....	۶-۶	نمایش در نمایش
۲۲۵	.....	۷-۶	بازی پارادوکس
۲۲۵	.....	۸-۶	انواع عکس‌العمل بر اساس ریتیم بازی
۲۲۵	.....	۱-۸-۶	ریتیم‌های (ایستا) استاتیکی
۲۲۶	.....	۲-۸-۶	ریتیم‌های (پویا) دینامیک
۲۲۷	.....	۳-۸-۶	ریتیم‌های (مغشوش) کائوتیک
۲۲۷	.....	۴-۸-۶	ریتیم‌های (سنتتیک) ترکیبی
۲۲۸	.....	۹-۶	بازی با توجه به اندازه نما
۲۲۸	.....	۱-۹-۶	بازی بیانگر
۲۲۸	.....	۲-۹-۶	بازی نمایشی
۲۲۹	.....	۳-۹-۶	بازی اطوارگونه
۲۳۰	.....	۴-۹-۶	بازی تزینی
۲۳۲	.....		نتایج پژوهش
۲۳۸	.....		منابع و ماخذ
۲۴۴	.....		شرح و تصاویر کار عملی
	.....		چکیده انگلیسی

## کلیات تحقیق:

در این پژوهش به شیوه‌های تحلیل بازیگری با استفاده از شیوه‌های معتبر بازیگری در جهان از جمله سیستم استانیسلاوسکی، متد میخاییل چخوف و متد اکتینگ پرداخته خواهد شد. مساله اساسی در این تحقیق بررسی مفهوم تجزیه و تحلیل بازی در انیمیشن و تبیین عناصر آن با بهره‌گیری از شیوه‌های مذکور و دستیابی به الگویی برای تحلیل چند اثر نمونه‌ی انیمیشن است. اساساً در مورد بازیگری در انیمیشن کمتر کتاب و مطلب تئوریکی در دنیا ارایه شده است و به چند کتاب همچون دو جلد تالیف اد هوک Ed Hooks و کتابی که در سال ۲۰۰۹ با نام Action! به چاپ رسید، ختم می‌شود که در مورد شیوه‌های تحلیل بازیگری در انیمیشن این مطالب باز هم محدودتر می‌شود. بنابراین این پژوهش با توجه به نبودن موضوع بر اساس این پیش‌فرض‌ها که بازیگری در انیمیشن همچون بازی‌های زنده در تئاتر و سینما قابل تحلیل و ارزیابی است و می‌توان بر اساس شیوه‌های رایج بازیگری در جهان به الگویی در این زمینه دست یافت، سه هدف عمده را دنبال می‌کند: بررسی مفهوم تحلیل بازیگری و عناصر آن در انیمیشن، ارایه الگویی برای تحلیل بازیگری انیمیشن با کمک شیوه‌های رایج بازیگری و تحلیل بازی و کاراکتر چند انیمیشن نمونه با استفاده از الگوی طراحی شده.

## مقدمه:

انیمیشن و سینما در مقایسه با تئاتر هنرهایی نوپا و جوان‌اند اما این سه با هم خویشاوندی‌هایی دارند که هر یک به دیگری کمک می‌کند پویاتر و خلاق‌تر باشد. اگرچه در ابتدا انیمیشن از روی دست سینما و کارتون‌چاپی نگاه می‌کرد اما رفته‌رفته بعد از پی‌بردن به استعدادهای خودش به دنبال هویتی مستقل برآمد و زمینه‌ای شد برای بروز توانایی‌هایی که در هیچ هنر دیگری امکان وجود نداشتند. یکی از ویژگی‌های انیمیشن این است که همواره انعطاف زیادی در حرکت بین هنرها و حتی فنون مختلف داشته است. یک انیمیشن حاصل کار گروهی چندین تخصص و هنر مختلف است. بنا به سلیقه‌ی فیلمساز هر انیمیشنی می‌تواند گرایش به یکی از هنرها داشته باشد. اما به جز انیمیشن‌های انتزاعی، تمام انیمیشن‌ها دارای یک کاراکتر هستند که این کاراکتر، پیشبرنده‌ی داستان و ویتترین کار گروه فیلمساز است. این کاراکتر با کاراکتر فیلم متفاوت است، چون بالذات وجود ندارد که بخواهد کاری انجام دهد و این انیماتورها<sup>۱</sup> هستند که به او جان می‌بخشند. ایجاد توهم حرکت شخصیت برای انیماتور کار چندان دشواری نیست آن‌چه ارزش کار بازیگر را بالا می‌برد چگونگی حرکت و انجام کنش‌های متناسب است. به عبارت دقیق‌تر بازیگری شخصیت انیمیشن است که مهارت انیماتور را به رخ می‌کشد. توجه به این نکته ضروری است که بازیگری در انیمیشن دارای تفاوت‌های اساسی با بازیگری روی صحنه است. یکی از این تفاوت‌ها این است که بازیگر یک سوژه را بازی می‌کند و خودش و بدنش یکی‌اند و حس و ذهن را به عنوان دو عامل پیوسته می‌تواند به کار گیرد در حالی که انیماتور همواره در حال قضاوت در مورد بازی یک ابژه‌ی بیرونی یعنی شخصیتی است که می‌سازد. این قضاوت و تحلیل همواره انیماتور را در جایگاه بازیگر-تماشاگر قرار می‌دهد و او هیچ‌گاه نمی‌تواند در نقش‌اش فرو برود. انیماتور در طی ساعت‌ها و شاید روزها یک لحظه از بازی شخصیت را می‌سازد (تکنیک‌های روتوسکوپی و موشن کپچر استثنا‌اند) در حالی که بازیگر در لحظه‌ی حال حضور دارد و در یک لحظه بازی می‌کند و امکان بازگشتی ندارد. چنین است که یک انیماتور حساب‌شده و دقیق بازی شخصیت را طراحی و

---

۱. در این‌جا منظور از انیماتور هر کسی است که در ساخت و طراحی حرکات شخصیت دخالت دارد.

متحرک‌سازی می‌کند و در همین فرآیند باید کارش را نقد کند. اما سوالی که در ابتدا مطرح است این است که آیا بازیگری در انیمیشن قابل نقد و تحلیل است؟ در مورد قابلیت نقد بازیگری در هر دو مورد انیمیشن و سینما می‌توان از یک استدلال مشترک استفاده کرد: "بازیگری هم کاری خلاقانه است و هم باید پشتوانه‌ای از تکنیک و تجربه داشته باشد و به همین دلیل می‌تواند قابل نقد باشد." [کیانیان، ۱۳۸۵، ص ۱۲]. پس همان‌گونه که یک انیماتور باید در خلق اثرش مهارت داشته باشد، باید توانایی تحلیل آن را هم داشته باشد.

همان‌طور که انیماتور می‌تواند بازی شخصیت‌هایش را بسنجد، یک منتقد هم این حق را برای خود قایل است که تحلیل بازی انیمیشنی را با خوانش‌های مختلفی انجام دهد. در این جا تحلیل می‌تواند همراه با خوانشی تفسیری از متن باشد. از دیدگاه تزوتان تودورف، خواندن تفسیری، "خواندن و شرح جمله به جمله‌ی متن است. هر لحظه‌ی خواندن در این شیوه آمیزه‌ای است از متن و واقعیت‌های خارج از متن، هر چند آغاز کار متن است، اما گونه‌ای سنجش مداوم متن با ((غیر متن)) یافتنی است." [احمدی، ساختار و تاویل متن، ۱۳۸۶، ص ۲۷۴] تحلیل‌گر انیمیشن می‌تواند متن یا همان انیمیشن را با غیرمتن که در این جا می‌تواند سیستم‌های بازیگری، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و ... باشد بسنجد. چنین خوانشی سبب خواهد شد که تحلیل‌گر با رفت و برگشت بین متن و غیرمتن‌های مختلف اثر حوزه‌های دیگر را محسوس‌تر و عینی‌تر دریافت کند. همان‌طور که می‌تواند خوانشی طرح‌ریزی شده باشد که "گونه‌ای از خواندن است که متن به یاری گونه‌ای راهنما و اصولی خارج از خود خوانده شود" [احمدی، ساختار و تاویل متن، ۱۳۸۶، ص ۲۷۴] که در این صورت تحلیل‌گر می‌تواند با توجه به مواردی مثل تاریخ جامعه، روان‌شناسی، اصول بازیگری متن را بخواند و از متن به هر کجا گریز بزند. در این حالت وابستگی متن به خارج از آن کامل است و از وابستگی برای شروع استفاده می‌شود. نوع دیگر خوانش "شیوه‌ی خوانا با نظریه ادبی است که در پایان کار خواندن، اصولی همگانی را که در متن حضور دارند کشف می‌کند، اما نه از این راه که از آن اصول آغاز کند، یا در کاری خاص آن‌ها را جستجو کند، بل از راه محدود کردن دامنه‌ی خواندن به متن و بررسی ساختاری آن. تودورف پیشنهاد می‌کند که این شیوه را به طور مطلق خواندن بنامیم." [احمدی، ساختار و تاویل متن، ۱۳۸۶، ص ۲۷۵] منظور از نظریه ادبی در این جا تحلیلی است که بین تحلیل علمی (تجربیدی) و تاویلی (درونی) قرار می‌گیرد. این نظریه به دنبال یافتن قوانین همگانی است که بر تولید هر اثر حاکم‌اند. هدف نظریه ادبی پرداخت نظریه‌ای در مورد ویژگی‌های گفتمانی خاص است که گفتمان ادبی نامیده می‌شوند. در این نوع خوانش قاعده‌ی علمی وجود ندارد بلکه از تحلیل روابط درون خود متن به شکل دیگری از کل معنای متن دست یابد. بنابراین در این شیوه برای تحلیل یک انیمیشن حداکثر از یک گفتمان انیمیشنی که فقط شامل ویژگی‌های این گفتمان باشد می‌توان استفاده کرد. در مجموع نمی‌توان گفت کدام نوع از این خواندن‌ها غلط یا درست است و این کاملاً به نظر خواننده و یا تحلیل‌گر بستگی دارد.

از دیدگاه ژرار ژنت برای کارکرد هر نقد ادبی می‌توان سه جنبه در نظر گرفت: "کارکرد نقادانه... که عبارتست از داوری و معرفی آثار ادبی برای ساده‌تر کردن کار گزینش همگان؛... کارکرد علمی که بررسی دقیق است از متون ادبی و هدفش شناخت شرایط وجودی آثار ادبی است... کارکرد به گونه‌ای خاص نظری و ادبی که متن را سرچشمه‌ی دانایی می‌داند، نقد خود به متنی ((مستقل)) که ویژگی آفریننده دارد، تبدیل می‌شود." [احمدی، ساختار و تاویل متن، ۱۳۸۶، ص ۳۱۰] با در نظر گرفتن تحلیل بازیگری در انیمیشن به عنوان یک نقد، کارکرد اولیه به ندرت مورد توجه قرار می‌گیرد چرا که این تحلیل کمتر مورد استفاده عمومی برای قضاوت یک اثر و انتخاب خواهد بود. اما قرار گرفتن دسته‌ی کارکرد دوم، محتمل‌تر به نظر می‌رسد. چون در این

کارکرد بررسی عواملی مثل چگونگی شکل‌گیری اثر، شرایط مورد استفاده برای تولید، شرایط مختلف حاکم بر اثر مهم است. این کارکرد احتمالاً به کار متخصصان و کارشناسان فن خواهد آمد و فضایی فراتر از دانشگاه و نشریات تخصصی را نخواهد پیمود. اما کارکرد آخری در حالی که می‌تواند هر دو کارکرد قبلی را در خودش جای دهد باید پیامی جدید را به متن بیافزاید. "به نظر ژنت چنین نقدی متن ادبی را سرچشمه، مرجع و مصداق کار خود می‌یابد." [احمدی، ساختار و تاویل متن، ۱۳۸۶، ص ۳۱۱]

در مکتب بازیگری تحلیلی "ابتدا هویت بازیگری به عنوان یک کل و سیستم واحد به اجزای تشکیل‌دهنده‌ی آن تجزیه می‌شود (آنالیز) و آن‌گاه به مدد پیش‌فرض‌های معتبر و نیز قوای حسی به یک ساختار و کل همبسته تبدیل می‌شود و در این تجزیه و ترکیب است که نقش آفریده می‌شود." [کیانیان، ۱۳۸۵، ص ۵] در پژوهش حاضر نیز سعی شده با در نظر گرفتن سیستم‌های بازیگری به عنوان غیرمتن با کارکردی علمی و مستقل به خوانشی گاه تفسیری و گاه طرح‌ریزی شده از آثار انیمیشنی بپردازد. سیستم‌های بازیگری اگر چه برای بازی‌های زنده سازمان یافته‌اند اما همان‌طور که برای سینما قابل تطبیق بوده‌اند برای انیمیشن هم تطبیق پذیرند. دو سیستم عمده‌ای که در این تحقیق به عنوان استخوان‌بندی تحقیق استفاده شده‌اند، سیستم استانیسلاوسکی و متد چخوف هستند. اگر چه بنا به ضرورت از سیستم‌های دیگر مثل متداکتینگ و از تکنیک‌های لابان، مایرهود و برشت هم استفاده شده است. مجموع این برداشتها از منابع مختلف عناوینی را شکل داده‌اند که برای طراحی یک الگو و ساختار نظام‌مند جهت تحلیل بازیگری در انیمیشن مورد استفاده قرار گیرد. همچنین در بعضی از موارد لازم بوده است یک دسته از حقایق علمی مثل روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، علوم سیاسی، فلسفه برای تبیین هر چه بیشتر پاره‌ای از عناوین در غالب همین الگو مورد استفاده شده‌اند. در هر عنوان مصداق انیمیشنی آن گنجانده شده است تا جنبه‌ی تحلیلی کار حفظ شود. همچنین سعی شده است مثال‌ها اکثراً از جریان تجاری انیمیشن انتخاب شوند تا احتمال دیده شدن آن برای مخاطب راحت‌تر باشد و همچنین اصول بازیگری درگیر تکنیک‌های هنری انیمیشن نشود.

توضیح چارچوب کلی شیوه‌های بازیگری مورد استفاده و ارتباطی که می‌توانند با انیمیشن برقرار کنند می‌تواند برای آشنا شدن ذهن مخاطب و درک عناوینی که در فصول بعدی خواهد آمد، مفید باشد.

سیستم استانیسلاوسکی:

سیستم استانیسلاوسکی بنیان‌گذار بازیگری مدرن در قرن بیستم است. وقتی در ۱۸۹۷ کنستانتین سرگیویچ استانیسلاوسکی -Constantin Sergeevich Stanislavski (آلکسیف) و ولادمیر نیروویچ دانچنکو Vladimir Nemirovich-Danchenko تئاتر هنری مسکو را بنیان نهادند تئاتر راه جدیدی را برگزید که همان واقع‌گرایی بود. "واقع‌گرایی... [از دید استانیسلاوسکی] مواد اولیه‌ی خود را از دنیای واقعی و از طریق مشاهده می‌گیرد اما تنها عناصری را انتخاب می‌کند که ارتباطات و تمایلات نهفته در سطح را آشکار می‌کند." [Benedetti, 2000, p. 17] استانیسلاوسکی شخصیت‌هایی را روی صحنه برد که به غایت واقعی و از لحاظ روانی دارای پیچیدگی و چند بعدی بودند. بدین ترتیب با رشد تئاتر هنری مسکو استانیسلاوسکی به عنوان نابغه‌ی عرصه‌ی تئاتر، ابتدا در روسیه و سپس در اروپا شناخته شد.

"سیستم استانیسلاوسکی یک چیز انتزاعی نیست بلکه تمرین و فعالیت است. یک متد کاری برای بازیگران کاری است. سیستم است از این لحاظ که به طرز منطقی-سیستماتیکی کلیت یافته است... این سیستم یک ساختار نظری نیست، یک فرآیند است." [Benedetti, 2000, p. ix] استانیسلاوسکی به دنبال خلق مجموعه‌ای از باید و نبایدها نبود بلکه به دنبال پرورش خلاقیت

بازیگر و یاد دادن این بود که "چگونه یک بازیگر به مرحله‌ای از الهام دست یابد که وقتی روی صحنه بود کاراکتر را زندگی کند. آن گاه خواهد بود که بازیگر همان‌گونه عمل خواهد کرد که شخصیت عمل می‌کند، همان‌گونه فکر خواهد کرد که شخصیت فکر می‌کند و همان احساسات و عواطف شخصیت را تجربه خواهد کرد." [Kundert-Gibbs, 2009, p. 69] منتهی باید توجه داشت احساساتی که استانیسلاوسکی از آن صحبت می‌کند، احساسات صحنه است و با احساسات تجربه شده و روزمره در زندگی عادی متفاوت است. "احساس صحنه‌ای که کنستانتین سرگیویچ از آن صحبت می‌کند باید از ((بطن)) حضور یا ((موجودیت)) حقیقی بازیگر بر صحنه متولد شود؛ بنابراین حضور یافتن و موجودیت نقش، پیش از هر چیز، اندیشه و کنش است، اندیشیدن و رفتاری که گویا... رویدادهای نمایش در همین جا، همین امروز و همین لحظه اتفاق افتاده و همه‌ی برخوردهای انسان‌ها، ماجراهای روزمره، و طبیعت، باهمه‌ی سرگذشتش برای نخستین بار رخ می‌دهد." [استانیسلاوسکی ۱۳۸۴، ص ۸۴] چنین احساس و هیجانی خواهد بود که به تماشاچیان منتقل می‌شود و آن‌ها را به وجد می‌آورد.

مطلبی که ذکر آن ضروری است این است که سیستم استانیسلاوسکی به دو دوره‌ی متقدم و متاخر تقسیم می‌شود. در دوره‌ی متقدم بازی احساس و برخورد صرف روان‌شناسی و با نقش و مفاهیمی مثل حافظه‌ی احساسی برجسته بود اما "استانیسلاوسکی بعدها از شیوه‌ی دیرینه‌ی برخورد روان‌شناسانه‌ی محض، درباره‌ی خلاقیت، و از هیجان و احساس به نقش وارد شدن انتقاد می‌کند و می‌نویسد: ((هنرپیشگان برای نفوذ در روح و روان ناشناخته‌ی نقش عاجزانه این طرف و آن طرف به هر در می‌زنند، تنها امیدشان بر اتفاق است.))" [استانیسلاوسکی، آماده‌سازی هنرپیشه، ۱۳۸۷، ص ۳۳] به همین دلیل در مرحله‌ی بعد استانیسلاوسکی متذکر شد که روش او در خلاقیت شامل "قانونمندی‌های عمدتاً روانی-جسمانی" است. در این مرحله استانیسلاوسکی برای دست یافتن به احساس "بر اصول یگانگی فرم و محتوای رئالیسم هنری و ارتباط ناگسستنی طبیعت روانی و جسمانی انسان تکیه [می‌کند]. طبق این متد استانیسلاوسکی خلاقیت را به عنوان جریانی روانی-مادی، و نه روانی خالص، بررسی کرد. او می‌نویسد: ((در لحظات خلاقیت، عمل متقابل تن و روان به وجود می‌آید-عمل و احساس، که در نتیجه‌ی آن برون درون را کمک می‌کند و درون برون را به کار می‌گیرد." [استانیسلاوسکی، آماده‌سازی هنرپیشه، ۱۳۸۷، ص ۵۰] این پیوستگی جسم و روح باعث توجه بیش‌تر به اعمال جسمانی و رفتار انسانی شد. از نظر استانیسلاوسکی باید روی صحنه عمل کرد و احساساتی را که باعث عمل نشوند احساسات منفی و مخرب می‌داند. در مقابل او تایید می‌کند که "اعمال صحیح جسمانی و باورداشتن آن باعث برانگیختن زندگی روانی ما می‌شود." [استانیسلاوسکی، آماده‌سازی هنرپیشه، ۱۳۸۷، ص ۵۰] اما سیر اعمال جسمانی باز فراتر از یک عمل صرف در یک لحظه می‌رود. چرا که هر عملی برای برآوردن خواسته‌ها و نیازهایی است. اما "اعمال روی صحنه به خاطر ضرورت‌های ارگانیک و حیاتی صورت نمی‌پذیرد بلکه طبق گفته‌ی کارگردان و نویسنده است که عملی انجام می‌گیرد. بدین ترتیب... مجبوریم مکانیسم غیرارادی را با شعور و منطق و تداوم و کنترل هر لحظه‌ی اعمال جسمانی تعویض کنیم... اگر همه‌ی دستگاه‌های انسان هنرمند به طرز طبیعی و منطقی و متسلسل با حقیقت واقعی و باور ضروری کار کند، آن گاه احساس کامل خواهد شد." [کنستانتین استانیسلاوسکی، آماده‌سازی هنرپیشه، ۱۳۸۷، ص ۲۸۱]

دست یافتن به نیازها و ضرورت‌های نقش برای بازیگر میسر نمی‌شود مگر با تجزیه و تحلیل متنی که در اختیار دارد. استانیسلاوسکی از هنرپیشه می‌خواهد که همچون یک پژوهشگر، نمایشنامه را بشکافد، قطعه قطعه و بازشناسی کند و دوباره آن‌ها را سرهم کند. "اگر هدف کلی تجزیه و تحلیل را بیش از هر چیز تبیین و تشخیص رویدادها و حوادث که اساس نمایشنامه را شامل می‌شود بدانیم، باید بدانیم که در مرحله‌ی تازه، کار و دقت و توجه هنرپیشه به شناختن علت درونی پیدایش و

توسعه‌ی..رویدادها، معطوف می‌شود. در این هنگام هدف آن است که زندگی‌ای که با قلم درام‌پرداز ایجاد شده. برای هنرپیشه مالوف و خویش شود." [استانیسلاوسکی، نقش‌آفرینی، ۱۳۸۷، ص ۲۵] راه دستیابی به چنین هدفی را استانیسلاوسکی تخیل می‌داند که با کمک این تخیل می‌تواند فکر نویسنده را با توجه به آگاهی‌های خود توجیه کند و درک عمیق‌تری نسبت به نقش دست‌یابداستانیسلاوسکی برای تقویت این درک به بازیگران توصیه می‌کند که خود را در شرایط نقش اما به صورت تخیلی قرار دهند.. "یفای خوب یک نقش به اعتقاد استانیسلاوسکی، عبارت است از آن خود کردن هر کلمه‌ی نقش توسط بازیگر، قرار گرفتن در ضروری ترین موقعیت‌های نقش و عمل کردن در وضعیت‌های گوناگون." [استانیسلاوسکی، ۱۳۸۴، ص ۸۹] در این مرحله، مقدمات شناخت نقش به پایان می‌رسد و از این جا به بعد "خواست‌هایی که در هنرپیشگان پدید می‌آید، از یک سو کوشش و ((تمایل)) به عمل یعنی نیروی محرک اراده را که قادر است با اهداف خلاقه و مجذوب‌کننده قوام و دوام بیاید سبب می‌شود و از سوی دیگر، اهداف جالب هنری را که خود بهترین انگیزه خلاقیت هنری است." [استانیسلاوسکی، نقش‌آفرینی، ۱۳۸۷، ص ۲۶] بدین ترتیب استانیسلاوسکی هر نمایشنامه را به قطعات کوچکی تقسیم می‌کند و برای هر قطعه یک هدف محرک در نظر می‌گیرد که این اهداف همه در راستای هدف صحنه و اهداف صحنه در راستای مافوق هدف نمایشنامه قرار می‌گیرند و سعی در برآوردن این مافوق هدف، خط سراسری نمایشنامه را به وجود می‌آورد. "مافوق هدف و خط سراسری، ماهیت زندگی اصلی، شاه‌رگ اعصاب و نبض تپنده‌ی نمایشنامه هستند. مافوق هدف (خواستن)، خط سراسری (کوشش) و اجرای آن (اعمال) جریان خلاقه‌ی احساس را به وجود می‌آورند. در نهایت باید گفته شود که مافوق هدف و خط سراسری باعث لاینقطع و پویای اعمال هنرپیشه یعنی ((حیات موزون روحی)) سراسر نمایشنامه‌اند." [استانیسلاوسکی، نقش‌آفرینی، ۱۳۸۷، ص ۲۹] پس به طور کلی می‌توان گفت که استانیسلاوسکی فرآیند نقش‌آفرینی را به سه مرحله تقسیم کرده است که شامل: کار هنرپیشه در جریان تأثر، کار هنرپیشه روی تجسم و نهایتاً کار هنرپیشه روی نقش می‌شود. دو مرحله‌ی اول شامل مراحل کار هنرپیشه روی خود است اما در مرحله‌ی سوم به تجزیه و تحلیل نقش و متن می‌پردازد.

اگر چه برای یک شخصیت انیمیشنی درک احساسات میسر نیست و انیماتور هم نمی‌تواند با اعمال جسمانی بازیگر به احساسات برسد اما با استفاده مفاهیمی چون انواع هدف، کنش و رویداد، خط سراسری، تسلسل اعمال می‌توان معیاری مناسب برای تجزیه و تحلیل متن و متعاقباً بازی شخصیت فراهم ساخت. فراتر از این توجه به ایده و رویکرد استانیسلاوسکی در برخورد با متن و مقوله‌ی بازیگری می‌تواند بعد از تغییراتی به انیمیشن هم تسری پیدا کند. علاوه بر این وجود تکنیک‌هایی مانند روتوسکوپ و موشن کپچر که از بازیگر زنده استفاده می‌کنند، می‌تواند زمینه‌ای برای تحلیل شخصیت انیمیشنی به عنوان بازیگر زنده را فراهم کند که در آن صورت آگاهی از شیوه‌ی استانیسلاوسکی یک ضرورت خواهد بود. در این پژوهش نیز موارد انتخابی از سیستم در جای خود به تفصیل شرح داده شده‌اند.

متد میخاییل چخوف:

میخائیل چخوف Michael Chekhov برادرزاده‌ی آنتوان چخوف، نماینده‌ی شاپروسی و نویسنده‌ی شهیر روسی و یکی از شاگردان تحسین شده‌ی استانیسلاوسکی بود که حتی "به گفته‌ی استانیسلاوسکی با استعدادترین شاگردش بود."<sup>۲</sup> [MICHA,2006] او بعدها در تکنیک ابداعی خودش راهش را از استانیسلاوسکی جدا کرد به این ترتیب که به بیان بسیار ساده، از لحاظ چخوف "محرک‌های بیرونی باعث برانگیختن احساسات درونی می‌شود" [Kundert-Gibbs,2009,p.146]. همزمان با اوج‌گیری تئاتر هنری مسکو و سبک واقع‌گرای آن، سبک دیگری هم در روسیه با همان قدرت به کار خود ادامه می‌داد و آن سبک نمادگرایی و سواد مایرهودل بود. "وی [مایرهودل]... به ایده‌ی تئاتر استیلیزه‌ای علاقه‌مند شده بود که تأکیدش بر فضا و حالت در برابر جزییات طبیعت‌گرایانه بود... تم‌های فضا، خلاقیت بازیگران و جسمانی کردن تجربه‌های درونی و هم‌چنین سوال سبک question of style، مهم‌ترین عناصر متد میخائیل چخوف شدند." [Chamberlain,2004,p.7] اما به جز مایرهودل، چخوف تحت تأثیر فرهنگ‌ها، فلاسفه و هنرمندان بسیاری قرار گرفت. فرهنگی که بیش از همه چخوف را تحت تأثیر قرار داد، فرهنگ شرق و بخصوص هند بود. با استفاده از همین فرهنگ او واژگان جدیدی مثل انرژی حیاتی و مرکز بدنی را وارد حیطه‌ی بازیگری کرد. اما مهم‌ترین کسی که روی چخوف تأثیر گذاشت رادلف اشتاینر بود. چخوف با الهام از ویژگی‌های یوریتمی ابداعی اشتاینر، به خلق ژست‌ها برای رسیدن به نقش دست زد و البته عواقبی را برای او به همراه داشت "در ۱۹۲۷ رسماً علیه چخوف اعلام جرم شد. اتهام او ایده‌آلیسم، صوفی‌گری، استفاده از اوریتمی [یوریتمی] در تئاتر و علاقه‌اش به رودلف [اشتاینر] اعلام شد." [چخوف، جلد دوم، ۱۳۸۶، ص ۲۶] و این عاملی شد برای مهاجرت دائمی چخوف از شوروی. سفری که از آلمان شروع شد و پس از یک دوره‌ی آوارگی در نقاط مختلف اروپا به هالیوود ختم شد. جایی که او شاگردان بزرگی مثل مرلین مونرو، یول براینر، کلینت ایستوود و جک پالانس را آموزش داد.

در متد چخوف "تصویر همه چیز است." [Kundert-Gibbs,2009,p.149] به این معنی که چخوف توجه را به این نکته جلب می‌کند که "تصاویر بدون اینکه واقعاً آن‌ها را خواسته باشیم بر ما آشکار می‌شوند." [Chamberlain,2004,p.37] هر دیدگاه تازه‌ای هنرمند را در معرض تصاویر الهام بخش جدیدی می‌گذارد. به این ترتیب بازیگر از دنیای فردیت خارج می‌شود و تصاویری از دنیای دیگر می‌سازد که او را در مسیر آفرینش هنری قرار می‌دهد. از این جهت تخیل مهم‌ترین فرآیند ذهنی آفرینش نقش در متد چخوف است. وی از بازیگر می‌خواهد که مدام تصور کند. "او به جای آن که به بازیگر بگوید: ((راست بایست)) می‌گوید: ((خیال کن مدام کشیده می‌شوی به بالا))" [میخائیل چخوف، جلد دوم، ۱۳۸۶، ص ۲۱] وی معتقد است که به جای تقلید از زندگی روزمره و تئاتر باید با تخیل به دنبال تصاویر نو و اصیل گشت. نقش را جدا از متن در تخیل ببینیم، به او خیره شویم و به کارهایی که انجام می‌دهد نگاه کنیم.

"به باور چخوف، عناصر زیر می‌توانند ارتباطی حقیقی میان بازیگر و تماشاگر برقرار کند: ۱. فضای سرشار از انرژی و حیاتی که حاصل تلاش خلاق بازیگر است. ۲. ژرفا و اصالت انتخاب‌های بازیگر، در ارتباط با نقشی که بازی می‌کند و در ارتباط با دیگر نقش‌ها. ۳. همخوانی حرکات، ژست‌ها و صداها و اجرای درست و دقیق آن‌ها." [چخوف، جلد دوم، ۱۳۸۶، ص ۲۲] چخوف اما برای رسیدن به این عناصر تکنیک‌ها و مفهوم‌های مختلفی را توصیه می‌کند. یکی دیگر از تفاوت‌هایی که سیستم چخوف و

---

۲. [http://www.michaelchekhov.org/michael\\_chekhov.htm](http://www.michaelchekhov.org/michael_chekhov.htm) (access date: 7/5/10)

استانیسلاوسکی دارند، فرآیند رسیدن به الهام و خلاقیت بازیگر است. در سیستم استانیسلاوسکی این فرآیند خطی است در حالی که در سیستم چخوف یک ساختار دایره‌ای است. یعنی برای رسیدن به یک نقش تنها یک راه وجود ندارد و بازیگر می‌تواند تکنیک‌های مختلفی را امتحان کند. معروف‌ترین آن‌ها عبارتند از: ژست روانشناسانه که استخوان بندی نقش است. ژست روانی، ژست یا حرکتی است که بتواند عمق روان نقش و انگیزه‌های او را به بازیگر نشان دهد. [چخوف، جلد دوم، ۱۳۸۶، ص ۴۱] تکنیک دیگر تجسم و تجسد نقش است که بازیگر باید برای خودش یک بدن خیالی و یک مرکز خیالی تجسم کند. پرتوافکنی تکنیک دیگری است که یعنی "فرستادن ماهیت نامریی متصاعد از نیت‌ها و عواطف و افکار به سوی همبازی." [چخوف، جلد دوم، ۱۳۸۶، ص ۴۱]. در تمام این تکنیک‌ها علاوه بر تخیل که ذکر شد، بدن نقش بسیار مهمی دارد. نباید فراموش کرد که این بدن و حرکات جسمانی است که در این روش احساسات را زنده می‌کند. بنابراین چخوف اهمیت زیادی را برای فرم و همچنین شناخت بدن قائل است. "بازیگر نیازمند تمرینی است که حساسیت بدن را به تکانه‌های خلاق روانی رشد دهد." [Chamberlain, 2004, p.61] بر این اساس هماهنگی روانی و بدنی هسته‌ی اصلی تمرینات چخوف است.

چخوف نیز مانند استانیسلاوسکی به هدف‌گذاری در بازی اهمیت می‌دهد و تقریباً همان اصطلاحات استانیسلاوسکی را با رویکرد متفاوتی به کار می‌برد. اما چخوف مفهومی را به کار می‌برد که در سیستم استانیسلاوسکی حضور نداشت و آن فضا سازی است. این فضا می‌تواند شامل فضای صحنه، فضای یک شخصیت، فضای یک مکان خاص و یا هر نوع فضای دیگری باشد. فضا می‌تواند توسط یک عامل بیرونی مثل صدا، نور، طراحی صحنه و... ایجاد شود یا توسط بازیگران و در مورد تئاتر حتی تماشاگران. چخوف از بازیگر می‌خواهد که فضا را همچون مه تصور کند که همه جا را در برمی‌گیرد. او تا جایی برای فضا اهمیت قایل بود که آن را سرچشمه‌ی الهام بازیگر می‌دانست.

نهایتاً چخوف چهار مرحله را برای آفرینش نقش دسته‌بندی می‌کند: "مرحله‌ی اول... برداشت از متن و چارچوب کلی شخصیت‌ها... مرحله‌ی دوم... کار آگاهانه و نظام‌مند روی تصاویر، به کمک سوالات جهت‌دار. جست و جوی تصاویر مناسب‌تر، با قدرت بیانی بالاتر... مرحله‌ی سوم... کار اصلی روی نقش از همین جا شروع می‌شود. این مرحله طولانی‌ترین مرحله‌ی کار است... وقت آن است که شخصیت را جسمانی کنیم... مرحله‌ی چهارم... او [بازیگر] از نقش‌اش جدا می‌شود و به تماشای کار خود می‌نشیند... باید وجود خودش را دو تکه کند. یک تکه صدا و بدن اوست که باید به عنوان ابزاری در اختیار تکه‌ی دوم قرار گیرد؛ یعنی در اختیار من هنرمندش یا فردیت خلاقش" [چخوف، جلد دوم، ۱۳۸۶، ص ۲۰۵]

شاید قرابت هیچ سیستم بازیگری با انیمیشن به اندازه‌ی متد چخوف نباشد. اول به این دلیل که این شیوه یک شیوه‌ی بیرونی بازیگری است یعنی حرکت احساس از بیرون به درون است و تمرکز روی ژست‌ها و بدن است. هر فرم بدنی مهم و روی نقش تاثیرگذار است. همانند انیمیشن ایجاد احساس با استفاده از ژست صورت می‌پذیرد. دوم به خاطر این که تخیل و تصویر مهم‌ترین عنصر این متد است. (شاید به این دلیل که چخوف خودش هم زمانی کارتون‌نویست بود) و این تخیل تصویری با نوع دیدگاه انیماتورها بسیار نزدیکتر از بقیه سیستم‌هاست. دلیل سوم این که در طی فرآیند نقش‌آفرینی بازیگر باید از نقش‌اش فاصله بگیرد، همانند یک انیماتور روبه‌روی نقش‌اش بایستد و آن را قضاوت کند. دلیل چهارم این که فرآیند آفرینش نقش در این جا بسیار به انیمیشن شباهت دارد. همانند انیمیشن ابتدا متن تحلیل می‌شود، اتودهایی از کاراکتر زده می‌شود و طراحی بدن کاراکتر نهایی می‌شود، در مرحله‌ی سوم متحرک‌سازی انجام می‌شود و در آخر هم قضاوت در مورد نقش صورت می‌گیرد. همین نزدیکی‌های

تکنیکی باعث می‌شود در تحلیل انیمیشن هم استفاده‌های زیادی از متد چخوف شود و معیارهایی را برای تحلیل ارائه دهد که در شیوه‌های دیگر این امکانات وجود ندارند.

## فصل اول

### ابعاد جسمانی شخصیت

#### ۱-۱ جنس و جنسیت:

تعریف جنس (Sex) یک انسان و جنسیت (Gender) او، مشکل رایجی است که در میان دانشمندان علوم اجتماعی وجود دارد. ضروری به نظر می‌رسد که این دو واژه برای این مطلب دقیقاً تعریف شوند. در این جا "جنس به معنای تفاوت‌های زیست‌شناسیک - ذاتی و جنسیت به معنی تفاوت‌های فرهنگی - اجتماعی ایجاد شده بین زنان و مردان به کار خواهد رفت." [Richard-son, 1997, p

آیا تفاوتی بین نر Male و ماده Female وجود دارد؟ تمام آنچه که در این باره می‌دانیم بر پایه واقعیت‌های ذاتی است یا صرفاً تلقینات اجتماعی است؟ برای پاسخ به این سوالات اول به بررسی تفاوت‌های جنسی می‌پردازیم:

آن چیزی که شکل و محدودیت‌های هر موجودی را می‌سازد بی‌شک ظرفیت‌های زیست‌شناسیک اوست. اما تفاوت‌های جنسی بر اساس همین ظرفیتها چقدر واضح و قابل تشخیص‌اند؟

در بررسی تفاوت‌های جنسی به وضوح، تفاوت‌های آناتومیک مهم‌ترین آن‌هاست تا آن جا که فروید می‌گوید "آناتومی سرنوشت است." [Weeks, 1995, p.62] با وجود عضو تناسلی است که در بدو تولد نر و ماده از هم تشخیص داده می‌شوند. با این حال "صاحب احلیل یا واژن بودن به عنوان یک استاندارد، قابل تعمیم به کل موجودات دنیا نیست. کما اینکه در پرندگان، جنس نر، فاقد احلیل است." [Weeks, 1995, p.50]

تفاوت دوم کرمزها هستند. (در این جا فقط انسان را بررسی می‌کنیم.) "انسان در هر هسته سلول ۴۶ کروموزم دارد که ۲۲ جفت و دو کروموزم جنسی هستند. کروموزم معرف زنان XX و برای مردها عموماً XY است. اما مشکل آن جاست که کروموزم‌ها هم شاخص‌های دقیقی نیستند. بعضی اوقات کروموزم‌ها در تقسیم سلولی به طور معمول از هم جدا نمی‌شوند و در نتیجه سر و کله کروموزم‌های X, XXX و XXY پیدا می‌شود. واقعا این‌ها ماده‌اند یا نر؟ گاهی اوقات کروموزم‌ها چیزی می‌گویند که با ظاهر فرد تفاوت دارد... طبیعت هم با آن همه درایتش اشتباه می‌کند." [Weeks, 1995, p.53]

در مرحله سوم به جستجوی تفاوت در هورمون‌ها می‌رویم. اغلب در مورد این پیام‌آوران شیمیایی محصول غدد، اغراق شده است. "هورمونی که از بیضه‌ها ترشح می‌شود تستسترون Testosterone است. این و هورمون‌هایی از همین نوع را با هم آندروژن androgens یا همان هورمون نرینگی می‌نامند. هورمون‌های اصلی که به وسیله تخمدان تولید می‌شوند استروژن oestrogen و پروژسترون progesterone (هورمون‌های مادینگی) هستند. بی‌شک این هورمون‌ها در رشد موثرند مثلاً تستسترون باعث کلفت شدن صدا در و پیدایش موهای بدن در مردان می‌شود یا بالا رفتن استروژن در سنین بلوغ دخترها باعث رشد سینه‌ها و توزیع مجدد چربی‌ها و دوره‌های ماهانه می‌شود. با این حال صحبت از این نیست که هر هورمونی تنها در اختیار نر یا ماده باشند. بیضه‌ها و تخمدان‌ها هر سه هورمون را تولید می‌کند و آندروژن در هر دو جنس توسط غدد آدرنال تولید می‌شود. آنچه که تفاوت می‌کند در نسبت آن هاست. دوباره می‌بینیم که هیچ تقسیم‌بندی مطلق وجود ندارد." [Weeks, 1995, p. 54]

با تمام این احوال، حوزه زیست‌شناسیک اصرار بر ثبات جنسی ما دارد و در مقابل هر نوع اصلاحی باز به جای اولش باز می‌گردد. اما در مقابل حوزه اجتماعی و فرهنگی در این مورد بسیار سیال و انعطاف‌پذیر است. همان‌طور که در آغاز گفتیم بحث در مورد جنسیت به حوزه‌ی فرهنگی-اجتماعی برمی‌گردد. سوزان هیوارد Suzan Heyward تعریف سراسری از جنسیت ارائه می‌دهد: "جنسیت خاستگاه اجتماعی-فرهنگی دارد و هدفی ایدئولوژیک بر آن مترتب است. باید آن را کاملاً جدا از جنس زیست‌شناختی و تمایل جنسی بدانیم. بخشی از کارکرد ایدئولوژیک جنسیت عبارت بوده است از پرده بر کشیدن بر این تفاوت، و تلقی جنس و جنسیت به عنوان یک چیز واحد." [هیوارد، ۱۳۸۶، ص ۶۰] وی در ادامه مطلب به قول از کوهن می‌افزاید: "کارکرد ایدئولوژیک جنسیت عبارت بوده است از معرفی مجموعه‌ای ناهمگون و قطعی از تعیین‌های زیست‌شناختی، جسمانی، اجتماعی، روان‌شناختی و روانی به عنوان خصلت وحدت‌مند، تثبیت‌شده و عاری از بحران ذهنیت انسان." [هیوارد، ۱۳۸۶، ص ۶۰] که وی در نهایت نتیجه‌گیری می‌کند که این کارکرد ما را بسوی تشبیت عنوان زن یا مرد سوق می‌دهد که نتیجه آن تقابل‌های دوگانه در زمینه‌های زیست‌شناختی، جسمانی، اجتماعی، روان‌شناختی است. این تقابل‌ها به عنوان یک سری از باورها از سوی اجتماع به عنوان خواص و صفات هر جنس تحمیل می‌شوند. میشل فوکو Micheal Foucault نیز با این تعبیر که آپاراتوس جنسیت مدرن متنوع است آن را شامل: "گفتمان‌ها، موسسات، ترتیبات مهندسی‌شده، عرفها، قوانین، برنامه‌های مدیریتی، بیانات علمی، اضافات فلسفی و..." [Weeks, 1995, p. 57] می‌داند.

در زمینه زیست‌شناسی در بالا توضیح داده شد که آن چه تفاوت‌های واضح و متقنی به نظر می‌رسند چندان هم صددرصد و مطلق نیستند. اینکه فروید سرنوشت فرد را به آناتومی او پیوند می‌زند موید این است که فروید تاکید بیش از حد بر آناتومی دارد بی‌آن‌که عوامل تعیین‌کننده‌ای مثل تاثیرات اجتماعی را در نظر داشته باشد. آن چه سرنوشت ما را رقم می‌زند نه خود تفاوت‌های آناتومیک بلکه معنایی است که توسط اجتماع در ناخودآگاه ایجاد شده و روان‌شناسانه پرداخته شده است. از این نکته می‌توان نتیجه گرفت که "هویت ما نه تنها به صورت تعلق متزلزل، که موقتی و همواره زمینه‌ای است برای آشفتگی‌هایی که بر اثر فوران عناصر ناخودآگاه ایجاد می‌شوند؛ امیال پس‌زده‌ای که نهایتاً و کاملاً توسط درام ادیپ فرونشاندن نشده‌اند" [Weeks, 1995, p. 63]. بنابراین حالا می‌توانیم بگوییم وقتی فروید سه صفت اساسی شخصیتی برای زنان برمی‌شمارد ("فعل‌پذیری جنسی passivity، آزارطلبی masochism و خودشیفتگی narcissism" [هاید، ۱۳۸۴])، اگرچه درست می‌نمایند ولی مطلق نیستند حتی پژوهش‌های علمی نشان می‌دهد که "مساله غبطه آلت جنسی برای زنان آن چنان که اضطراب اختگی برای مردان مطرح است، متداول نیست." [هاید، ۱۳۸۶، ص ۵۸] بر همین اساس انتقاد دیگری که به فروید وارد است دیدگاه آلت‌مداری

اوست. "در عصر ویکتوریایی، زمانی که فروید برتری آلت تناسلی مردانه می‌نگاشت، این برتری مفهومی منطقی داشته است. همان دیدگاهی که در آن، مردها نیروی برتر (چه جسمی و چه فکری) تلقی می‌شدند و این مرد بود که حکمفرمایی می‌کرد و زن وابسته به آن بود. تقریباً همزمان با فروید داروین‌گرای اجتماعی، به طرز تأثیرگذاری مردم را متقاعد کردند که مردها باهوش‌تر از زنانند." [Richardson, 1997, p.52] این اظهارات که "با انگیزه‌های سیاسی مطرح شده بودند به صورت گسترده‌ای مورد پذیرش قرار گرفتند و گمان بر این بود که بر اساس پژوهش‌های علمی سازمان یافته‌ای، عنوان شده‌اند. پژوهش‌هایی که بعدتر هم در این مورد انجام گرفت دقت‌های لازم را نداشتند." [Richardson, 1997, p.53] اما در معدود آزمایش‌هایی در قرن بیستم که به صورت دقیق انجام شد مثل نتایجی که با استفاده از روش فراتحلیل Meta-Analyses به دست آمد، نادرستی باورهایی که طی صد سال پیش اصول علمی پنداشته می‌شدند، ثابت شد. در نتیجه‌گیری این آزمایش تنها در مواردی بسیار جزئی تفاوت‌هایی بین توانایی‌های شناختی cognitive [عبارتی کلی که شامل تمام حالات مختلف دانستن-دریافت، تحلیل، طرح ریزی کردن قضاوت و استدلال است] دو جنس آمده است و در نهایت این‌گونه نظر داده شده است که: "...هیچ مدرکی دال بر اینکه ضعف در توانایی‌ها، باعث حضور کم‌رنگ زنان در رشته‌های ریاضی، علوم و مهندسی باشد، یافت نشد." [Richardson, 1997, p.52] مارگرت مید Margaret Mead که تلاش زیادی در نشان دادن انعطاف پذیری طبیعت انسان داشته است به طیف گسترده‌ای از جنس sex در گینه‌نو رسیده است. "وی طی تحقیقش به قبیله‌ای برخورد کرد که در آن جنس به عنوان نیروی قدرت‌بخش نه برای مرد و نه زن معنی نداشت است و هر دو دارای کیفیاتی بوده‌اند که می‌توان آن را مادرانه نامید. در عوض در قبیله‌ای دیگر هر دو جنس به طور مثبتی جنسی شده و ستیزه‌خو بوده‌اند. در قبیله سوم اما رابطه دو جنس برعکس تمام مناسبات رایج در فرهنگ رایج هستند: یعنی زنان مسلط و مردان به آن‌ها وابسته‌اند" [Weeks, 1997, p.56]. با این‌که باید اذعان داشت که فرهنگ مطلق در اکثر کشورها پدرسالارانه است اما این شواهد نشان می‌دهد که این فرهنگ چندان ربطی به ذات انسان ندارد و ناشی از نقشی است که توسط جامعه تحمیل می‌شود. البته قبول این موضوع بدین معنی نیست که ضمیر انسان صفحه‌ای خالی است که بر اساس نیاز جامعه به هر شکلی در بیاید بلکه جامعه جداسازی جنسی در کار را سامان‌دهی می‌کند تا بتواند خواسته‌های خود-در بازتولید، پرورش، استخدام، خانه‌داری و آمیزش جنسی- را تامین کند.

"در طول دهه ۱۹۸۰ منتقدان فمینیست، مناسبات جنسیتی را به مرکز بحث‌های مربوط به تمایل جنسی کشاندند. آنان با این کار می‌خواستند مناسبات جنسی را که تا آن زمان عاری از بحران تلقی می‌شد، با بحران مواجه سازند... مناسبات جنسی در دو بحث روان‌کاوی و ماتریالیسم مارکسیستی ریشه دارد. بحث روان‌کاوانه عمدتاً کشیده می‌شود سمت تئوری ژاک لاکان: ریشه‌یابی ذهنیت در زبان. کودک برای پایان رساندن سلوک اجتماعی-جنسی خود باید از توهم خیالی وحدت با نفس self و میل به مادر جدا شده به نظم نمادینی وارد شود که همان نظم پدرسالارانه است. پدر پسر را به وسیله‌ی تهدید به اختگی از محرم‌آمیزی با مادر باز می‌دارد. این شیوه‌ی بازدارندگی نه تنها از لحاظ سلسله مراتبی جبرگرایانه است، به ذهنیت جنسیت‌مند نیز تدوam می‌بخشد... این اصرار بر ذهنیت جنسیت‌مند سعی در کتمان این حقیقت دارد که جنسیت آن‌قدر که ایدئولوژی می‌خواست ثبات ندارد. جنسیت نه تنها از خلال زبان بلکه (همان‌طور که ماتریالیست‌های مارکسیست معتقد بودند) از خلال

---

۳. برای مطالعه بیشتر مراجعه کنید به: Richardson John T.E., Gender Differences in Human Cognition, 1st edition, USA, Oxford University Press, 1997

استندهای اجتماعی و رویه‌های فرهنگی نیز ساخت می‌یابد. از این رو، ایدئولوژی جنسیت در انواع رویه‌های فرهنگی یعنی: ادبیات، رسانه‌های جمعی، سینما و غیره بازتاب یافته است. [هیوارد، ۱۳۸۶، ص ۶۱]

موج فمینیستی در مطالعات فیلم اولین بار با ظهور جشنواره‌های فیلم زنان (در نیویورک و ادینبورگ) در ۱۹۷۲ رخ داد که همزمان بود با کتاب‌های عامه‌پسند اوایل دهه ۱۹۷۰ مثل از تکریم تا تجاوز (مالی هسکل Molly Haskell). این کتاب فرض‌های بهبودباورانه در مورد پیشرفت زنان در سینما را رد می‌کند. "هسکل هم فیلم‌های مرتجع ضدفمینیستی هالیوود و هم فیلم‌های قضیب‌محور اروپایی هر دو را به باد انتقاد گرفت و خواستار فیلم‌هایی شد که تصویری از زنان تحت ستم مردسالاری ارائه دهد... فمینیسم فیلمی ابتدایی بر اهداف عملی آگاهی‌بخش، بر محور تصور رسانه‌ای منفی زنان متمرکز شد... نظریه‌پردازانی مانند لورا مالوی Laura Mulvey با به کارگیری مجدد و ترمیم ترکیب‌های از پیش موجود مارکسیسم، نشانه‌شناسی و روان‌کاوی به نقد ماهیت باوری ساده‌انگارانه‌ی فمینیسم اولیه پرداختند" [استم، ۱۳۸۳، ص ۱۹۳]. همان‌طور که در بالا توضیح داده شد این نظریه‌پردازان توجه خود را از هویت جنسی زیست‌شناختی به جنسیت منتقل کردند که ساختار اجتماعی - فرهنگی داشت. این بحث فراتر از صرف نشان دادن و اصلاح کژنمایی‌ها و کلیشه‌ها به این امر می‌پردازد که جریان سینمای غالب چگونه تماشاگران خود را جنسیت‌دار می‌کند. "مقاله دوران‌ساز لورا مالوی در ۱۹۷۵ با عنوان ((لذت دیداری و سینمای روایی))، متنی گشاینده بود. این مقاله با بحث در مورد ماهیت جنسی‌شده‌ی روایت و زاویه دید در سینمای کلاسیک هالیوود، آراء لاکان و آلتوسر را برای طرحی فمینیستی به کار می‌گیرد. از نظر مالوی سینما سه نوع نگاه خیره را مهیا می‌سازد: نگاه خیره دوربین، نگاه خیره‌ی که شخصیت‌هایی که به یکدیگر نگاه می‌کنند و نگاه خیره‌ی تماشاگر؛ که نگاه همذات‌پنداری چشم‌چرانانه با نگاه مذکر را ترغیب می‌کند. سینمای غالب در چارچوب پدرسالارانه‌اش با برتر شمردن جنس مذکر او را به سوژه‌ی فعال روایت و جنس مونث بدل می‌شود به ابژه‌ی منفعل نگاه خیره‌ی تماشاگرانه‌ای که برای جنس مذکر تدارک دیده شده است. به این ترتیب، لذت دیداری در سینما ساختار نگاه مذکر و مورد نگاه بودن مونث را بازتولید می‌کند" [استم، ۱۳۸۳، ص ۱۹۷] مالوی نظر خود را بسط می‌دهد تا به آن جا می‌رسد که حضور زن در فیلم موجب می‌شود در تماشاگر مرد نگرانی اختگی پدید آید. "تماشاگر مرد ممکن است با مشاهده بدن زن توجهش به نبود احلیل در او جلب شود و ترس از اختگی را در او بیدار کند. سینمای کلاسیک هالیوود از سویی می‌کوشد بر لذت بصری بیفزاید و از سوی دیگر ترس از اختگی را کاهش دهد. سینمای هالیوود برای رسیدن به این اهداف از روش‌های خاصی از جمله فetiš‌گرایی و چشم‌چرانی استفاده می‌کند" [کیسی‌بر، ۱۳۸۲، ص ۱۰۰]. مثال معروفی که در مورد فetiš‌گرایی می‌آید نقش‌هایی است که مارلین دیتریش در فیلم‌های استرنبرگ بازی کرده است [naremore, 1988] و از فیلم‌های هیچکاک به عنوان نمونه‌ی چشم‌چرانی تلقی می‌شود [کیسی‌بر، ۱۳۸۲، ص ۱۰۰].

Marlene Dietrich

مارلین دیتریش