

نمایشگاه جهانی
موسم بهار و تابستان

از تهران به تهران
از تهران به تهران
از تهران به تهران

از تهران به تهران
از تهران به تهران
از تهران به تهران

بازنمایی دنیای مردگان
در استاپ موشن های عروسکی

www.ketab.ir

بازنمایی دنیای مردگان در استاپ موشن های عروسکی

پدیدآورنده: مهسا منصوری آریا

صفحه آرای: رینب ح. ب.

طراحی جلد: سع. میقانی

لیتوگرافی: جامع هنر

چاپ و صحافی: نقش آ.

نوبت چاپ: اول، ۱۳۹۷

تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

شابک: ۹۷۸۶۰۰۹۴۶۵۶۴۴

سرشناسه: منصوری آریا، مهسا، ۱۳۵۶ -
عنوان و نام پدیدآور: بازنمایی دنیای مردگان در استاپ موشن های عروسکی
(پارویدهای هستی‌گرایانه اروپا و یالوم) / نویسنده: مهسا منصوری آریا.
مشخصات نشر: تهران، انتشارات هنرهای تجسمی، ۱۳۹۶.
مشخصات ظاهری: ۱۵۲ ص.؛ مصورا رنگی).
شابک: ۹۴۶۵۶-۴۰۴-۹۷۸-۶۰۰
وضعیت فهرست نویسی: فیبا
یادداشت: کتابنامه، ص. ۱۲۱.
موضوع: مرگ در سینما
موضوع: Death in motion pictures
موضوع: مردگان در سینما
Dead in motion pictures
رده بندی کنگره: ۹/۴م ۸۱۳۹۶/PN۱۹۹۵
رده بندی دیویی: ۷۹۱/۲۳۶۵۲۸
شماره کتابشناسی ملی: ۴۶۸۴۱۴۲



تهران: خیابان انقلاب، خیابان فیخرزای، کوچه فاتحی، دربان، طبقه همکف، واحد ۱۰، شماره تماس: ۰۲۱-۶۶۹۰۱۶۳۳-۶۶۴
مرکز توزیع انتشارات کتاب آبان • پست الکترونیک: info@abanbook.net • وب سا: www.abanbook.net



دنیای پس از مرگ جایی دور از ذهن، و در عین حال آشنا برای انسان است. فیلم‌هایی که در باب دنیای پس از مرگ ساخته می‌شود این سؤال قدیمی و همیشگی را درباره‌ی معنادار بودن زندگی و مرگ در قالب داستان‌ها و دیدگاه‌های فریبنده، زنده نگاه می‌دارد. با وجود این که هر یک از این نوع فیلم‌ها طرح‌ها و تم‌هایی قابل شناسایی و جداگانه دارند، همه‌ی آن‌ها در نهایت به نگرانی از فناپذیری و بخت زندگی دوباره مرتبط می‌شوند. نمایش مرگ یکی از موضوعات رایج در فیلم و انیمیشن است، اگرچه فیلم‌های بسیاری هستند که پذیرش مرگ و کنار آمدن با فناپذیری را به طرز آموزنده‌ای نشان می‌دهند، اما برخی دیگر ته‌رراتی غیرواقعی را به بینندگان خود منتقل می‌کنند.

این پایان‌نامه به حوضه‌ی نمایش مرگ، زندگی پس از آن و نحوه‌ی قضاوت نهایی در فیلم که نکته‌ی اخلاقی داستان در آن حاصل می‌شود پرداخته و بازنمایی دنیای مردگان در آثاری چون پارانورمن (۲۰۱۶)، کرالاین (۲۰۰۹) و عروس مرده (۲۰۰۵) را از لحاظ فضا، شخصیت‌های موجود در داستان و نحوه‌ی محاکمه مورد بررسی قرار داده‌است. محاکمه می‌تواند به صورت مستقیم، غیرمستقیم، جزئی یا نهایی برای زندگی شخصیت حکم صادر کند. این حکم کلید درک نکته‌ی اخلاقی داستان تاقی می‌شود و مفاهیمی چون عدالت و قدردانی از زندگی را در بر می‌گیرد. در واقع داستان به این محاکمه کامل نخواهد شد و این بخش برای رسیدن به نتیجه‌گیری از ماجرا و تحت تاثیر قرار دادن مخاطب است.

همچنین به قابلیت‌ها و امکانات استاپ‌موشن در ایجاد فضایی اسرارآمیز و تاریک دنیای مردگان پرداخته‌شده، که یکی از این مهم‌ترین این قابلیت‌ها، ایجاد حس آن‌کنی‌ست. تکنیک‌های سه‌بعدی استاپ‌موشن، چه از لحاظ فرم و چه از لحاظ محتوا ابزارهای بی‌نظیری برای ایجاد تجربه‌ی آن‌کنی در اختیار هنرمند قرار می‌دهند؛ احساسی که از نظر فروید بسیاری از مردم آن را به منتها درجه در ارتباط با مرگ، اجساد مردگان، بازگشت مرده، حضور ارواح و اشباح تجربه می‌کنند.

ضرورت این تحقیق از آن جهت است که احساس و فکر ما نسبت به مرگ از گذشته‌ی

دور تا کنون چندان تغییری نداشته و ترس اولیه از مرگ همچنان درون ما قدرتمند است و همواره آماده است تا با تحریکی خود را نشان دهد؛ و در برخی مواقع فیلم و رسانه‌ها می‌توانند در فرونشاندن این هراس از مرگ مفید واقع شوند. فروید دو دلیل برای بروز اضطراب از مرگ ذکر می‌کند؛ یکی شدت عمل عاطفی ما در مقابل مرگ است و دیگری کافی نبودن دانش علمی ما در مورد آن. در اینجا است که روانکاوان هستی‌گرا به یاری ما می‌آیند. هدف این روانکاوان از جمله اروین یالوم (که نظریات و شیوه‌ی درمان او، مد نظر ما در این تحقیق است) از بین بردن این هراس نیست، بلکه کمک به ما در پذیرفتن و رویارویی با آن پذیرایی است.

هدف از این پژوهش پس بردن به شیوه‌های مختلف بازنمایی دنیای مردگان در فیلم است و سعی داریم به این پرسش پاسخ دهیم که اگر کودکان درک صحیحی از ماهیت مرگ ندارند، چرا از این تم به‌وفور در فیلم‌های مربوط به آن‌ها استفاده می‌شود؟ آیا نمایش این موضوعات می‌تواند تأثیری روی ترک آن‌ها از مرگ بگذارد؟

در فصل اول به بررسی تفکرات موجود در باب مرگ و دنیای مردگان پرداخته‌شد؛ از شواهدی که حاکی از وجود اعتقاد دیرینه به زندگی مردگان بود، سخن گفته‌شد؛ و مختصراً رویکردهای موجود درباره‌ی این سرزمین آرام در داستان‌های اسطوره‌ای و تمدن‌های باستانی مورد بررسی قرار گرفت. داستان‌هایی که بعداً سیستمی‌ی خلق آثار ادبی ارزشمندی شد و بالطبع در روایت‌های سیستمی‌ی نیز تأثیر گذار بود.

در فصل دوم به هراس از فانی بودن، پایان یافتن و مطمئن نبودن از چیزی که در دنیای پس از مرگ منتظرمان است پرداخته‌شده و نظریات روان‌درمانگر اگزیستانسیالیست اروین یالوم در باب مقابله با هراس از مرگ نقل شده‌است. از مفهوم مرگ برای کودکان گفته‌شده و شیوه‌های تدافعی آنان در برابر مرگ، مورد مطالعه قرار گرفته‌است؛ و در نهایت به‌طور مختصری به بررسی نحوه‌ی نمایش این اضطراب مرگ در فیلم پرداخته‌شده‌است.

در فصل سوم به نحوه‌ی نمایش زندگی پس از مرگ در فیلم و نظریه‌های تئوریک در این باب از افرادی چون کریس دیکی، جان باست و... پرداخته شده است؛ و به‌طور خلاصه دسته‌بندی‌ای از انواع متداول نمایش معاد در سینما و مثال‌هایی از فیلم‌های ساخته شده در این زمینه ارائه شده است. در ادامه‌ی این فصل، برای درک بهتر به مطالعه‌ی مختصری در زمینه‌ی ساختار انیمیشن‌هایی که در آن به نمایش مرگ و تأثیری که این مرگ بر سایر شخصیت‌ها گذاشته، پرداخته شده است. این انیمیشن‌ها را که اکثراً متعلق به شرکت والت دیزنی هستند، (مانند بامبی [۱۹۴۲]، شیرشاه [۱۹۹۴]، زیبای خفته [۱۹۵۹]، سفید برفی و هفت کوتوله [۱۹۳۷]، هرکول [۱۹۹۷] و...) از نظر موقعیت شخصیت، نمایش مرگ، نحوه یا علت مرگ و پس‌العمل عاطفی شخصیت‌های فیلم در هنگام مواجهه با مرگ مورد بررسی قرار داده‌ام. در ادامه به مطالعه‌ی بازنمایی دنیای مردگان در فیلم از لحاظ فضا، فرم و نحوه‌ی محاکمه پرداخته شده است، که این سه بخش را می‌توان اجزای اساسی تشکیل‌دهنده‌ی یک فیلم در باب زندگی پس از مرگ دانست.

در فصل چهارم از قابلیت‌های استاپ‌موشن در ایجاد فضاهای رمزآلود و موهوم صحبت کرده‌ایم؛ که مهم‌ترین آن ایجاد حس آن‌کی است. با استفاده از آرای فروید در زمینه آن‌کنی، به جست‌وجوی ردپای این تئوری در انیمیشن پرداخته‌ایم. باتوجه به گفته‌های فروید که در فصل مورد نظر به آن پرداخته نخواهیم شد، می‌توان گفت که ایجاد حس آن‌کنی در استاپ‌موشن‌ها تا حد زیادی بستگی به میزان بازتولید آن‌کی در این آثار دارد؛ هر چه این آثار به واقعیت نزدیک‌تر باشند میزان شوکه شدن مخاطب از اتفاقات دور از واقعیت آن بیشتر است. اما در استاپ‌موشن‌هایی که تا حد زیادی واقعیت‌زدایی شده‌اند، کمتر شاهد ایجاد این حس هستیم؛ مانند آثار تیم برتون؛ زیرا او در فیلم‌هایش دنیایی فانتزی با قواعد، شخصیت‌ها و اشکال مخصوص به خود خلق می‌کند. فروید در مقاله‌ی «آن‌کنی» به این نکته اشاره می‌کند که اگر هر کدام از تم‌های آن‌کنی در موقعیتی دیگر قرار گیرند ممکن است هیچ حس آن‌کنی‌ای ایجاد نکنند. مثال وی افسانه‌های پریان است که مملو از تم‌هایی مانند برآورده شدن آرزوها و زنده شدن دوباره‌ی مردگان است؛

زیرا مخاطب وقوع هر حادثه‌ای را در این فضای امن فانتزی به راحتی می‌پذیرد. در فصل آخر با توجه به مطالب مطرح شده، موردهای مطالعاتی‌ای را که شامل استاپ-موشن‌های کورالاین¹، عروس مرده² و پارانورمن³ بود تحلیل کردیم.

البته نمی‌توان نظریات یالوم را کاملاً منطبق بر نحوه‌ی نمایش مرگ در این انیمیشن‌ها دانست؛ اما می‌توان بحث کرد که این شیوه‌ی نمایش فانتزی می‌تواند به مواجهه با مرگ و غلبه بر حس ترس ناشی از آن کمک کند؛ چنان‌که در بسیاری از آثار که در ادامه به آن‌ها اشاره خواهیم کرد، شاهد ماندگاری یک شخصیت از طریق اعمال نیکی که داشته یا تأثیر مثبتی که روی دیگران گذاشته هستیم؛ و در اکثر مواقعی که شخصیت در فیلم با مرگ روبه‌رو شد شاهد تأثیر مثبت مرگ‌آگاهی و تغییرات ناشی از آن در رفتار و زندگی شخصیت مورد نظر بودیم. در پایان به این نتیجه می‌رسیم که نمایش چنین موضوعاتی می‌تواند به کودکان در درک ماهیت مرگ و زندگی کمک کند. ما اولین تجربه‌ی خود را درباره‌ی مرگ، در کودکی به دست می‌آوریم و رسانه‌ها در شکل‌گیری رویکرد ما نسبت به مرگ نقش به‌سزایی دارند؛ شاید به همین دلیل است که از این تم به‌وفور در فیلم‌های مربوط به کودکان استفاده می‌شود: تا وسیله‌ای برای نشان فراهم آورد که قبل از این که در واقعیت با مرگ مواجه شوند، از راهی که کمتر تهدیدآمیز و ترسناک‌دهنده است آن را تجربه کنند. آن‌ها می‌توانند از عکس‌العمل‌هایی که سایر شخصیت‌ها در هنگام رویارویی با مرگ دارند الگو بگیرند. همچنین فیلم‌هایی با مضمون مرگ، و زندگی پس از آن می‌توانند راه خوبی برای والدین، در مطرح کردن بحث مرگ و فناپذیری با کودکان فراهم آورند.