

## تحول بازنمایی زن قهرمان: سینمای انیمیشن دیزنی از سفیدبرفی و هفت کوتوله تا زوتوپیا

سید حسن سلطانی<sup>۱</sup>، مریم کهوند<sup>۲</sup>، حمید صادقیان<sup>۳\*</sup>

<sup>۱</sup>دانشیار گروه نقاشی، دانشکده‌ی هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.  
<sup>۲</sup>استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده‌ی هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.  
<sup>۳</sup>دانشجوی دوره‌ی دکتری رشته‌ی پژوهش هنر، گروه پژوهش هنر، دانشکده‌ی علوم نظری و مطالعات عالی هنر، دانشگاه هنر تهران، تهران، ایران.  
 تاریخ دریافت مقاله: ۹۹/۱۱/۱۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۰۵/۱۲



### چکیده

بازنمایی شخصیت‌های زن، یکی از محورهای اصلی تولید انیمیشن در کمپانی والت دیزنی است. اولین انیمیشن بلند دیزنی، سفیدبرفی و هفت کوتوله در سال ۱۹۳۷ و زوتوپیا در سال ۲۰۱۶ یعنی حدود ۸۰ سال بعد ساخته شد. تحول کلیشه‌های جنسیتی و شخصیت زنان در این آثار روندی آشکار و قابل تأمل است. در این مقاله ۱۳ نمونه از مهم‌ترین آثار کمپانی دیزنی در بازه‌ی زمانی بین ۱۹۳۷ تا ۲۰۱۶ انتخاب شده‌اند. در همه‌ی این آثار شخصیت اصلی داستان قهرمان زن است. این پژوهش تلاش دارد تا با اتکا بر رویکردهای بازنمایی، به تحلیل آثار هدف پرداخته، نحوه‌ی بازنمایی شخصیت قهرمان زن و تحولات آن را در سینمای انیمیشن دیزنی ارزیابی نماید چنان‌که استراتژی‌های برساختی کلیشه‌سازی و اسطوره‌سازی، از ابزار مهم بازنمایی رسانه‌ای برای تعریف و تثبیت معانی هستند. در این مقاله، با استفاده از الگوی سه‌سطحی نشانه‌شناسی رولان بارت، دلالت‌های صریح، ضمنی و ایدئولوژیک تحلیل می‌شود. یافته‌ها حکایت از تحولات عمده در روند بازنمایی شخصیت‌های زنانه در این تولیدات دارند؛ شیوه‌ی بازنمایی قهرمانان زن از ابتدا تا اواخر قرن بیستم، تغییرات مربوط به اواخر قرن بیستم و اوایل قرن بیست و یک، و نیز دگرگونی‌های مربوط به دهه‌ی اخیر. در نتیجه این تحولات را می‌توان تقارن و تأثیر موج‌های اول تا سوم جنبش فمینیسم دانست.

### واژه‌های کلیدی

انیمیشن، قهرمان زن، بازنمایی، برساخت، استوارت هال.

\*مقاله حاضر مستخرج از پایان‌نامه در حال انجام دوره‌ی دکتری رشته‌ی پژوهش هنر نگارنده سوم، با عنوان: «تحلیل گفتمان دیداری قهرمان مؤنث: مورد پژوهی انیمیشن‌های برگزیده‌ی دیزنی در دهه‌ی دوم قرن ۲۱» می‌باشد که با راهنمایی نگارنده اول و مشاوره نگارنده دوم در دانشگاه هنر تهران، دانشکده‌ی علوم نظری و مطالعات عالی هنر ارائه شده است.

## مقدمه

شخصیت قهرمانان جدید، آنان را در جست‌وجوی زندگی دلخواه خود به نمایش می‌گذارند. اختلاف نظر بین شخصیت اصلی با پدر و مادر، استقلال طلبی دختران و اعراض از کلیشه‌های سنتی از جمله درون‌مایه‌های اصلی آثار دخترانه‌ی قرن بیست و یکم به‌ویژه آثار دهه‌ی اخیر به‌شمار می‌رود.

دیزنی<sup>۴</sup> به‌عنوان یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های رسانه‌ای و صنایع سرگرمی جهان شناخته می‌شود که تا به امروز انیمیشن‌های دخترانه‌ی بسیاری تولید کرده است. بسیاری از این آثار جزو خاطره‌انگیزترین انیمیشن‌ها و اسطوره‌های تاریخ سینما به‌شمار می‌آیند. این استودیو تاکنون ۵۸ فیلم سینمایی تولید کرده است. مسأله‌ی اصلی در این پژوهش، نحوه‌ی بازنمایی زنان در محتوای رسانه‌ای انیمیشن استودیو والت دیزنی و تحول این بازنمایی در مسیر تولیدات آن است. در این مقاله از میان آثار کمپانی دیزنی، ۱۳ اثر مشهور از سال ۱۹۳۷ تا ۲۰۱۶ انتخاب و مورد بررسی قرار گرفته‌اند (جدول ۱). این آثار عبارتند از: سفیدبرفی و هفت کوتوله<sup>۵</sup>، سیندل<sup>۶</sup>، زیبای خفته<sup>۷</sup>، پری دریایی کوچولو<sup>۸</sup>، دیو و دلبر<sup>۹</sup>، علاءالدین<sup>۱۰</sup>، پوکاهونتاس<sup>۱۱</sup>، مولان<sup>۱۲</sup>، گیسوکمند<sup>۱۳</sup>، دلبر<sup>۱۴</sup>، یخ زده<sup>۱۵</sup>، موانا<sup>۱۶</sup> و زوتوییا<sup>۱۷</sup>. انیمیشن‌های منتخب از میان آثاری صورت گرفته که شخصیت قهرمان زن، محور اصلی داستان است. دلیل اصلی انتخاب آثار مذکور، تأثیر تحولات فکری و فرهنگی این استودیو در قبال کلیشه‌های جنسیتی در بستر تولید آن‌ها بوده است. پرسش این است که بازنمایی و معناسازی رسانه‌ی انیمیشن از تصویر قهرمان زن در این آثار چگونه صورت پذیرفته و این بازنمایی متأثر از کدام گفتمان، ایدئولوژی و ارزش است و در نهایت چه تحولاتی در این قهرمان‌پردازی از اولین تا واپسین آثار سینمای انیمیشن دیزنی مشاهده می‌گردد. براین اساس، با تکیه بر رویکردهای بازنمایی و استفاده از الگوی سه‌سطحی نشانه‌شناسی رولان بارت<sup>۱۸</sup>؛ دلالت‌های صریح، ضمنی و ایدئولوژیک در جداول مربوط، به تحلیل آثار هدف می‌پردازد.

رسانه‌ی انیمیشن با تبلیغ و تمرکز بر روی دختران نوجوان و مخاطب‌قراردادن ظریف و تحریک‌آمیز آن‌ها به القای مفاهیمی چون فردیت، حقوق بشر و اومانیسم غربی، اهداف خاصی را در جامعه‌ی در حال گذار مدرن به‌پست‌مدرن دنبال می‌کند و با تعریفی جدید از قهرمان در این عصر، سعی در قراردادن مخاطب در موقعیت مسلط و هژمونیک فرهنگی دارد. موقعیتی که مخاطب معانی ضمنی را همان‌گونه که توسط صاحبان آن برساخته شده، دریافت و به‌عنوان امری طبیعی بپذیرد. در واقع، بنیان و حامیان آن، اهداف ایدئولوژیک خود را به عرصه‌های ظریفی هم‌چون سبک زندگی، مد، سرگرمی و اوقات فراغت کشانده و به تزریق تدریجی سلطه و هژمونی خود در عرصه‌های مختلف حیات فردی، اجتماعی و سیاسی نسل‌ها مشغول‌اند. دراصل بنیان و مولدان این رسانه‌های تصویری در حال ترویج ایدئولوژی خود، با کنارزدن ایدئولوژی حاضر هستند.

شناخت تأثیرات مؤلفه‌های اجتماعی و ایدئولوژیک موجود و بازتاب معنا در فیلم‌های انیمیشن به‌ویژه بر قشر مخاطب اصلی آن یعنی کودکان و نوجوانان، دارای ضرورت و اهمیت زیادی است. دیدمان‌ها<sup>۱۹</sup> و کلیشه‌های جنسیتی‌ای که در کودکی برای ما تعریف می‌شوند در سرتاسر زندگی به انحاء مختلف تکرار و تقویت می‌شوند. کودکان و نوجوانان مفاهیم این آثار را بر مبنای زندگی فردی و ارزش‌های روز جامعه دریافت می‌کنند. «به‌طور معمول شخصیت‌های اصلی انیمیشن‌های میانه‌ی قرن بیستم، بیشتر برگرفته از داستان‌ها و ادبیات عامیانه هستند» (خزاعی، ۱۳۹۶، ۴). و در آن‌ها شخصیت‌های اصلی داستان، دخترانی معصوم، مهربان و فرمان‌بردار هستند که مورد ستم قرار می‌گیرند. با دگرگونی‌های فرهنگی و اجتماعی در گذر زمان، در اواخر قرن بیستم و اوایل قرن بیست و یکم، تحولات مهمی در بازنمایی<sup>۲۰</sup> شخصیت‌های انیمیشن رخ داده است. در این آثار عموماً تصویر دختران مانند قبل مطیع، منفعل و فرمان‌بردار نیست. در نمایش

## روش پژوهش

حکم دال خود می‌پذیرد و مدلولی تازه را به آن منصوب می‌کند.  
۳. مرتبه‌ی سوم؛ دلالت ایدئولوژیک است. دلالت ضمنی و دلالت صریح در تلفیق با یکدیگر ایدئولوژی را تولید می‌کنند. در این مرتبه نشانه‌ها بازتابی از اصلی‌ترین مفاهیم متغییر فرهنگی هستند که حامی یک دیدگاه جهان‌شمول خاص مانند پدرسالاری، آزادی، خردگرایی، عین‌گرایی، نژادپرستی و... است (چندلر، ۱۳۸۷، ۲۱۷).

چنان‌که ذکر شد، امکان دارد هر نشانه علاوه بر معنای صریح، معنای ضمنی نیز داشته باشد که در نهایت مخاطب را به دلالت‌های ایدئولوژیک رهنمون می‌سازد. این مقاله تلاش دارد تا به منظور دستیابی به نحوه‌ی بازنمایی شخصیت‌های اسطوره‌ای زن قهرمان در طول مدت هشت دهه در سینمای انیمیشن دیزنی و کشف لایه‌های ایدئولوژیک آن، در چارچوب نظریات بازنمایی، با توجه به الگوی سه‌سطحی بارت، شخصیت‌های قهرمانان را از نظر ظاهر، نشانه‌های رفتاری و کنش‌های معنادار کاراکتر تحلیل نماید. بنابراین علاوه بر تفکیک دلالت‌های صریح و ضمنی، دلالت‌های ایدئولوژیک را مبتنی بر زمینه‌ها و امواج فمینیستی آثار بازیابی و تشریح می‌نماید. کلیه‌ی نماها<sup>۲۱</sup>، صحنه‌ها<sup>۲۲</sup>، و فصل‌های<sup>۲۳</sup> هر فیلم، در نهایت یک متن یکپارچه را تشکیل می‌دهند و مفهوم قهرمان زن با تحلیل کلی فیلم

در نشانه‌شناسی، معنای صریح و معنای ضمنی مفاهیمی هستند که در رابطه با دال و مدلول به‌کار می‌روند و دو نوع مدلول از هم متمایز می‌شوند: مدلول صریح و مدلول ضمنی و معنا شامل هر دو می‌شود چنان‌که «هیچ‌کدام از این دو بر دیگری اولویت ندارد و بافت تعیین‌کننده است. معنای صریح را به‌طور معمول با عباراتی هم‌چون؛ مبتنی بر تعریف، معنای بدیهی یا معنای مبتنی بر دریافت عام، یا مطابق با عقل سلیم توصیف کرده‌اند» (چندلر، ۱۳۸۷، ۲۱۷). بارت به‌طور کلی سه مرتبه از دلالت را معرفی می‌کند. مدل تحلیل نشانه‌شناسی او با تأکید بر معنای صریح و ضمنی نشانه‌ها، به مرتبه‌ی سوم یعنی مرحله‌ی تلفیق دلالت ضمنی و دلالت صریح، به بازیابی اهداف ایدئولوژیک می‌پردازد که در این مقاله از این سه مرحله به‌عنوان روشی برای تحلیل آثار مورد نظر بهره‌برداری می‌شود. این مراحل عبارتند از:

۱. مرتبه‌ی اول؛ دلالت صریح است. در این مرحله نشانه از یک دال و یک مدلول تشکیل شده است.
۲. مرتبه‌ی دوم؛ دلالت ضمنی است که نشانه‌ی دارای دلالت صریح را در

رسمی فرار کرده‌اند. هم‌چنین ریو (۲۰۱۹) در مقاله‌ی «هویت جنسیتی و عملکرد زنان در انیمیشن‌های دیزنی» با تأکید بر نقش قهرمانانه‌ی زنان، پوکاهونتاس و مولان را به‌عنوان اولین زنان قهرمانی معرفی می‌کند که کم‌کم شروع به انحراف از عملکرد کلیشه‌های جنسیتی گذشته می‌کنند. از دیدگاه نویسنده در این آثار، محدودیت‌هایی وجود دارد مبنی بر این که در روایت آن‌ها همچنان عشق بین زن و مرد محور اصلی فیلم است اما با تغییر عملکرد جنسیتی، نمایانگر یک شخصیت زن فعال‌اند که پادشاهی خود را به‌طور مستقل تأسیس می‌کنند. ریو می‌گوید: با نگاهی به عملکرد جنسیتی مردان، مردان عمدتاً فعال هستند و نقشی مسحورکننده برعهده می‌گیرند اما زنان در درجه اول مطیع و منفعل هستند. او این ایدئولوژی‌های دوره‌ای و هویت جنسیتی را کلیشه‌های نادرست برای کودکان و خردسالان می‌داند. هین و همکاران (۲۰۱۸) در مقاله‌ی خود باعنوان «ظهور شاهزاده خانم آندروژینوس: بررسی نمایش جنسیت در شخصیت‌های شاهزاده و شاهزاده‌خانم فیلم‌های دیزنی، پخش شده در سال‌های ۲۰۰۹-۲۰۱۶» با استفاده از روش تحلیل محتوا به بررسی ویژگی‌های رفتاری، چگونگی نجات و عشق شخصیت‌های شاهزاده و شاهزاده‌خانم در پنج فیلم دیزنی که بین سال‌های ۲۰۰۹ و ۲۰۱۶ تولید شده می‌پردازد (شاهزاده‌خانم و قورباغه، گیسوکمند، دلیر، منجمد و مولانا). هم‌چنین برای ارزیابی تغییرات تاریخی، آن‌ها را با آثار قبلی مقایسه نموده و نتیجه می‌گیرد که در فیلم‌های ۲۰۰۰ تا ۲۰۱۰ رفتارهای زنانه و مردانه تقریباً به‌طور برابر به نمایش درآمده‌اند. بنابراین باگذشت زمان، نمایه‌های برابری طلبانه‌تری را نشان می‌دهند. علاوه بر این، شاهزاده خانم‌ها بیشتر مجرد می‌مانند. قارابدیان (۲۰۱۴-۲۰۱۵) نیز در مقاله‌ی «متحرک‌سازی نقش‌های جنسیتی: دیزنی شاهزاده خانم مدرن را چگونه بازتعریف می‌کند» معتقد است که با تولید فیلم دلیر در سال ۲۰۱۲ و بیخ‌زده در ۲۰۱۴، دیزنی نسخه‌ی جدیدی از قهرمان زن را ارائه داده است و می‌گوید، دیزنی این بار می‌خواهد شاهزاده‌خانم‌ها به‌عنوان قهرمان واقعی علیه کلیشه‌های خود شورش کنند. آن‌ها این بار نه از طریق نحوه‌ی تولد بلکه توسط عملکردشان قهرمان می‌شوند. نیز بری و همکاران (۲۰۱۴) در مقاله‌ی «نقش‌های جنسیتی در انیمیشن‌های دیزنی» می‌گویند؛ شخصیت مرد در آثار اولیه‌ی دیزنی، بسیار مهم و برتر نمایش داده می‌شود، به‌طوری‌که مثلاً با یک بوسه به سفید برفی زندگی دوباره‌ای می‌بخشد. این نشان می‌دهد که یک شخصیت مرد در انیمیشن دیزنی چقدر قادر متعال به تصویر کشیده شده است. در این آثار، شخصیت‌های زن با نقش‌های مطیع و منفعل، پیام خوبی به دختران جوان قرن بیست و یکم نمی‌دادند. تورجی (۱۳۹۸) در پایان‌نامه‌ی دوره دکتری پژوهش هنر با عنوان «تحلیل گفتمان پسااستعماری در انیمیشن‌های آمریکایی مورد مطالعاتی: سریال انیمیشن بن‌تن»، درپی عناصر دوگانه‌ی متنی است که قادر به تولید محورهای غیریت‌ساز هستند. وی به نقل از ادوارد سعید می‌گوید: «مخاطبان حین برخورد با این محورها، نسبت به انتخاب یکی از دو وجه آن از خود عکس‌العمل نشان می‌دهند. از دیدگاه نویسنده، آن‌ها در مواجهه با دوگانه‌های متنی، سمت و سویی را برمی‌گزینند که متن تمایل دارد.»

در پژوهش حاضر، چگونگی بازنمایی شخصیت‌های اسطوره‌ای زن در طول مدت هشت دهه در سینمای انیمیشن دیزنی و تبیین تحولات آنان از شخصیت‌های منفعل اولیه تا قهرمانان دهه‌ی اخیر دارای نوآوری است.

به‌دست آمده است. بنابراین در اینجا واحد مشاهده، فیلم و واحد تحلیل نیز فیلم است و مجموع سکانس‌هایی که بیان اصلی روایت را از طریق تصویر برعهده دارند. چنان‌که در مقدمه نیز ذکر شد، این پژوهش به تحلیل ۱۳ اثر منتخب (جدول ۱) از سال‌های ۱۹۳۷ تا ۲۰۱۶ به‌منظور دستیابی به چگونگی بازنمایی زن قهرمان و تحولات این بازنمایی در طول حدود یک قرن تولیدات دیزنی پرداخته است. تفسیر بازنمایی‌ها ابزاری برای نمایش دلالت‌های ایدئولوژیک است که در بطن تصاویر نهفته‌اند.

## پیشینه‌ی پژوهش

تاکنون پژوهش‌های متعددی به موضوع جنسیت و شیوه‌های بازنمایی رسانه‌ها، از دیدگاه‌های متفاوت پرداخته که یکی از مهم‌ترین آن‌ها رویکرد بر ساخت‌گرایی اجتماعی اروینگ گافمن به مقوله‌ی جنسیت و بازنمایی آن در رسانه‌های دیداری است. از دیدگاه گافمن در کتاب *تبلیغات جنسیتی* (۱۹۷۹)، جنسیت به‌صورت دیداری به شکل‌های مختلف در گستره‌ی تبلیغات رسانه‌ای بر ساخته می‌شود. او معتقد است عدم تشابه در رفتار زن و مرد، براساس تفاوت‌های بیولوژیک به‌وجود نمی‌آید و بسیاری از رفتارهای اجتماعی که به‌طور طبیعی ویژگی زن و مرد شناخته می‌شوند، در اصل ابزاری برای تولید این تفاوت‌ها هستند. نقطه‌ی کانونی بحث نظری گافمن در تبلیغات جنسیتی؛ مفهوم نمایش جنسیت است. از نگاه او در موقعیت‌های مختلف اجتماعی، جنسیت از طریق نمایش ابراز می‌شود. این نمایش‌ها هویت اجتماعی افراد را بازنمایی نموده و از این منظر برای دیگران نقشی بیانگر ایفا می‌کنند. در این راستا پژوهش‌هایی نیز باتوجه به شیوه‌های قهرمان‌پردازی زنان در انیمیشن‌های دیزنی به این مقوله پرداخته که بخشی از جدیدترین آن‌ها از این قرارند؛ جانگ و کیم (۲۰۲۰) در مقاله‌ای باعنوان «تجزیه‌وتحلیل رفتارهای نقش جنسیتی مطابق با بیان دیداری انیمیشن دیزنی: تمرکز بر شخصیت‌های زن؛ مولان، گیسوکمند، مولانا و منجمد ۲» شخصیت‌های این چهار انیمیشن را بازنمایی هویت زن مدرن دانسته‌اند. این مطالعه تأیید می‌کند که امروزه ژست و رفتارهای کلیشه‌ای زنان برای به‌تصویر کشیدن قهرمانان زن در فیلم‌های انیمیشن مورد استفاده قرار نمی‌گیرد و ترکیب داستان و جنبه‌های مختلف شخصیت‌ها از کلیشه‌های جدول ۱- مشخصات کلی انیمیشن‌های مورد تحلیل.

ردیف	نام انیمیشن	تاریخ اکران	تولید کننده
۱	سفید برفی و هفت کوتوله	۱۹۳۷	والت دیزنی
۲	سیندرلا	۱۹۵۰	والت دیزنی
۳	زیبای خفته	۱۹۵۹	والت دیزنی
۴	پری دریایی کوچولو	۱۹۸۹	والت دیزنی
۵	دیو و دلبر	۱۹۹۱	والت دیزنی
۶	علاءالدین	۱۹۹۲	والت دیزنی
۷	پوکوهانتس	۱۹۹۵	والت دیزنی
۸	مولان	۱۹۹۸	والت دیزنی
۹	گیسوکمند	۲۰۱۰	والت دیزنی
۱۰	دلبر	۲۰۱۲	دیزنی - پیکسار
۱۱	بیخ زده	۲۰۱۳	والت دیزنی
۱۲	مولانا	۲۰۱۶	والت دیزنی
۱۳	زوتویا	۲۰۱۶	والت دیزنی

## مبانی نظری پژوهش

## ۲- طبیعی سازی

در ادامه‌ی نظریات هال درخصوص بازنمایی و در تکمیل آن؛ مفهوم طبیعی سازی در آثار رولان بارت ذیل عنوان اسطوره سازی مطرح شده است. بارت «ویژگی اسطوره را تبدیل یک معنا به فرم می‌داند» (بارت، ۱۳۷۵، ۵۸). «برای بارت اسطوره‌ها به عملکرد ایدئولوژیک طبیعی سازی کمک می‌کنند تا واکنش‌های فرهنگی به اموری کاملاً طبیعی، عادی، خودآگاه و مطابق با عقل سلیم به نظر برسند طبیعی سازی، بازنمودهای ایدئولوژیک خاص را به صورت عقل سلیم در می‌آورد» (فرکلاف، ۱۳۷۹، ۵۰). چنان‌که «اگر کلیشه‌ها، به واسطه‌ی فرایند طبیعی سازی، قابل باور برای مصرف‌کنندگان رسانه‌ای نشوند؛ در ترویج، تعمیق و تثبیت معانی ایدئولوژی وابسته به آن ناکام خواهند ماند» (ترابی اقدم و فهیمی فر، ۱۳۹۹، ۹۵). با توجه به دیدگاه‌های برساختی فوق، کلیشه سازی و اسطوره سازی، از ابزار مهم تولید معانی و در خدمت بازنمایی رسانه‌ای هستند بنابراین تلاش برای تثبیت معنا در نتیجه‌ی عمل بازنمایی از این معابر صورت می‌گیرد. هم‌چنین «تغییر کلیشه‌ها نشان می‌دهد که آن‌ها اموری ذاتی نیستند بلکه برساختی، بافت‌بنیاد و تاریخ‌مند هستند» (همان، ۹۴). در فرآیندهای طبیعی سازی که همگی کارکرد ایدئولوژیک دارند، نابرابری‌های طبقاتی مانند نژاد یا جنسیت بصورت اموری عادی بازنمایی می‌شوند و این طریق برساخته‌های اجتماعی فرهنگی کاملاً بدیهی و طبیعی به نظر می‌رسند؛ در انیمیشن‌های اولیه‌ی دیزنی، دختران به صورت طبیعی در نقش‌های زبردست، منفعل، تسلیم و درانتظار منجی نمایش داده می‌شدند. بنابراین طبیعی سازی تقویت ایدئولوژی غالب را برعهده دارد.

## موج‌های اول تا سوم فمینیسم

سیر اندیشه‌های فمینیسم در دو سده‌ی اخیر از نظریه‌های فراگیر و پردامنه‌ی لیبرال فمینیستی، تا ژرف‌اندیشی‌های خلاق و گاه تندروانه‌ی رادیکال فمینیست‌ها که بنیان علم، اخلاق و سیاست را به چالش کشیده‌اند؛ از بحث‌های روان‌کاوی، جدل‌های مارکسیستی و راهکارهای اجتماعی تا پیچیدگی‌های نوشتاری فمینیست‌های پسامدرن، کاری‌ست بسیار پیچیده که در این مجال بطور خلاصه به معرفی آن می‌پردازیم؛ «ورود واژه‌ی فمینیسم به زبان فرانسه به سال ۱۸۳۷ میلادی برمی‌گردد. پسوند *isme* نشان از وجود مکتبی دارد که در جهت بازپس‌گیری حقوق، آزادی و نقش اجتماعی زنان فعالیت می‌کند» (مارکز، ۱۹۸۱، ۹۰). «سیر فعالیت فمینیست‌ها را به سه موج تعبیر می‌کنند: موج اول از قرن نوزدهم تا سال‌های پس از جنگ جهانی اول ادامه یافت؛ موج دوم به دهه‌ی شصت برمی‌گردد و موج سوم دو دهه‌ی اخیر را شامل می‌شود» (سلیمانی و هراتی، ۱۳۹۴، ۹). موج اول مقارن با «قرن نوزدهم، قرن جنبش‌های اجتماعی، مذهبی و فمینیستی است. جنبش زنان، حق اشتغال، افزایش مزد زنان و برابری حقوق آنها با مردان در این قرن آغاز شد» (آندره، ۱۳۷۲، ۱۲۸). «گفتمان مدرن با مفاهیمی چون برابری، آزادی، حقوق فردی، فردگرایی، عام‌گرایی، اندیشه‌ی ترقی و ... زمینه را برای زنان در جهت تقاضا برای بسط اصول بنیادی مدرنیته به نحوی که آنها را نیز شامل شود، آماده می‌کرد» (مشیرزاده، ۱۳۷۹، ۳۷). جنگ دوم جهانی، موجب شد تا فمینیسم عملاً به بخش قابل توجهی از اهداف خود یعنی حق رأی زنان یا برابری حقوق زن و مرد در بسیاری از وجوه حیات اجتماعی دست یابد. موج سوم یا

مفهوم بازنمایی، منبعت از نظریات و آثار استوارت هال<sup>۲۳</sup> است. از دیدگاه هال، بازنمایی به منزله‌ی نوعی برساخت اجتماعی است. بر این مبنا، چارچوب نظری این پژوهش براساس رویکرد برساختی هال به نظریه‌ی بازنمایی<sup>۲۳</sup> استوار شده است. چنان‌که از منظر وی، سه برداشت مهم و متفاوت از بازنمایی رسانه‌ای وجود دارد؛

۱. نظریه‌های بازتابی<sup>۲۴</sup>؛ رویکرد بازتابی بر این باور است که کارکرد زبان مانند یک آئینه، بازتاب معنای صحیح و دقیقاً منطبق با جهان است.
۲. نظریه‌های تعددی<sup>۲۵</sup>؛ در این رویکرد، «کلمات» معنایی را که واقعا مؤلف قصد انتقال آن را دارد، با خود حمل می‌کنند.
۳. نظریه‌های برساختی<sup>۲۶</sup>؛ براساس این رویکرد، ما معانی را می‌سازیم و این عمل را به واسطه‌ی نظام‌های بازنمایی مفاهیم و نشانه‌ها انجام می‌دهیم (هال، ۱۹۹۷، ۲۴-۲۵).

برمبنای رویکرد برساختگرایی بازنمایی، معنا یک برساخت اجتماعی است؛ به این مفهوم که هیچ‌یک از رسانه‌ها قادر نیستند بازتابی آئینه وار از واقعیت ارائه کنند. از دیدگاه هال بازنمایی نوعی اندیشیدن، فهمیدن و تفسیر جهان است. به عبارت دیگر بازنمایی یکی از کارکردهای فرهنگی تولید معنا است، «ساختی که رسانه‌های گروهی از ابعاد مختلف واقعیت مانند: اماکن، اشیاء، اشخاص، هویت‌های فرهنگی و مفاهیم مجرد دیگر ایجاد می‌کنند. تجلی بازنمایی‌ها ممکن است به صورت گفتاری، نوشتاری، یا تصاویر متحرک باشد» (دایر، ۲۰۰۵، ۲۰۴). نحوه‌ی بازنمایی محتوای رسانه‌ها، بخش مهم استراتژی‌های تولید و در راستای ایدئولوژی‌های تولیدکنندگان است. از نظر هال «تلاش برای تثبیت معنا در نتیجه‌ی عمل بازنمایی محقق می‌شود که سعی می‌شود پای معانی بالقوه‌ی متفاوتی به یک متن کشیده شود و به یکی از معانی ارجحیت داده شود» (هال، ۱۹۹۷، ۲۲۸). هال این معنای حاصل از بازنمایی را معنای مرجح می‌نامد. از دیدگاه او کلیشه سازی<sup>۲۷</sup> و طبیعی سازی<sup>۲۸</sup> دو استراتژی عمده‌ی بازنمایی هستند که از سوی رسانه‌ها در بازتولید هویت زنان و برساخت ایماژهای مبتنی بر تبعیض جنسیتی به کار گرفته می‌شوند» (مسعودی و خسروی، ۱۳۹۲، ۴۸).

## ۱- کلیشه سازی

هال کلیشه سازی را کنشی معنا سازانه می‌داند و معتقد است «اساساً برای درک چگونگی عمل بازنمایی نیازمند بررسی عمیق کلیشه سازی‌ها هستیم» (هال، ۱۹۹۷، ۲۵۷). هر آنچه در فرایند پردازش اطلاعات دخیل است می‌تواند ابزار کلیشه سازی باشد؛ از تأثیرات تکنولوژی تا ساختارهای روان‌شناختی افراد. «کلیشه سازی شیوه‌ی مرسوم گروه‌های حاکم است که تلاش می‌کنند به کل جامعه طبق دیدگاه خود، نظام ارزشی و ایدئولوژی خود شکل بدهند» (هال، ۲۰۰۳، ۲۵۹). رسانه‌ها کلیشه‌ها را می‌سازند و آن‌ها را تقویت و تثبیت می‌کنند. کلیشه سازی فرایندی است که براساس آن طبقه بندی‌های اجتماعی فرهنگی منطبق با ایدئولوژی شکل می‌گیرد و بر ویژگی‌هایی ثابت و تکراری استوار است. قهرمان زن در هر دوره‌ی تاریخی از آثار کمپانی دیزنی، در چارچوب کلیشه‌های مربوط به آن دوره به ایفای نقش می‌پردازد.

«پوکاهونتاس» دختر رئیس قبیله است. او برخلاف دستورات و سنت‌های قبیله، در مقابل مجازات اعدام جوانی از ارتش دشمن ایستادگی کرده، مانع وقوع جنگ می‌شود.

#### ۸- مولان

«مولان» دختر جوانی است که برای حفظ جان پدر و محافظت از وطنش، برخلاف رسوم و قوانین، خود را شبیه مردان در آورده، به ارتش می‌پیوندد. پیوستن مولان به ارتش باعث پیروزی و حصول دستاوردهای بزرگ می‌شود.

#### ۹- گیسوکمند

«راپونزل» شاه‌دختی با موهای بلند و جادویی است که برخلاف دستورات جادوگر، به دنبال کردن رؤیایها و فداکاری در راه عشق پرداخته، در نهایت ضمن یافتن موقعیت واقعی خود، با مرد مورد علاقه‌اش ازدواج می‌کند.

#### ۱۰- دلیر

«مریدا» شاه‌دخت و دختر رئیس قبایل است که از ازدواج سنتی مطابق با رسوم و خواست ملکه (مادرش) سرباز می‌زند. او در پایان موفق می‌شود تا عنان سرنوشت را مطابق خواست خود در دست گیرد.

#### ۱۱- یخ‌زده

«السا و آنا» دو خواهر و شاه‌دخت هستند. السا، خواهر بزرگ‌تر دارای توانایی ذاتی ویژه‌ای است که او را از دیگران متمایز می‌کند. اتحاد این دو خواهر باعث تمرکز قدرت، اعتبار و انسجام جامعه‌ی تحت فرمان آن‌ها می‌شود.

#### ۱۲- موآنا

«موآنا» دختر رئیس قبیله، تصمیم می‌گیرد تا برخلاف دستورات و با سفر به اقیانوس، زندگی مردم قبیله را نجات دهد. او در این راه از قوانین سرپیچی می‌کند اما ضمن نجات قبیله، مسبب دستاوردهای اجتماعی بزرگی می‌شود.

#### ۱۳- زوتوپیا

«جودی» دختر بچه‌ی خرگوشی است که علی‌رغم خواست پدر و مادر تصمیم دارد تا افسر پلیس شود؛ او در این مسیر ضمن به چالش کشیدن جنسیت، قدرت بدنی، نژاد و مسایل بیولوژیک، به موفقیت‌های بزرگی دست می‌یابد.

انیمیشن‌های کمپانی والت دیزنی همواره جزو محبوب‌ترین آثار و مورد علاقه‌ی کودکان و نوجوانان بوده‌اند. پیش از این، بسیاری از آثار مشهور این عرصه، انیمیشن‌های دو بُعدی<sup>۳۱</sup> دیزنی بودند. آثاری که بسیاری از کودکان نسل‌های گذشته با آنها خاطرات زیادی دارند و آنان را به‌سان اسطوره‌هایی ماندگار به خاطر سپرده‌اند. به‌طور شاخص انیمیشن‌های: سفیدبرفی و هفت کوتوله، سیندرلا، زیبای خفته و دیو و دلبر (جدول ۲) از آثار مهم و مشهور دیزنی هستند که بی‌تردید جزو مهم‌ترین انیمیشن‌های دخترانه‌ی تاریخ سینمای انیمیشن جهان به‌شمار می‌روند. سفیدبرفی و هفت کوتوله اولین انیمیشن بلند از مجموعه انیمیشن‌های کلاسیک والت دیزنی است. در بازنمایی این آثار، شخصیت‌های اصلی دخترانی صبور، مطیع و مهربان هستند که «مورد نابرابری و آزار دیگران، از جمله نامادری، جادوگر و یا هیولای قدرتمند قرار می‌گیرند. آن‌ها خود را به‌دست سرنوشت می‌سپارند و در انتظار شاهزاده‌ای می‌مانند تا آن‌ها را از ظلم نامادری‌ها و

پُست‌فمینیسم<sup>۳۲</sup> در مغایرت آشکار با اهداف برابری زن و مرد موج دوم فمینیسم است. آن‌ها معتقدند که برابری جنسیتی کمابیش تحقق یافته و زنان مدت‌هاست دیگر قربانی نظم پدرسالاری نیستند. ناتاشا والتر<sup>۳۳</sup> می‌نویسد: «همه‌جا زنانی را می‌بینیم که آزادتر و قدرتمندتر از گذشته هستند» (برانتسون و استفورد، ۲۰۱۰، ۱). در بازنمایی‌های رسانه‌ای پُست‌فمینیسم زنان برای اقتباس و احراز هویت‌های جدید تلاش می‌کنند. در این فرآیند بر جنبه‌های اصیل و واقعی لذت، تفریح و نیز خطرهای جدید برای استقلال و خودمختاری زنانه تأکید می‌شود. فمینیسم موج سوم کوششی است برای ترمیم فاصله میان سیاست‌های موج دوم و شعار انتخاب فردی پُست‌فمینیسم. «در امواج قبلی، زنان بالقوه خواهر محسوب می‌شدند؛ اما در موج سوم سن، قومیت، طبقه، نژاد، فرهنگ، جنسیت و تجربه بر شکل‌گیری هویت زنان مؤثر قلمداد گردید و برخلاف نظرات پیشین، یک ایدئولوژی خاص نمی‌تواند بر همه‌ی زنان حاکم باشد» (سلیمانی و هراتی، ۱۳۹۴، ۱۱).

### عناوین، نام قهرمان و موضوع کلی انیمیشن‌های مورد تحلیل

#### ۱- سفید برفی و هفت کوتوله

«سفید برفی» یتیم در خدمت نامادری‌اش است. ملکه بخاطر حسادت به زیبایی سفید برفی او را مسموم می‌کند. سفید برفی در سکانس پایانی فیلم با بوسه‌ی شاهزاده‌ای حیاتی جدید می‌یابد.

#### ۲- سیندرلا

«سیندرلا» دختری یتیم و فقیر، خدمتکار نامادری و دو دختر اوست. سیندرلا پس از آشنایی با شاهزاده‌ی داستان در نهایت با او ازدواج می‌کند و خوشبخت می‌شود.

#### ۳- زیبای خفته

«آرورا» شاه‌دختی است که توسط جادوگر شرور جادو شده و به خوابی عمیق فرو می‌رود. بعد از گذشت صدسال شاهزاده‌ای جوان عاشق آرورا می‌شود، او را می‌بوسد و آرورا از خواب بیدار شده، طلسم جادوگر باطل می‌شود.

#### ۴- پری دریایی کوچولو

«آریل» پری دریایی کوچک، پس از نجات جان شاهزاده از طوفان (علی‌رغم هشدارهای پدر و برخلاف دستورات)، تصمیم می‌گیرد تا مسیر زندگی‌اش را خود انتخاب کند. او در نهایت با ازدواج با شاهزاده خوشبخت می‌شود.

#### ۵- دیو و دلبر

«بل» دختر جوانی است که برای نجات پدر، تصمیم می‌گیرد تا اسیر هیولایی در یک قصر قدیمی شود. هیولا دراصل شاهزاده‌ای دچار طلسم جادوگر است و پس از مدتی عاشق بل می‌شود. با ازدواج آن‌ها نفرین جادوگر می‌شکند.

#### ۶- علاءالدین

«جاسمین» دختر پادشاه، به‌خاطر فرار از ازدواج اجباری از خانه می‌گریزد و با علاءالدین آشنا می‌شود. علاءالدین عاشق او می‌شود و جاسمین تصمیم می‌گیرد تا برخلاف دستور پادشاه با او ازدواج کند.

#### ۷- پوکاهونتاس

آوریل<sup>۳۲</sup> می خواهد با کسی ازدواج کند که مطابق میل پدرش نیست، او در نهایت (با تغییر ظاهری از پری دریایی به انسان دوپا) با عشق واقعی خود ازدواج می کند. جاسمین<sup>۳۳</sup> از پذیرفتن تقاضای ازدواج خواستگاران که سلطان می پسندد، خودداری می کند، هم چنین پوکاهونتاس توانسته قبیله را از یک جنگ خانمان سوز برهاند و پیشنهاد ازدواج یک سرباز از قبیله خودش را به امید ازدواج با اسمیت رد کند. نیز مولان با تغییر ظاهر (از زن به مرد) با ارتش هون متجاوز مبارزه کرده، کشورش را نجات می دهد و در نهایت به واسطه ازدواج به عضویت خانواده سلطنتی درمی آید. بل<sup>۳۴</sup> تقاضای ازدواج گاستون<sup>۳۵</sup> را در مقابل چشمان همه شهر رد می کند (جدول ۳). نظریه زمان ساخت آثار هدف در جدول (۱) و با مشاهده تحول در هر یک از دلالت های جداول (۲) و (۳) چنین استنباط می شود که تقریباً هم زمان با ظهور موج های دوم و سوم فمینیسم در آمریکا (به عنوان بستر شکل گیری آثار)، تغییر در تصویر و هر یک از دلالت های سه گانه شاهزاده خانم های دیزنی در جداول محرز است. در آثار مرتبط با موج دوم، ویژگی های مشترک میان شخصیت های اصلی هر فیلم متناسب با شرایط فکری این دوره تغییر کرده است. این تغییرات حکایت از تحول نگرش ها در لایه های مختلف اجتماعی سیاسی و نیز نظام های ایدئولوژیک حاکم دارد. در این دوره برخلاف دور اول برای شخصیت ها آراستگی اهمیت کمتری دارد، خواسته های شخصی اولویت یافته و کلیشه های جدیدی از دختران فعال و تأثیرگذار پردازش می شود اما همچنان این کلیشه ها در طبقه بندی های اجتماعی فرهنگی منطبق با ایدئولوژی حاکم، مرد را در جایگاه رفیع تری می نشانند به نحوی که کامیابی دختران در این دوره معطوف به همراهی با

موجودات بدسرشت برهاند» (خزاعی، ۱۳۹۶، ۴). و زندگی رؤیایی، شیرین و بی دغدغه ای را آغاز کنند. اما در ظاهر و محتوای آثار دهه های بعدی این کمپانی، به تدریج تفاوت هایی نسبت به انیمیشن های این دوره ظهور می کند.

در آثار انیمیشن مرتبط با موج اول، ویژگی های بارز و مشترک میان شخصیت های اصلی هر فیلم در سه سطح دلالتی بارت ذکر شده است. در بررسی این ویژگی ها به وضوح می توان شیوهی بازنمایی و استراتژی های ایدئولوژیک آن ها را دریافت کرد. چنان که ذکر شد رسانه ها کلیشه ها را تعریف می کنند، آن ها را تقویت و در نهایت تثبیت (طبیعی سازی) می کنند. در این فرایند براساس طبقه بندی های اجتماعی فرهنگی منطبق با ایدئولوژی حاکم، ویژگی های ثابت درحال تکرار هستند. این ویژگی ها به سادگی از طریق تکرار طبیعی سازی می شوند. آراستگی ظاهر، لطافت های رفتاری و انفعال را می توان مهم ترین خصیصه های این مرحله از شخصیت پردازی دختران دانست.

## ۲- نمونه انیمیشن های مرتبط با موج اول

«با ظهور فمینیسم در آمریکا، تغییر در تصویر شاهزاده خانم های دیزنی آغاز شد. پس از دهه ۱۹۸۰ دیزنی با ساخت پری دریایی، شاهزاده خانم های خود را براساس گفتمان های جنسیتی و کلیشه های مرتبط با آفرینی کرده است» (بری و همکاران، ۲۰۱۴، ۹). شخصیت های اصلی در این انیمیشن ها برخلاف دختران قبلی، شخصیت های منفعل، مطیع و ستم پذیر نیستند. آن ها جسور و فعال اند و خودشان برای تغییر سرنوشت تصمیم می گیرند؛

۲- نمونه انیمیشن های مرتبط با موج اول.

نام فیلم	تصویر قهرمان	دلالت صریح	دلالت ضمنی	دلالت ایدئولوژیک
سفید برفی و هفت کوتوله		سفید برفی؛ موهای مشکی و کوتاه، صورت گرد و سفید مثل برف و چشمان قهوه ای	مطیع، خانه دار، مهربان احساساتی و متعهد	باید به سرنوشت رضایت داد و در انتظار کسی (مردی) ماند تا برای نجات و خوشبختی از راه برسد
سیندرلا		سیندرلا؛ بلوند با موهای طلایی مایل به قرمز، چشمان آبی و قد بلند	مهربان، آرام و متین	مظلومیت و رنج کشیدن امری مثبت است و از راه رسیدن شاهزاده، پایان سختی های زندگی است
زیبای خفته		آرورا؛ آراسته با موهای زرد، رنگ پوست روشن، چشمان آبی و لاغر اندام	زیبا، عاقل، هنرمند و مهربان	بوسه ی یک مرد پایان انتظار و خواب صدساله ی (انفعال) زن است که پس از آن باید زن حیات یافته و خوشبخت می شود
دیو و دلبر		بل؛ زیبا با قد متوسط، چشمان مشکی و رنگ موی قهوه ای روشن	دختری مهربان، نجیب و اهل مطالعه	فداکاری برای نجات دیگران امری مثبت است حتی اگر به قیمت اسارت دربند یک هیولا باشد

طریق تکرار تقویت می‌شود» (قارابدیان، ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵، ۲۵). در آغاز دهه‌ی دوم قرن بیست و یکم، به یکباره شاهد تغییراتی در شخصیت‌پردازی دختران هستیم که به طور کلی بنیادهای دوره‌های قبلی دیزنی را نیز دگرگون می‌کند؛ در این آثار ضمن تحولات مربوط به سبک اجرای آثار (از کارتون‌های دوبعدی به انیمیشن‌های سه‌بعدی کامپیوتری)<sup>۴</sup>، استودیوی دیزنی متناسب با تحولات اجتماعی فرهنگی جامعه‌ی آمریکایی، به‌ویژه جنبش‌های مدرن و پُست‌مدرنیستی، قهرمانان متفاوتی را خلق می‌کند. دیزنی در سال ۲۰۱۰ با اکران گیسو کمند و پس از آن با همکاری پیکسار<sup>۵</sup> (کمپانی تازه خریداری شده توسط دیزنی) فیلم انیمیشن دلیر را در سال ۲۰۱۲ روانه‌ی بازار نمود.

در آثار جدید، «قهرمانان دیزنی علیه خود قیام می‌کنند شخصیت‌های جدید دیگر به خاطر نوع تولدشان قهرمان نیستند بلکه عملکردشان آن‌ها را به قهرمانانی تبدیل می‌کند که تا پیش از این تحت تأثیر کلیشه‌ها نظیر وابستگی‌های عاطفی، انفعال و بلا تکلیفی به نمایش در می‌آمدند» (قارابدیان، ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵، ۲۳). در سال ۲۰۱۴ انیمیشن بیخ‌زده با شخصیت‌های اصلی دو خواهر، مسیر جدیدی برای تحول گفتمان دوگانه‌ی مرد و زن، با تمرکز

مرد مطلوب داستان است. شاهزاده‌خانم‌های جدید نوع دیگری از الگوی دختران جوان هستند. به این ترتیب شیوه‌ی بازنمایی دختران قهرمان در آثار دیزنی، تغییر کرد و با تغییر نقش‌های جنسیتی، این شخصیت‌ها با کسب جایگاه برتر در نقش‌هایشان نیز تحولاتی داشته‌اند. از منظر بازنمایی در این فرآیند، «این تغییر بر دختران جوان جامعه‌ی امروز تأثیرگذار است، چراکه قهرمانان دیزنی، الگوهای جهانی به مخاطبان ارائه می‌کنند» (یربی و همکاران، ۲۰۱۴، ۷). در این آثار مفهومی در ذهن مخاطب برساخته شده، که از طریق تکرار و دیدن، به شکل وسیعی که نقشی را برای زن پیشنهاد می‌کند، آن‌را برساخته و به تعبیر حال، معنای مرجح می‌کند. در واقع این الگویی است که تولیدکنندگان به مخاطب ارائه داده‌اند بدین مفهوم که جامعه شمارا این چنین دوست دارد. به این ترتیب، دیزنی به ایده‌ی ایجاد برابری جنسیتی و تعریف پذیرش یک مفهوم جهانی کمک می‌کند. از دیدگاه نشانه‌شناسی، کودکان نیز از آنچه می‌بینند نشانه‌های اجتماعی را دریافت می‌کنند. هم‌چنین «با تولید اسباب بازی‌ها و لوازمی که پس از اکران فیلم‌ها توسط تولیدکنندگان توزیع می‌شوند، معنا و مفهوم این ایده‌ها همچنان از جدول ۳- نمونه انیمیشن‌های مرتبط با موج دوم.

نام فیلم انیمیشن	تصویر قهرمان	دلالت صریح	دلالت ضمنی	دلالت ایدئولوژیک
پری دریایی		اریل، دختری با موهای قرمز و چشم‌های روشن	بی پروا، آزاده، ماجراجو، کنجکاو و جسور	باید مسیر زندگی را خود برگزیند و نباید در قید دستورات و اوامر دیگری بود
علاءالدین		جاسمین، تیره پوست، با موهای مشکی، چشمان درشت و مشکی	شجاع، لجوج، جسور و بخشنده	نباید زیر بار ازدواج عجولانه رفت. مرد باید فقط به خاطر عشق با او ازدواج کند
پوکوهانتس		پوکوهانتس، سرخ‌پوست، موهای بلند سیاه با چشم‌های قهوه‌ای تیره	نجیب، آرام، دلسوز، مدیر، عاقل، شجاع، صبور، فروتن و با اراده	پایبندی به اعتقادات قدیمی و سنت‌ها اشتباه است. فداکاری امری مثبت است و اعدام و جنگ باید متوقف شود
مولان		مولان، با چهره‌ی شرقی (چینی)، چشم و ابروی مشکی و موهای لخت و سیاه	باهوش، محکم، بااراده، جسور، پراترزی و امیدوار	دفاع از خانواده و وطن مثبت است. جنسیت نباید محدودیت و مانع رسیدن به هدف باشد
گیسو کمند		راپونزل، بلوند با موهای بسیار بلند طلایی، چشمانی سبز و پوست کک و مک	عاشق طبیعت، صادق، معصوم، نترس، پر حرارت و رویاپرداز	در راه عشق و برای دنبال کردن رویاها باید فداکاری کرد. نباید در بند باورهای قدیمی ماند

شده است چنان که در انیمیشن واقع‌گرای *موانا* نیز این موضوع به سادگی به چشم می‌خورد.

در جمع‌بندی کلی و با مشاهده‌ی آن‌چه که در جداول ارائه شد، می‌توان به این نکته اشاره کرد که شخصیت‌های تحول‌یافته‌ی موج دوم، در پایان مسیر، کلیشه‌ی ازدواج به‌عنوان پایان سختی‌ها را در دستور کار داشته و به‌طور ایدئولوژیک دلالت نموده‌اند. این درحالی است که پس از اکران انیمیشن *دلیر*، شخصیت‌هایی نظیر مریدا، السا، موانا و زوتوپیا به‌عنوان قهرمانان موج سوم، این کلیشه را از مریدا به بعد به‌طور کامل نادیده گرفته‌اند. انیمیشن *دلیر* محصول به‌هم‌پیوستن استودیوهای دیزنی و پیکسار است (با نگاهی به پیشینه‌ی تولیدات پیکسار درمی‌یابیم که برخلاف آثار دیزنی، سیاست‌های پیکسار به کلیشه‌های جنسیتی بی‌تفاوت بوده است. شاید یکی از دلایل تحول تولیدات دیزنی در این مقطع نیز این همکاری باشد).

### زن در راستای موج‌های سه‌گانه‌ی فمینیستی

یکی از مفاهیمی که در آثار موج سوم به‌طور ایدئولوژیک کلیشه می‌شود؛ پرداخت و ایفای نقش قهرمان زن در امور اجتماعی است. چه در انیمیشن‌های واقع‌گرا و چه در آخرین محصول مورد نظر این پژوهش، یعنی *زوتوپیا* که مسایلی نظیر نژاد، امور مربوط به بیولوژی و به‌ویژه مماشات

بر عملکرد یک زن فعال نشان می‌دهد. «منجمد راهی عالی برای فرار از داستان‌های عاشقانه بین زن و مرد است. داستان قهرمانی که تصویر زن منفعل و مطیع را کنار گذاشت و به جای آن از طریق دو خواهر نشان داد که زنان می‌توانند ناجی زنان دیگر باشند» (ریو، ۲۰۱۹، ۱۱۵) و پس از آن، *موانا* و *زوتوپیا* آثار آرمان‌گرایانه‌ای بودند که در سال ۲۰۱۶ تولید شدند. این آثار کلیه‌ی سنت‌های قبلی انیمیشن‌های دخترانه‌ی دیزنی را متحول نمودند. و سرانجام *زوتوپیا*، برنده‌ی اسکار بهترین انیمیشن در سال ۲۰۱۶، فیلمی با درون‌مایه‌ی قهرمانی است. این اثر که در قالب داستان حیوانات، تمثیل حیوانی یا انسان‌انگاری<sup>۳۸</sup> پرداخته شده، داستان دختر بچه‌ی خرگوشی به‌نام جودی هاپس<sup>۳۹</sup> را روایت می‌کند. جودی فرزند پدر و مادری کشاورز است که در دهکده‌ای با ۲۷۵ خواهر و برادرش زندگی می‌کند. جودی برخلاف بسیاری از کلیشه‌های دیزنی، شاه‌زاده نیست. او متعلق به طبقه‌ی متوسط است و داستان او در دنیای مدرن رخ می‌دهد. در شخصیت‌پردازی نقش جودی او بعد از تلاش فراوان و شکست‌های متفاوت در آزمون‌های متعدد، بالاخره با رتبه‌ی ممتاز قبول و به‌عنوان افسر پلیس به شهر زوتوپیا فرستاده می‌شود. قهرمان داستان علی‌رغم جثه‌ی ظریف و قدرت بدنی پایین نسبت به همکاران پلیس‌اش، به زودی و برحسب شایستگی و توانایی‌های فردی به بالاترین مراحل صعود نموده و قهرمان آرمان‌شهری به‌نام زوتوپیا می‌شود. در این اثر ازدواج، ناجی مرد و به‌طور کلی کلیشه‌های جنسیتی به حاشیه رانده

جدول ۴- نمونه انیمیشن‌های مرتبط با موج سوم.

نام فیلم	تصویر قهرمان	دلالت صریح	دلالت ضمنی	دلالت ایدئولوژیک
<i>دلیر</i>		مریدا؛ موهای فر، قرمز و نامرتب، صورت گرد و چشمان آبی رنگ درشت با پوشش قرون وسطایی	شجاع، ترس، قدرتمند، جنگجو و پر سر و شور	نباید در بند عواملی چون قدرت و جذابیت افتاد. فردیت، آزادی و تفریح مثبت و مطلوب است
<i>منجمد</i>		السا؛ پوست سفید، چشم‌های درشت آبی، موهای یخی و قد بلند با پوشش کلاسیک النا؛ پوست گندمی کک مک، موهای قهوه‌ای روشن، قد متوسط و چشمان آبی تیره	السا؛ خودمحور و سرسخت، باشخصیت و سنگین النا؛ رک، ستیزه‌جو، خام‌کار، سرخوش، شاد و رمانتیک	تفاوت‌ها فرصتی است که باید به‌عنوان قدرت و توانایی به آن‌ها نگریست. عاشق پیشگی، سرسختی و احساساتی بودن ویژگی شخصی و مثبت است.
<i>موانا</i>		موانا؛ پوست تیره، چشمان درشت و مشکی، قد متوسط، موهای تیره و نامرتب با پوشش مناطق استوایی	جسور، ماجراجو، مسئولیت‌پذیر، باهوش، کاریزماتیک و فعال	قهرمان باید به شایستگی‌های خود ایمان داشته باشد و تا حصول نتیجه تلاش کند. باید در مقابل اعتقادات نادرست گذشته ایستاد
<i>زوتوپیا</i>		جودی؛ خرگوش چشم آبی ماده و ریز نقش با چشمان درشت و پوششی مرتب	شجاع، مصمم، باهوش، فعال و پراثری	شایستگی و توانایی‌های فردی در عصر جدید باید منهای جنسیت، قدرت بدنی و نژاد تعریف، تقویت و تثبیت شوند



جدول ۵- جمع بندی دلالت‌های ضمنی و ایدئولوژیک قهرمان.

ردیف	نام قهرمان	دلالت‌های ضمنی	دلالت‌های ایدئولوژیک
۱	سفید برفی	مطیع، مهربان و دلسوز	باید به سرنوشت رضایت داد و برای نجات از شرایط سخت در انتظار ماند
۲	سیندرلا	مهربان، آرام، متین و مؤدب	نتیجه‌ی مظلومیت و رنج کشیدن، ازدواج با شاهزاده و پایان سختی‌های زندگی است
۳	آرورا	زیبا، عاقل، هنرمند و مهربان	رسیدن مرد آرزوها در حکم بازگشت به زندگی و حیات است
۴	بل	مهربان، نجیب و اهل مطالعه	فداکاری و از خودگذشتگی امری مثبت است
۵	آریل	بی پروا، آزاده، ماجراجو، کنجکاو و جسور	باید برای حصول نتیجه‌ی مطلوب تلاش کرد و نباید در قید اوامر دیگری بود
۶	جاسمین	شجاع، لجوج، جسور و بخشنده	نباید زیر بار ازدواج عجولانه رفت. ازدواج باید توأم با عشق مرد به زن باشد
۷	یوکوهانتس	نجیب، آرام، دلسوز، مدیر، عاقل، شجاع، صبور، فروتن و با اراده	اعدام و جنگ باید متوقف شود. پایبندی به سنت‌های قدیمی نادرست است
۸	مولان	باهوش، محکم، بااراده، جسور، پراترزی و امیدوار	دفاع از خانواده و وطن فرای از جنسیت و محدودیت‌ها است
۹	راپونزل	عاشق طبیعت، صادق، معصوم، نترس، پر حرارت و رویاپرداز	پایبندی به باورهای گذشته انسان را از رسیدن به خوشبختی واقعی بازمی‌دارد
۱۰	دلیر	شجاع، غیرقابل پیش‌بینی، نترس، قدرتمند، جنگجو و پر شر و شور	آزادی‌های فردی، تفریح و سنت‌شکنی کمال مطلوب یک قهرمان است
۱۱	یخ زده	السا؛ خودمحور و سرسخت و باشخصیت آنا؛ رک، ستیزه جو، خام کار، سرخوش، شاد و رمانتیک	تفاوت و توانایی‌های فردی را باید مغتنم شمرد ویژگی‌های شخصی محترم و مثبت است
۱۲	موآنا	جسور، ماجراجو، مسئولیت پذیر، باهوش، کاربزماتیک، فعال و مستقل	قهرمان باید به شایستگی‌های خود ایمان داشته باشد
۱۳	زوتوپیا	شجاع، مصمم، باهوش، فعال و پراترزی	شایستگی و توانایی‌های فردی باید منهای جنسیت، قدرت بدنی و نژاد تعریف شوند

قرار گرفته است.

به همین ترتیب شخصیت راپونزل در انیمیشن گسیوکمند (۲۰۱۰) با فاصله‌ی دوازده سال از اکران مولان (۲۰۰۸) و نیز دوسال از اکران دلیر (۲۰۱۲) با فاصله‌ی زیاد از انیمیشن مولان، حدفاصل این دو دوره قرار گرفته که این دلالت‌ها در شخصیت‌پردازی راپونزل با تمایل بسیار بیشتر به موج سوم، همچنان دارای اشتراکاتی در میان دو موج قرار دارد. هر چند با تولید گسیوکمند، تحولات تکنیکی استودیوی دیزنی در خصوص ساخت انیمیشن‌های سه‌بعدی کامپیوتری نیز به وضوح حکایت از تغییرات ساختاری در تولیدات این شرکت دارد.

شکار و شکارچی در جامعه‌ی پُست‌مدرنیستی مورد تأکید قرار گرفته است. ضمن این‌که به نظر می‌رسد، گفتمان‌های تقابلی زن/مرد و زن/زن در آثار دهه‌ی اخیر به‌ویژه در انیمیشن زوتوپیا جای خود را به تقابل‌هایی نظیر؛ شکار/شکارچی، قوی/ضعیف، وحشی/متمدن، قدرت بدنی/تفکر و بیشتر به مفاهیم اجتماعی داده است. نکته‌ی قابل توجه در تحول شخصیت‌های دوره‌ی اول به دوره‌ی دوم این است که دلالت‌های ضمنی و ایدئولوژیک در فیلم‌هایی که در حدفاصل دو موج قرار گرفته‌اند دچار جابه‌جایی هستند. به این صورت که شخصیت بل در انیمیشن دیو دلبر (۱۹۹۱)، در دسته‌بندی موج اول قرار می‌گیرد و شخصیت آریل در پری دریایی کوچولو (۱۹۸۹)، که اکران آن‌ها با دوسال فاصله انجام شده است، در دسته‌بندی موج دوم

## نتیجه

می‌کند. آریل، جاسمین، پوکاهونتاس، مولان و راپونزل، به دیگری اجازه‌ی دخالت در سرنوشتشان را نمی‌دهند. آن‌ها ازدواج دلخواه خود را دارند و خود برای آینده‌شان تصمیم می‌گیرند. اما در این آثار نیز همچنان پای یک مرد و ازدواج پایان فیلم در میان است. قهرمان‌پردازی در آثار دهه‌ی اخیر کمپانی دیزنی، پس از خیزش موج سوم فمینیسم، به این موضوع نیز خاتمه می‌دهد؛ مریدا، السا، موآنا و در نهایت جودی هاپز! دخترانی شجاع، مستقل و قهرمان هستند که نوع تولد و مناصب پدر و مادر دلیل قهرمانی آن‌ها نیست. دختران دهه‌ی اخیر آثار دیزنی قهرمان‌اند چرا که فعال و جسورند و هر یک برای تعیین سرنوشت بدون این که منتظر ناجی بمانند تلاش می‌کنند. در

بازنمایی از دیدگاه هال، به‌مثابه‌ی نوعی برساخت اجتماعی است. براساس این رویکرد، تولید معانی به‌واسطه‌ی نظام‌های بازنمایی مفاهیم و نشانه‌ها انجام می‌گیرد و چنان‌که ذکر شد در پرداخت شخصیت‌های متأثر از موج اول فمینیسم؛ بازنمایی سفیدبرفی، سیندرلا، آرورا و بل، شخصیت‌هایی منفعل، مطیع، ستم‌پذیر و بی‌اراده‌اند. دختران، مورد اذیت دیگری قدرتمند قرار می‌گیرند و خود را به دست سرنوشت می‌سپارند. آن‌ها در انتظار مرد منجی می‌مانند تا آن‌ها را از سختی‌ها برهاند و زندگی خوب و رؤیایی را شروع کنند. این پردازش در موج دوم متحول می‌شود و شخصیت‌های اصلی دختران را جسور و فعال برای تعیین سرنوشت بازنمایی

این آثار، دغدغه‌ی اصلی قهرمانان زن، تأثیرگذاری بر امور جامعه، بهبود مسایل اجتماعی، رفع تبعیض و مسایل نژادی است. آن‌ها برخلاف قهرمانان قبلی، با تکیه بر خرد، شایستگی و باور به استعدادهای فردی و درونی خود قهرمان می‌شوند؛ نه با توجه و تمرکز بر منبع فوق طبیعی بیرونی و یا تکیه بر قدرت بدنی و یا حتی قدرت و اعتبار خانوادگی و اجتماعی. در واقع ایدئولوژی غالب در تولید این آثار، در پی برساخت مفاهیمی در ذهن مخاطب است تا از طریق تکرار دیدن، به شکل وسیعی که نقش را برای زن پیشنهاد می‌کند، آن‌را بر ساخته، تثبیت کند و طبیعی جلوه دهد. آثار این دهه‌ی دیزنی حکایت از ارائه‌ی تصاویری در تقابل با بازنمایی قالبی و کلیشه‌ای از زن، هم‌سو با دیدگاه پسا مدرنیستی حاکم بر فضای رسانه‌ی مذکور دارد. البته در آثار سینمایی این دهه، انتخاب سبک خاص هنری می‌تواند آثار هنری یک نظام خاص بازنمایی را برای مخاطبان مهم‌تر و جذاب‌تر از آثار قبل جلوه دهد.

اسطوره‌سازی، از ابزار مهم تولید معانی و در خدمت بازنمایی رسانه‌ای هستند بنابراین تلاش برای تثبیت معنا در نتیجه‌ی عمل بازنمایی از این معابر صورت می‌گیرد. بازنمایی هویت زنان و برساخت تصاویر مبتنی بر قهرمانان زن دیزنی نیز از طریق استراتژی‌های عمده‌ی بازنمایی روی می‌دهد. در این بازنمایی از الگوی تقابل‌های دوگانه، در برساخت معانی موردنظر ایده‌پردازان و مدیران این رسانه استفاده می‌شود. براساس روش سه سطحی بارت، قهرمان زن و خواسته‌های او در انیمیشن‌های هدف، در هر دوران متأثر از برساخت‌های اجتماعی فرهنگی و گفتمان ایدئولوژیک غالب تعریف می‌شود. فعالان و تولیدکنندگان عرصه‌ی رسانه‌ی انیمیشن، این جایگاه و قدرت را دارند که با ساختن متون ضدکلیشه، ذهنیت قبلی جامعه مبنی بر ضعف جنس زن را از بین برده و بازنمایی جدیدی از او ارائه دهند. این تصویر که هم‌خوانی بیشتری با نقش زن در جامعه‌ی روز جهانی دارد، به تدریج و با تکرار ایدئولوژی جدید، در ذهن مخاطب نهادینه و عادی‌سازی می‌شود.

## پی‌نوشت‌ها

34. Belle.

35. Gaston.

36. 2D Cartoon Animation to 3D Computer Animation.

37. Computer Animation Company, Pixar.

38. Anthropomorphist.

39. Judy Hobbes.

1. Reflection.

2. Visual Discourse.

3. Representation.

4. Walt Disney Company.

5. Snow White and the Seven Dwarfs.

6. Cinderella.

7. Sleeping Beauty.

8. The Little Mermaid.

9. Beast and Beauty.

10. Aladdin.

11. Pocahontas.

12. Mulan.

13. Tangled.

14. Brave.

15. Frozen.

16. Moana.

17. Zootopia.

18. Roland Barthes.

19. Shot.

20. Scene.

21. Sequence.

22. Stewart Hall.

23. Representative Theory.

24. Reflective Theories.

25. Intentional Theories.

26. Constructive Theories.

27. Stereotyping.

28. Naturalization.

29. Post-feminism.

30. Natasha Walter.

31. 2D Animation.

32. Ariel.

33. Jasmine.

## فهرست منابع

- آندره، میشل (۱۳۷۲)، *جنبش اجتماعی زنان*، ترجمه هما زنجانی‌زاده، مشهد، نشر وینیکا.
- بارت، رولان (۱۳۷۵)، *اسطوره، امروز، ترجمه شیرین دخت دقیقیان*، تهران، نشر مرکز.
- ترابی‌اقدم، محمود؛ فهیمی‌فر، علی اصغر (۱۳۹۹)، تحول برتری طلبی در بازنمایی روابط سیاه و سفید در هالیوود (مطالعه موردی فیلم‌های تولد یک ملت، حدس بزن چه کسی برای شام می‌آید و هشت نفرت‌انگیز). *فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری*، سال چهاردهم، شماره ۱، پیاپی ۳۳، صص ۸۹-۱۱۴.
- تورچی، قاسم (۱۳۹۸)، تحلیل گفتمان پسااستعماری در انیمیشن‌های آمریکایی، مورد مطالعاتی: سریال انیمیشن «بین تن»، *پایان‌نامه‌ی دوره‌ی دکتری پژوهش هنر*، به راهنمایی دکتر نادرشایگان‌فر، دکتر سید حسن سلطانی، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان.
- چندلر، دنیل (۱۳۸۷)، *مبانی نشانه‌شناسی سینما*، ترجمه: مهدی پارسا، تهران: انتشارات سوره مهر.
- خزاعی‌راوری، زهرا (۱۳۹۶)، ساختار شکنی در کارتون‌های پری دریایی کوچولو و دلیر (نقد کاربردی)، *سومین همایش ملی رویکردهای میان‌رشته‌ای به آموزش زبان و ادبیات، مطالعات و ترجمه*، صص ۱-۱۲.
- سلیمانی، رضا؛ هراتی، محمدجواد (۱۳۹۴)، نظریه «بازنمایی» و انگاره‌های معنایی گفتمان رسانه‌ای آمریکا از اسلام و ایران، *جستارهای سیاسی معاصر، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی*، سال ششم، شماره چهارم، صص ۹۹-۱۲۲.
- فرکلاف، نورمن (۱۳۷۹)، *کتاب تحلیل انتقادی گفتمان، مقاله‌ی: باز نمود گفتمان در گفتمان رسانه‌ها، زبان، ایدئولوژی و قدرت*، گروه مترجمان؛ فاطمه شایسته پیران، شعبان‌علی بهرام‌پور، رضا ذوقدار مقدم، رامین کریمیان، پیروز ایزدی، محمود نیستانی، محمد جواد غلامرضا کاشی، تهران، انتشارات؛ مرکز

Branston, Gill, Stafford, Roy. (2010), *The Media Student's Book*,  
New York: Routledge.

Dyer, Richard. (2005), *White, in Film Theory: Critical Concept*  
in *Media and Cultural Studies*, vol. 3, Routledge.

مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.

مسعودی، امیدعلی؛ خسروی، شهناز (۱۳۹۲)، بررسی شیوه‌های بازنمایی زن در  
شبکه‌ی تلویزیون ماهواره‌ای من و تو، مجله‌ی رسانه، سال بیست و چهارم، شماره  
سوم، صص ۴۳-۶۲.

مشیرزاده، حمیرا (۱۳۷۹)، *جنسیت زنان در غرب و تأثیر آن بر محیط‌های*  
*دانشگاهی*، تهران، نشر پرتو.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی  
پرتال جامع علوم انسانی

## The Evolution of the Representation of Female Champion: Disney Animated Cinema from *Snow White and the Seven Dwarfs* to *Zootopia*\*

Seyyed Hasan Soltani<sup>1</sup>, Maryam Kahvand<sup>2</sup>, Hamid Sadeghian<sup>\*\*3</sup>

<sup>1</sup>Associate Professor, Department of Painting, Faculty of Visual Arts, Tehran University of Arts, Tehran, Iran.

<sup>2</sup>Assistant Professor, Department of Video Communication, Faculty of Visual Arts, Tehran University of Arts, Tehran, Iran.

<sup>3</sup>Ph.D Student of Art Research, Department of Art Research, Faculty of Theoretical Sciences and Higher Art Studies, Tehran University of Arts, Tehran, Iran.

(Received: 2 Feb 2021, Accepted: 3 Aug 2021)

Understanding the effects of social and ideological components in animated films, especially on its intended audience, namely children and adolescents, is important. The gender stereotypes that are introduced to us as children are reinforced throughout our lives. Audiences absorb the concepts of these works and in return relate them to their own individual lives and current values of the society. Walt Disney Company animations have always been one of the most fascinating pastimes for children and teenagers. Among the subjects of these works, the representation of female characters has been one of the main themes of Disney animation productions. The company's first feature-length animated film was *Snow White and the Seven Dwarfs*, released in 1937. 80 years later, *Zootopia* was released in 2016. The evolution of gender and personality stereotypes in these works over the past years, given the cultural context in which they are produced, is a thought-provoking process. The influence of cultural and social factors on the studio's heroism can clearly be seen, just as the producers of these works follow certain strategies and policies to represent the content of the films. In this article, 13 examples of the most important works of the Disney Company from the period between 1937 to 2016 have been selected as the subjects of this research. Selected animations are chosen from works in which the female protagonist is the main axis of the story. The main issue in this research is how women are represented in the content of Walt Disney Studios animation media and the evolution of this representation in the direction of its productions. The reason for choosing these works was the impact of the studio's intellectual and cultural developments on gender stereotypes in the context of their production. The research question is how the representation and meaning of animation media of the image of the female heroine in these works has been depicted and how this representation is influenced by discourse, ideology and values of the time in

which the movie was produced and finally how the female hero evolves from the first to the last Disney animation. This study tries to analyze the desired works based on the theories and approaches of representation, in order to evaluate the representation of the female protagonist and its evolution in Walt Disney animation cinema. In this paper, explicit, implicit and ideological implications are analyzed using Roland Barthes' three-level semiotic model. Findings indicate major changes in the process of representing female characters in these productions; the way female heroes are represented from the beginning to the end of the twentieth century, the changes of the late twentieth and early twenty-first centuries, and the changes of the last decade. These developments can be considered contemporaneous and influenced by the first to third waves of the feminist movement.

### Keywords

Animation, Female Hero, Representation, Constructive, Stuart Hall, Walt Disney.

\*This article is extracted from the third author of doctoral dissertation, in art research, entitled: "Visual discourse analysis of the female hero: a case study of Disney's selected animations" under supervision of the first author and the advisory of the second author at Tehran University of Arts, Faculty of Theoretical Sciences and Higher Art Studies.

\*\*Corresponding author: Tel:(+98-913) 3097502, Fax: (+98-31) 36262683, E-mail: h.sadeghian@au.ac.ir