



Representation of racial anthropomorphism in animations of monsters, cars and soul

Payam Zinalabedini¹ | Atefeh bashpoul²

1. PhD of Art Research, Department of Advanced Studies of Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author); E-mail: payam.zinalabedin@ut.ac.ir
 2. Master in animation, Soore University, Tehran, Iran; E-mail: atefeh.bashpoul@gmail.com

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: 2023-07-31

Received in revised form:
2023-10-14

Accepted: 2023-10-24

Published online: 2023-11-11

Keywords:Representation,
Anthropography, realism,
Anthropology, Pixar Studio

ABSTRACT

Purpose-how to look at nature and imitate it has a direct relationship in the way of representation. Communication tools, including performing arts, provide the conditions and possibility to display human activities and behaviors in different cultures and to record or produce actions performed in different cultural contexts that cannot be directly observed. and compared with the surrounding society. Visual representation by the seventh art, including animation, is one of the significant types of objectification that can work in line with this idea. Although animation has an imaginary and fantasy approach, it always tries to use realistic elements in production works in order to identify with the audience. From the very beginning of its birth, this art has simulated animal characters with aspects of human behavior in order to be more realistic and believable. Animation designers have always tried to simplify the elements of human anatomy and deal with it structurally; As well as creativity in design, create characters whose reflection can be seen in the representation of human races and the creation of heroes in various studios' animations. On the one hand, until the twenties, most of the animated characters were representative of the white race, and the representation and representation of other races was less used. Pixar studio is one of the animation companies that has an international status and has always presented and experienced many productions in the field of reflecting the characteristics of human species in different formats. With a practical purpose, the current research aims to analyze the creativity in processing the subtleties of design and character in humanistic animations, so that the viewer is more aware of the world of the story and by analyzing the visual principles. And aesthetically, it will benefit more from the pleasure and artistic understanding of the work and gain a new perspective for watching animated films. Therefore, three animations: monsters, machines, and spirits from Pixar's productions have been selected and analyzed based on the purposeful selection of desirable items.

Methodology- It is a qualitative research method in an analytical-descriptive way with an anthropological approach and based on gathering information from written, audio and visual library sources.

Findings- The findings of the research show that by observing the selected animations, the race that is used abundantly in character design is: white race, black race, and finally yellow race. The obtained result indicates that the character designers benefit more from the differences in the skull and different faces. These features are more obvious than the features that are in size and organs. Also, unlike in the past when all the characters were white, today we see the presence of people of color in animations. This issue has gone so far that animation makers are making heroes of people of color

Cite this article: Zinalabedini, P., & bashpoul, A. (2023). Representation of racial anthropomorphism in animations of monsters, cars and soul. *Iranian Journal of Anthropological Research*, 13(24), 251 -275.
doi: <http://10.22059/ijar.2023.363153.459833>



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.

DOI: <http://10.22059/ijar.2023.363153.459833>

بازنمایی انسان‌پنداری نژادی در انیمیشن‌های هیولاها، ماشین‌ها و روح

پیام زین‌العابدینی^۱ | عاطفه بشپول^۲

۱. دکتری پژوهش هنر، گروه مطالعات عالی هنر، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکدگان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران. (نویسنده مسئول)؛ رایانامه: payam.zinalabedin@ut.ac.ir
۲. دانشجوی کارشناسی ارشد انیمیشن، دانشگاه سوره تهران، ایران، تهران؛ رایانامه: atefeh.bashpoul@gmail.com

| اطلاعات مقاله | چکیده |
|--|--|
| نوع مقاله: مقاله پژوهشی | هدف- چگونگی نگرستن به طبیعت و تقلید آن رابطه مستقیمی در نحوه بازنمایی دارد. وسایل ارتباطی از جمله هنرهای نمایشی شرایط و امکانی را فراهم می‌سازد تا از طریق آن بتوان فعالیتها و رفتارهای انسانی در فرهنگ‌های گوناگون را به نمایش گذارد و اعمال انجام شده در بافتارهای فرهنگی گوناگون که مشاهده مستقیم آن امکان‌پذیر نیست را ثبت یا تولید کرده و با جامعه پیرامون مقایسه نمود. بازنمایی تصویری توسط هنر هفتم از جمله انیمیشن از انواع قابل توجه عینیت‌یابی است که می‌تواند در راستای این پنداشت عمل کند. انیمیشن با وجود آنکه رویکردی خیالی و فانتزی دارد اما در جهت همذات‌پنداری مخاطبانشان همواره در تلاش است در آثار تولیدی از عناصر واقع‌نمایی بهره‌گیرد. این هنر از همان روزهای آغازین تولدش جهت واقع‌نمایی و باورپذیری بیشتر، شخصیت‌های حیوانی با وجوه رفتار انسانی را شبیه‌سازی کرده است. طراحان انیمیشن همواره سعی داشته‌اند که با ساده‌سازی عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آناتومی انسان و برخورد ساختاری با آن؛ و همچنین خلاقیت در طراحی، باعث ایجاد شخصیت‌هایی شوند که بازتاب آن در بازنمایی نژادهای بشری و خلق قهرمان انیمیشن‌های استودیوهای گوناگون قابل مشاهده است. از سویی تا قبل از دهه بیستم اغلب شخصیت‌ها انیمیشنی معرف نژاد سفیدپوست بوده‌اند و از بازنمایی و نمایش نژادهای دیگر کمتر استفاده شده است. استودیو پیکسار از جمله شرکت‌های انیمیشن‌سازی است که از جایگاه بین‌المللی برخوردار بوده و همواره تولیدات فراوانی در زمینه انعکاس ویژگی‌گونه‌های انسانی در قالب‌های مختلف را عرضه و تجربه کرده است. پژوهش حاضر با هدفی کاربردی در پی آن است که آفرینش‌گری در پردازش ظرافت‌های طراحی و شخصیتی موجود در انیمیشن‌های انسان‌پندارانه، را واکاوی کرده تا بدین‌سان بیننده با آگاهی بیشتر در جریان داستان قرار گرفته و با تجزیه و تحلیل اصول بصری و زیباشناسانه آن از لذت و درک هنری اثر بهره بیشتری ببرد و چشم‌انداز تازه‌ای برای نگرستن به فیلم‌های انیمیشنی به دست آورد. از این‌روی سه انیمیشن: هیولاها، ماشین‌ها و روح از تولیدات شرکت پیکسار بر اساس انتخاب هدفمند از موارد مطلوب گزینش و تحلیل شده است. |
| تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۵/۰۹ | روش شناسی- روش تحقیق کیفی و به شیوه تحلیلی- توصیفی با رویکردی انسان‌شناسی و بر اساس گردآوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای مکتوب، صوتی و تصویری است. |
| تاریخ بازنگری: ۱۴۰۲/۰۷/۲۲ | یافته‌ها- یافته‌های پژوهش نشان از آن دارد با مشاهده انیمیشن‌های منتخب در می‌یابیم، نژادی که به وفور در طراحی شخصیت از آن استفاده شده به ترتیب: نژاد سفیدپوست، سیاه‌پوست و در انتها نژاد زردپوست است. نتیجه بدست آمده حاکی از آن است که طراحان شخصیت بیشتر از تفاوت‌های موجود در جمجمه و چهره‌های گوناگون بهره می‌گیرند. این ویژگی‌ها نسبت به ویژگی‌هایی که در جنه و اندام‌ها می‌باشد آشکارتر است. همچنین بر خلاف گذشته که تمامی شخصیت‌ها سفیدپوست بودند، امروزه شاهد حضور رنگین‌پوستان در انیمیشن‌ها هستیم. این مهم تا آنجا پیش رفته است که انیمیشن‌سازان اقدام به قهرمان‌سازی رنگین‌پوستان می‌کنند. |
| تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۸/۰۲ | |
| تاریخ انتشار: ۱۴۰۲/۰۸/۲۰ | |
| کلیدواژه‌ها: بازنمایی، انسان‌نگاری، واقع‌نمایی، انسان‌شناسی، استودیو پیکسار | |
| استناد: : زین‌العابدینی، پیام، و بشپول، عاطفه. (۱۴۰۲). بازنمایی انسان‌پنداری نژادی در انیمیشن‌های هیولاها، ماشین‌ها و روح، پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران، ۱۳(۲۴)، ۲۷۵-۲۵۱. Doi: http://10.22059/ijar.2023.363153.459833 | |



مقدمه

انیمیشن رسانه‌ای هنری است که بخاطر بن‌مایه تخیلی‌اش از جهان‌های داستانی ژرفی برخوردار است، و همواره هر زمینه و حوزه دانشی و زیستی را قادر است در فضایی رویایی دیدنی و تماشایی کند، و گاه با وجود خیالی بودنش باورپذیر و واقعی متصور می‌شود. انیمیشن با وجود آنکه تصور می‌شود برای کودکان ساخته می‌شود، اما مخاطبان عمومی داشته و بسیاری از تولیدات آن را همه اقشار جامعه به تماشا می‌نشینند و لذت می‌برند. به همین دلیل برنامه سازان معمولاً محیط انیمیشن را برای ابراز عقاید مختلف مناسب دیده و در قالبی جذاب سعی می‌کنند مفاهیم بنیادین و اصولی را توسط آن اجرا کرده و جامعه را تحت تاثیر افکار و ایده‌های مختلف قرار دهند. انیمیشن‌ها می‌توانند کارکردهای مختلف آموزشی، سرگرمی، تبلیغی و غیره داشته باشند و بعلاوه ویژگی‌های بصری، تجسمی، نمایشی‌شان، معناهای مختلف را بطور غیرمستقیم بازنمایی کرده و همین مهم باعث می‌شود مخاطبان از جمله مخاطبان کودک به هنگام تماشایشان خسته نشده و پس از پایان نمایش این آثار طالب مشاهده چندباره آن باشند. آمار فروش بالای این فیلم‌ها و تکرار مکرر بسیاری از نسخه‌هایشان که سالها از تولید و پخش‌شان گذشته شاهد این مدعاست. بسیاری از مضامین که بدلائیل گوناگون رسانه‌های مختلف قادر به اجرای آن نیستند در محیط انیمیشن به نحو مطلوب انجام پذیر است و عصر دیجیتال نیز اهمیت این رسانه هنری را پررنگ‌تر کرده است.

انسان‌پنداری شخصیت‌های کارتونی از همان ابتدای ظهور انیمیشن وجود داشته است. طراحان جهان، همواره سعی بر آن داشته‌اند که با ساده‌سازی عناصر تشکیل دهنده‌ی آناتومی انسان و برخورد ساختاری با آن؛ و همچنین خلاقیت در طراحی، باعث ایجاد شخصیت‌هایی شوند که برخلاف ماهیت انسانی، گونه‌های بشری را در این شخصیت‌ها؛ و همچنین حضور بالفعل و قهرمانانه آنها را پدیدار و جلوه‌ساز باشند. ساختار آناتومی انسان مملو از پیچیدگی‌ها و جزئیات فراوانی همچون: ماهیچه‌ها، استخوان‌بندی‌ها، ابعاد، تناسبات، ایستایی، تعادل و... است؛ که هر گونه ویژگی‌های مختص به خود را دارد. از این رو طراحان در تلاش‌اند که از دشواری‌های مربوط به درک پیچیدگی‌های آناتومی بکاهند، و راه کارهایی ساده برای طراحی شخصیت ارائه دهند. سازندگان انیمیشن برای همذات‌پنداری بیشتر بینندگان با شخصیت‌ها، از روش‌های گوناگونی استفاده می‌کنند؛ مانند: استفاده از آداب و رسوم کهن، ویژگی‌های شخصیتی و روانی و بیماری‌ها، ویژگی‌های اقلیمی و تاثیر در سبک زندگی، بازگو کردن مشکلات و غیره، اما از راهگسارترین این ترفندها، بازنمایی ویژگی‌های نژادی انسانی در کاراکترهای غیرانسانی است. شرکت پیکسار^۱ همانند دیگر شرکت‌های انیمیشنی جهان، از انسان‌پنداری شخصیت‌ها در تولیدات خود استفاده می‌کنند. این پژوهش سعی دارد جهت باورپذیری مخاطبان و شناخت زیبایی‌شناسی؛ جهان‌بینی و اهدافی که در خلق این‌گونه آثار مدنظر تولید کنندگان است در رفع خلاء علمی در این زمینه کوشا بوده و در حد توان رهنمایی سازندگان انیمیشن باشد. از این‌روی، از میان آثار موفق این استودیو پیکسار که شخصیت‌های غیرانسانی دارند، سه انیمیشن: هیولاها، ماشین‌ها و روح انتخاب و مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته است تا در نهایت بتوان به چگونگی طراحی شخصیت‌های غیرانسانی و بازنمایی نژادی آنها، و اهمیت آن در عصر حاضر پرداخت. پاسخ به سئوالات زیر می‌تواند در رسیدن به مسئله پژوهش رهنمون‌ساز باشد.

۱. طراحان شخصیت با استفاده از چه ویژگی‌هایی در طراحی رنگین‌پوستان غیرانسانی (حیوانات، اشیاء و...) در انیمیشن‌سازی استفاده می‌کنند؟

۲. چرا در انیمیشن‌های آمریکایی بیشتر با شخصیت‌های رنگین‌پوست مواجه هستیم تا انیمیشن‌های آسیایی؟

پیشینه پژوهش

در زمینه "بازنمایی انسان‌پنداری نژادی در انیمیشن‌های هیولاهای ماشینی و روح" تا کنون تحقیق مشخصی صورت نگرفته؛ اما با مراجعه به عناوین پایان‌نامه‌ها و مراجعه به پایگاه اطلاعاتی ایران‌داک و در نظر گرفتن کلید واژه‌های انیمیشن، انسان‌ریخت، انسان‌نمایی، گونه و شرکت پیکسار، سابقه پژوهشی زیر بدست آمد:

چارکامه (۱۳۹۴) در پژوهشی با عنوان «درباره‌تطور انسان ریخت‌های اولیه»، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه تربیت‌مدرس نگاشته: در سال ۱۹۶۰ میلادی مکتب فکری‌ای شکل گرفت که بیان می‌کرد در هر عصر فقط یک گونه انسانی بر روی زمین وجود داشته است. در دو دهه بعد، نظر به افزایش شواهد سنگواره‌ای مشخص شد که این دیدگاه نمی‌توانسته درست باشد و بسیاری از گونه‌های انسان ریخت‌ها در سیر روند‌تطور در کنار یکدیگر زیسته و بسیاری به دلیل عوامل مختلف به انقراض منتهی شده‌اند.

نورمحمدی جامی (۱۳۹۸) در تحقیق تحت عنوان «مطالعه تطبیقی فرآیند توسعه‌ی دیداری و مراحل پیش‌تولید استودیوهای پیکسار و جیبلی، براساس نمونه‌های منتخب»، پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، اظهار کرده که تمرکز اصلی پژوهش حاضر بر فرآیند پیش‌تولید و توسعه‌ی دیداری استودیوهای پیکسار و جیبلی، براساس نمونه‌های منتخب است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که استودیو پیکسار با ایجاد مزیت رقابتی مبتنی بر بکارگیری فناوری‌های نوین و تقسیم وظایف به هنرمندان متخصص در هر بخش از مراحل پیش‌تولید، تعداد بیشتری انیمیشن با کیفیت بالا تولید می‌کند. در حالی که رویه استودیو جیبلی ساخت انیمیشن‌هایی به روش سنتی و کارگردان محور است که با توجه به اهمیت حفظ کیفیت فیلم‌های تولید شده، این امر موجب زمان‌بر بودن فرآیند پیش‌تولید و کاهش تولید فیلم‌های انیمیشن در استودیو جیبلی شده است.

کوهی فایق دهکردی (۱۳۹۶) در تحقیق خود با عنوان «بررسی عوامل جذابیت انیمیشن‌های پرفروش هالیوود»، که پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد در دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران است بیان کرده است: تولیدات انیمیشن شرکت‌های فیلم‌سازی نظیر «پیکسار» و «دیزنی» از گستره مرزهای جغرافیایی ایالات متحده آمریکا فراتر رفته و به واسطه عناصر جذابیت نهفته در آنها، مورد استقبال مخاطبان در سرتاسر جهان با وجود همه تفاوت‌های فرهنگی قرار گرفته است. هدف از این پژوهش بررسی عوامل جذابیت در انیمیشن‌های هالیوود است.

شعیبی (۱۳۹۷) در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد با عنوان «نژاد و گوهر در شاهنامه» که در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تایباد به انجام رسانیده است نژاد و گوهر را یکی از کلیدی‌ترین واژگانی دانسته که در شاهنامه بکار رفته است. به باور فردوسی، جهان با آفریننده‌ی خویش، هم گوهر است و بالمآل مردم که صورت فشرده و درهم‌تنیده‌ی جهان است با وی هم گوهر خواهد بود. می‌توان تصویر این برداشت را مانند زاویه‌ای مجسم کرد که رأس آن همان حقیقت آن: آفریننده و اضلاع دو گانه‌ی آن عوامل صغیر و کبیر یعنی جهان و مردم است.

اسماعیل زاده (۱۳۹۳) «شیوه‌های بازنمایی حرکات انسانی در انیمیشن ایران در مقایسه با انیمیشن دیزنی» را در پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت‌مدرس مورد مطالعه قرار داده است. این تحقیق ضمن اشاره به عوامل موفقیت دیزنی، به بررسی وجه مثبت برخی از آموزه‌های حرکتی او که بر روند تجسم و شناخت فیزیک حرکت از جانب انیماتورها تاثیر گذاشته اشاره داشته؛ و در ادامه به ذکر جریان‌اتی تجربه‌گرا پرداخته است که به صورتی مستقیم یا غیرمستقیم با ترکیب آموزه‌های حرکتی دیزنی و هنر انتزاعی قرن بیستم؛ آثاری متفاوت با دیزنی آفریده و به اقبالی جهانی نیز دست یافتند.

مهری (۱۳۹۶) در پژوهشی با عنوان «بررسی چالش‌های تفاوت‌های نژادی جامعه آمریکا در انیمیشن‌های ۲۰۱۰-۲۰۱۶ با بررسی موردی انیمیشن "زوتوپیا"» در مقطع کارشناسی ارشد در دانشکده هنر، دانشگاه سوره با طرح این سؤال اصلی که انیمیشن‌های تولید شده در فاصله سالهای ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۶ میلادی، بالاخص انیمیشن "زوتوپیا" به چه میزان و کیفیتی در ارائه واقعی تفاوت‌های نژادی جامعه آمریکا موفق بوده‌اند، به بررسی چالش‌های تفاوت‌های نژادی جامعه آمریکا در این زمینه می‌پردازد. نتیجه بررسی و تحلیل مضامین و شخصیت‌های بکار رفته در این انیمیشن‌ها نشان دهنده این بود که هر چه به سالهای اخیر نزدیک‌تر می‌شویم، تلاش برای نشان دادن تفاوت‌های نژادی افزایش می‌یابد. باید اذعان داشت علیرغم استفاده مکرر از ویژگیهای گونه‌های بشری در تولیدات انیمیشن سایر کشورها، خلا علمی فراوانی در این زمینه مشاهده می‌شود و بهره‌گیری از رویکرد انسان‌شناسی در تحلیل و نقد آثار انیمیشن توسط پژوهشگران داخلی و خارجی مشاهده نشده است و مقاله حاضر بدیع و نو می‌باشد.

ادبیات پژوهش

بازنمایی در گذر تاریخ

تقلیدهای تصویری و آیینی در دوران باستان با پندار (این همانی) و انگاره‌های جادویی شکل می‌گرفت و مردم باستان نه تنها تصویر حیوانی که قصد شکارش را داشتند، بر دیواره‌ی غار می‌کشیدند، بلکه در بسیاری از موارد جانوران را در حالی رسم کردند که تیری به بدن آنها اصابت کرده و در بعضی از آنها، قلب حیوان به رنگ سرخ مشخص شده است. شکارگر باور داشت که با این تقلید تصویری، که گاهی با تقلید عملی نیز همراه می‌شد، حیوان را به تصرف خود درآورده است. در فرهنگ قدیمی چین و ژاپن نیز، نمونه‌های بسیاری درباره‌ی ارتباط جادو و نقاشی وجود دارد. این اقوام کهنسال بر آن بودند که هنرمند با کشیدن تصویر گل و گیاه از طبیعت تقلید نمی‌کند، بلکه در عمل، بر گل و گیاهان واقعی می‌افزاید (منصورزاده، ۱۳۹۲: ۱۱). آشکار است که واژه میمسیس^۱ در این دوران بیانگر تقلیدی آیینی و هدف از آن، وحدت با موضوع مورد تقلید و بهره‌مندی از نیروی مقدس آن در چرخه‌ی هستی بود. گویی انسان، قداست و حیات را از رهگذر تقلید آیینی بازنمایی می‌کرد، تا آنجا که آن را در وجود خویش دریابد و با آن یکی گردد. اما از قرن پنجم پیش از میلاد، این جنبه جادویی و اسرارآمیز در کاربرد واژه میمسیس کم رنگ شد، و به تدریج فیلسوفان و منتقدان ادبی، این واژه را برای شرح خاستگاه و فلسفه‌ی هنر و ادبیات به کار گرفتند (معینی، ۱۴۰۰: ۳۱۹). از اولین کسانی که به مفهوم میمسیس اشاره کرده است فیثاغورث^۲ بود که هنر را تقلید از طبیعت می‌دانست، اما تلقی دیگر از میمسیس که بیشتر شهرت یافت در میان فلاسفه‌ی یونان بود (طاهری، ۱۳۸۸: ۲۰۸). سقراط^۳ و افلاطون^۴ و به طبع آنها ارسطو^۵ به آن پرداخته‌اند. طبق نظر اینان اساس هنر و ماده‌ی تکوینی آن میمسیس است که بعدها ابوبشر متی^۶ در ترجمه آثار یونانی به عربی، آن را محاکات نامید (شمیسا، ۱۳۸۳: ۴۶) و بر طبق نظر این نظریه‌پردازان بزرگ، اساس هنر کپی کردن و نسخه برداشتن و مانند سازی از آفاق و انفس است (همان: ۴۸). نخستین متن فلسفی که سخنی درباره‌ی میمسیس در آن رفته، جمهوری افلاطون است. سقراط در آنجا استاد هنرمندی را وصف می‌کند که

۱ Mimesis به معنی تقلید و شبیه سازی کردن. در این پژوهش از واژگان میمسیس و بازنمایی استفاده است.

۲ Pisagoras (570 پیش از میلاد)

۳ Socrates او در سال ۴۷۰ پیش از میلاد متولد شد و در سال ۳۹۹ پیش از میلاد کشته شد

۴ Plato (۳۴۷-۴۲۷)

۵ Aristotle (۳۸۴ - ۳۲۲ پیش از میلاد)

۶ ابوبشر متی بن یونس (۲۵۴ - ۳۲۴ هجری)

می‌تواند مانند سایر استادکاران چیزهایی بسازد. او می‌تواند چیزهایی مانند پرندگان و حیوانات مستقر در زمین و خدایگان مستقر در آسمان و عالم ارواح بسازد. از آن پس، سقراط به این نکته اشاره می‌کند که هرکسی می‌تواند استادکار از این نوع باشد؛ اگر با خود آینه‌ای بردارد و در مقابل چیزهای پیرامون قرار دهد. یک نقاش هم این توانایی را دارد که همچون استادکار یاد شده از طبیعت نسخه بردارد (کربلایی لو، ۱۳۸۵: ۱۹۱). غنیمی هلال^۱ از پرچمداران ادبیات تطبیقی می‌گوید: واژه میمسیس ذاتا مفهومی پیچیده دارد و لذا غالباً به تقلید محض و بدون رعایت اصالت هنرمند انجامیده است. حال آنکه منظور از میمسیس، اثرپذیری اصیلی است که هنرمند آن را هضم نماید، نه آنکه به تقلیدی خواری و زبونی آفرین بسنده کند (غنیمی هلال، ۱۳۷۳: ۵۹). البته آنچه در تعریف اصطلاح میمسیس بیش از هر مفهوم دیگری دیده می‌شود: پیروی، تقلید، بازتاب، مشابه دیگری شدن، ارجاع به جهان بیرون، بازنمایی، اقتباس، اخذ و... است. این برداشت‌ها در گذر زمان نیز دچار دگرگونی شده است (زینی وند و ثقه الاسلامی، ۱۳۹۳: ۶۴۷). از نظر هال میمسیس یعنی استفاده از زبان برای گفتن چیزهایی معنادار درباره‌ی جهان یا نمایاندن جهان به دیگران (هال، ۱۳۹۱: ۴۵) به بیان کوتاه، میمسیس یعنی تولید معنا از طریق زبان. در "shorter oxford English dictionary" دو تعریف مرتبط از این واژه ارائه شده است:

۱. بازنمایاندن چیزی عبارت است از توصیف یا تصور چیزی، به ذهن آوردن آن از طریق توصیف یا تصویر، یا تصور کردن. مثلاً در جمله: این عکس کشتن هابیل به دست قابیل را بازنمایی می‌کند
۲. همچنین میمسیس عبارت است از نماد، نماینده، نمونه یا جانشین بودن. مثلاً در جمله: در مسیحیت، صلیب، رنج و مصلوب شدن حضرت مسیح را بازنمایی می‌کند (همان: ۴۸). با توجه به تعاریف ارائه شده، می‌توان برای میمسیس دو کاربرد کلی قائل شد: یکی کاربرد آن از منظر انسان‌شناختی و روان‌شناختی، و دیگری کاربرد آن در هنرهای نمایشی. از منظر انسان‌شناختی میمسیس به معنای شبیه ساختن خود به دیگری، سخن گفتن با صدای دیگری و عمل کردن همچون عملی که دیگری انجام می‌دهد است. از تقلید به عنوان تولیدی هنرمندانه از واقعیت که واقعیت را زیبا و خوشایند جلوه می‌دهد باید اجتناب شود؛ زیرا واقعیت موجود شایسته این نوع توجه نیست. هنر باید مشتمل بر زشتی هم بشود؛ چرا که واقعیت نه تنها بیرحم است که در بردارنده زشتی‌ها نیز هست. اما، در حالی که امر زشت (نازیبا) با بیرحمی پیوند خورده است، تقلید یک هم آغوشی مصالحه آمیز است. هنر باید تقلیدگر باشد تا به ما یادآوری کند که بیرحمی و خشونت که علیه یکدیگر و علیه ابژه‌ها به کار می‌بریم، باید از میان برود (شاهنده، ۱۳۹۱: ۷۰).

نظریه میسیس در اروپای قرون وسطی

قرون وسطی دوره افول و خمول نظریه‌پردازی پیرامون میسیس در جهان غرب است. باور رایج حکمای آن عصر، این پیش فرض فلسفی یونان باستان بود که: اولاً ذهن آدمی منفعل است و لذا تنها قادر به درک چیزهایی است که در جهان هستی وجود دارند. در ثانی حتی اگر ذهن قادر به ابداع چیزهایی که وجود ندارند باشد، صحیح نیست که انسان قوه ابداع خود را به کار اندازد، چراکه جهان هستی نظام احسن است و کامل‌تر از آن قابل تصور نیست... در اروپای قرون وسطی متفکرانی چون سنت آگوستین^۲ و دیونیسوس^۳ این قضیه را مطرح کردند که اگر قرار است هنرمند به تقلید طبیعت اقدام نماید، شایسته آن است که به جهان غیب، که جهانی کامل‌تر است، متمرکز شود. کار بدانجا رسید که در اوج قرون وسطی، هنرهایی چون نقاشی و پیکرتراشی به استهزاء، تحت عنوان

۱ محمد غنیمی هلال (۱۹۱۷-۱۹۶۸)

2 Saint Augustinus (354-420)

3 Dionysus

تقلیدهای بی‌ارزش میمونوار توصیف شدند. در نتیجه چینی تحلیل‌هایی، بحث فلسفی در باب نظریه میمسیس در اروپا به خاموشی گرایید و تقریباً کنار گذاشته شد (تاتارکیویچ، ۱۹۷۳: ۲۲۸).

نظریه میمسیس در عهد رنسانس

عصر رنسانس، فرصتی دوباره بود که اروپاییان مجدداً به فلسفه یونان باستان از جمله تئوری میمسیس بپردازند و دستگیر ایشان در این باب، آثار پراج حکمای مسلمان بود که با ترجمه آنها به ویژه آثار ابن رشد قرطبی به زبان‌های اروپایی دروازه معارف فراموش شده در قرون وسطی به روی اروپاییان گشوده شد. علاقه به نظر میمسیس اساس نظریه هنرهای زیبا در دوره رنسانس است و این امر به ویژه در موسیقی خود را نشان داد. حتی عقل‌گرایان جدید در زیباشناسی، کوشش نمودند تا قواعد آثار هنری و نقد هنری را از یک اصل متعارف و بدیهی استنتاج کنند به این خاطر این اصل را که هنر تقلید طبیعت است، معیار قرار دادند (مونروسی و هاسپرس، ۱۳۷۶، ۳۲-۳۰).

نظریه میمسیس در بین حکمای جهان اسلام

با تکوین فلسفه و حکمت اسلامی، از سده دوم هجری و با ترجمه آثار فلاسفه یونان باستان به زبان عربی در عهد مامون عباسی^۱، شرح و تفسیر در باب نظریه میمسیس افلاطونی رونق تازه‌ای یافت. ابوبشر متی، اولین حکیم در جهان اسلام است که برای اصطلاح میمسیس معادل عربی محاکات را به کار برد (زرین‌کوب، ۱۳۸۲: ۱۵۱). وی از نسطوریان بغداد بود و رئیس منطقیان عصر خویش به شمار می‌آمد و در ترجمه‌ای که از بوطیقای ارسطو از زبان واسطه‌ی سریانی به زبان عربی انجام داد، برای نخستین بار از معادل محاکات برای اصطلاح میمسیس یونانی استفاده کرد. این ترجمه، با همه ارزشی که به واسطه پیشگام بودنش داشت، برگردانی دقیق نبود و اشتباهات فراوانی داشت. لذا بعد از او شاگردش یحیی بن عدی کار استاد را تکمیل نمود. چندی بعد یعقوب بن اسحاق الکندی^۲ برای اولین بار آن را تلخیص کرد (صفا، ۱۳۷۴: ۹۵). ابونصر فارابی از اولین حکمای اسلام است که در آراء فلسفی خود درباره‌ی میمسیس نیز نظریات مهمی دارد. او تجزیه و تحلیل دقیق‌تری در باب میمسیس انجام داده و آن را به دو شاخه (محاکات قولی و عملی) تقسیم کرده است. از نظر او محاکات قولی، نتیجه‌ی بیان یک مطلب است و محاکات عملی، حاصل انجام یک کار است. پس از فارابی، معروف‌ترین کسی که به شرح بوطیقای ارسطو پرداخت، ابن سینا است. در اعتقادات او هدف میمسیس، برانگیختن علاقه یا نفرت نسبت به کسی یا چیزی است، نه بیان صرف حقیقت. ظاهراً ابن سینا با افلاطون در اینکه میمسیس به حقیقت رهنمون نمی‌شود، هم نظر بود اما مانند افلاطون آن را مردود نمی‌دانست و برعکس آن را برای تعلیم و تربیت خوب می‌دانست. از دیگر کسانی که به تحقیق در آثار فلاسفه یونان پرداخت، ابن رشد اندلسی است که برخلاف فارابی و ابن سینا، میمسیس را در سطحی جهانی تفسیر کرد. هرچند که او آراء ابن سینا را در نظر داشت، اما در میمسیس، صاحب نظریه بود و نظریات او زمینه‌ساز کشف قوانین مشترک درباره‌ی میمسیس بین جوامع گوناگون فرهنگی شد. با این وجود در بین حکیمان ایران، مشهورترین کسی که به شرح بوطیقا پرداخت خواجه نصیرالدین طوسی^۳ است. از جمله کتب مشهور او اساس الاقتباس است که خواجه در آخرین مقاله‌ی این کتاب به مسأله میمسیس پرداخته است. میمسیس در نظر خواجه، عین آنچه روایت می‌شود نیست، بلکه تصویری است که معنا از آن ارائه می‌شود. او به سه نوع محاکات قائل است: محاکات مجرد، محاکات تحسینی و محاکات تقبیحی (طاهری، ۱۳۸۸: ۲۱۴-۲۱۹).

۱ ابوالعباس عبدالله مامون (۱۷۰ - ۲۱۸ هجری قمری) هفتمین خلیفه عباسی

نظریه میمسیس در عصر جدید

در قرن هجدهم، بومگارتن^۱ در کتاب ناتمام زیبایی‌شناسی اصل اساسی کتاب خویش را تقلید از طبیعت بیان می‌کند و این اصل، بنیاد اثر پرنفوذ شارل باتوآ با عنوان مبدأ واحد هنرهای زیبا و اساس کار دالامبر^۲ برای طبقه‌بندی مهم هنرهای زیبا در دایره-المعارف است (مونروسی و هاسپرس، ۱۳۷۶: ۳۳ - ۳۴). اما جالب اینجا بود که در این قرن با کشفیاتی که باستان‌شناسان از شهرهای نابود شده روم و یونان باستان به عمل آوردند و با پیدا شدن بسیاری از آثار هنری مربوط به گذشته‌های دور، هنرمندان نقاش و پیکرتراش به آنها علاقه‌مند شدند و به تقلید از شیوه‌های هنری کهن پرداختند. شاید بتوان در مکتب ناتورالیسم رگه‌هایی از تقلید طبیعت پیدا کرد با این تفاوت بزرگ که در اینجا هنر به مثابه علم عمل می‌کرد و به جای بازتولید طبیعت، در صدد کشف آن بود. امیل زولا^۳، رمان‌نویس فرانسوی در کتاب خود رمان تجربی بیان می‌کند که هنر باید تکرار تمام عیاری از واقعیت باشد و این نظر پس از او توسط نقاشانی که علیه رمانتیسم به پا خاستند، ترویج شد (هاسپرز، ۱۳۷۹: ۳۵).

سه جزء میمسیس

در میان میمسیس‌های هنری، میمسیس تصویری جایگاه ویژه‌ای دارد. این میمسیس به این معنا ویژه است که اگر قرار باشد هنر ماهیت بازنماینده داشته باشد، هنرهای بصری، بیش از سایر هنرها از چنین خصلتی برخوردارند. به همین دلیل، بحث از میمسیس هنری را به میمسیس تصویری محدود می‌کنیم. عکسی سیاه و سفید را تصور کنید که از درختی گرفته شده است. اگر نوردهی، تنظیم فاصله کانونی و سایر ویژگی‌های تصویربرداری به نحو خاصی باشد، با دیدن عکس، درمی‌یابیم که این تصویر بازنماینده درخت است. اما اگر در تصویر، تنه بسیار کوچکتر از شاخه‌ها، و برگ‌ها بسیار بزرگتر از شاخه‌ها و تنه باشد، به سختی می‌توانیم بگوییم، تصویر بازنماینده‌ی درخت است. با توجه به مثال بالا، عکس را منبع بازنمایی^۵ یا به اختصار بازنما، درخت را هدف بازنمایی^۶ یا به اختصار هدف، و رابطه‌ی تناسب یا شباهت میان بازنما و هدف را رابطه‌ی بازنمایی^۷ می‌نامیم (یغمایی، شیخ رضایی، ۱۳۹۱: ۱۱۷).

چارچوب نظری پژوهش

مردم کشورهای مختلف جهان از لحاظ رنگ پوست و مو، شکل لب و پلک‌ها، و همچنین صورت و جمجمه، قد و... از یکدیگر متمایز می‌گردند. این خصوصیات در بین مردم یک کشور هم فرق می‌کند، اما بعضی از این مشخصات در میان گروهی از مردم مشترک است؛ و این گروه از مردم، یک نژاد را تشکیل می‌دهند (نستورخ، ۱۳۵۸: ۹). همچنین به بیانی دیگر، نژاد عبارت‌اند از گروه‌های انسانی‌ای که دارای خصوصیات جسمانی مشترکی باشند که بنابر اصول توارث به آنها رسیده باشد؛ هرچند که این گروه‌ها از نظر آداب و رسوم، یا ملیت، همانند نباشند (دوفونتت، ۱۳۶۹: ۶). مهاجرت، افزایش جمعیت، آمیزش گروه‌های مختلف با خصوصیات انسان‌شناسی متفاوت و تغییر در رژیم غذایی، اصلی‌ترین عواملی هستند که در جریان ساختمان و ایجاد نژادها شرکت داشته‌اند. از نظر زیستی،

1 Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762)

2 Abbe Charles Batteaux (1713-1780)

3 Jean le Rond D'Alembert (1717-1783)

4 Émile Édouard Charles Antoine Zola (1840-1902)

5 Source of representation

6 Target of representation

7 Connection of representation

نژاد یک گروه انسانی است که از سایر گروه‌ها به وسیله مجموعه‌ای از صفات جسمانی توارثی متمایز شده است (صفات تشریحی: رنگ پوست، شکل سر و...؛ صفات فیزیولوژیک: تقسیم گروه‌های خونی؛ صفات مرضی: عکس‌العمل‌های متفاوت نسبت به بیماری‌ها و...). ده‌ها نژاد وجود دارند و چون خصلت‌های این نژادها همیشه به وضوح مشخص نیستند از این رو بنابر عقیده انسان‌شناسان، طبقه‌بندی‌های نژادی می‌توانند متفاوت باشند (پانوف و پرن، ۱۳۸۴: ۲۰۹). انسان‌شناسان اولیه سعی کردند، طبیعت چند تپیی نوع انسان را، به وسیله طبقه‌بندی انسان هوشمند به زیر نوع‌ها یا نژادها، بر پایه مناطق جغرافیایی و خصوصیات ظاهری یا بدنی چون: رنگ پوست، اندازه بدن، شکل سر و ترکیب مو نشان دهند. آنها، نژادهای انسان را به سه دسته بزرگ: مغولی، اروپایی و سیاه، تقسیم می‌کنند. در این طبقه بندی‌ها، برخی از افراد یک منطقه یا جمعیت، در طبقه یا نژاد خاص آن جمعیت جای نمی‌گرفتند. مانند روشن‌پوستان آفریقایی یا اروپایی‌های تیره‌پوست. در نتیجه فرض بر این قرار می‌گرفت که این افراد ثمره اختلاط نژادی هستند. اصطلاحات رایج، چون آسیایی یا زرد پوست (مغولی)، اروپایی یا سفیدپوست، و آفریقایی یا سیاه‌پوست بیشتر انتزاعات آماری هستند؛ که افراد دارای برخی از خصوصیات عمومی مشترک را در یک گروه قرار می‌دهد (عسکری خانقاه و کمالی، ۱۳۹۶: ۱۲۲). کارلتون کون^۱، در اثر خود به نام نژادهای زنده انسان^۲ که در سال ۱۹۶۵ نگاشته است چنین فرض کرده است که، قبل از سال ۱۵۰۰ میلادی ۵ نژاد خالص وجود داشتند. این ۵ نژاد که هسته‌های اصلی نژادها بوده‌اند، کاملاً از هم جدا بوده و با هم ترکیب نشده بودند. این ۵ نژاد خالص تا سال ۱۵۰۰ میلادی که اروپایی‌ها دریانوردی در دور دنیا را آغاز نمودند و ژن‌های خود را در سرزمین جدیدی پراکنده و مستعمراتی در نقاط دور ایجاد کردند، خالص و متمایز بودند. اکثر انسان‌شناس‌ها و دانشمندان علم ژنتیک امروزه معتقدند انسان‌ها همیشه در معرض مهاجرت و ترکیب نژادها قرار داشته‌اند. به عبارت دیگر احتمالاً هرگز چیزی به نام نژاد خالص وجود نداشته است. ترکیب نژادها نه تنها یک واقعیت تاریخی بوده، بلکه در جهان پرتحرک امروزی با شدتی بیشتر از گذشته انجام می‌پذیرد (همان: ۹). به طور معمول انسان‌ها را به سه نژاد تقسیم می‌کنند، که از نظر رنگ پوست و ساختار مو با یکدیگر تفاوت دارند. سیاه‌ریختان^۳، اروپاریختان^۴ و مغول‌ریختان^۵. علاوه بر این سه گروه، گروه چهارمی نیز وجود دارد که در هیچ یک از این سه گروه نمی‌گنجد، و از آنها بسیار کوچکتر است. این گروه استرالیایی‌ریختان^۶ یا بومیان اصلی سرزمین استرالیا هستند (حسن زاده، ۱۳۹۵، ۱۷-۱۸).

گونه‌های اصلی

مغول ریخت

قسمت عمده مردم این نژاد در آسیا زندگی می‌کنند. بخصوص در نواحی شمالی، مرکزی، شرق و جنوب شرقی. قسمت دیگر ساکن استرالیا و آمریکا می‌باشند. این نژاد خود به سه نژاد کوچکتر تقسیم می‌شود: نژاد زرد مغولی شمالی یا آسیایی، نژاد زرد مغولی جنوبی و نژاد زرد مغولی آمریکایی (نستورخ، ۱۳۵۸: ۷۶).

1 Carleton coon (۱۹۰۴ - ۱۹۸۱)

2 The living races of man

3 Negriforms

4 Europiforms

5 Mongoliforms

6 Australiformes

مغولی جنوبی

مغولی‌های جنوبی، بیشتر در جنوب‌شرقی آسیا مسکن دارند. این گروه، پوستی تیره‌تر و صورتی باریک‌تر دارند. لب‌های متوسط یا کلفت و بینی پهن، از مشخصات دیگر آنهاست. موهای سرشان موج دار است و ریش آنها به کندی می‌روید. قدشان از دسته اول کوتاه‌تر است

مغولی شمالی

از دسته‌ی اول یعنی مغولی‌های شمالی یا آسیایی، مغولها و بوریاتها^۱ مشهورند؛ و در واقع از گروه‌های مشخص نژاد مغولی می‌باشند. در این مردم، رنگ پوست، مو و چشم، روشن‌تر است. موها همیشه خشن و خشک نیست، ریش از موهای ظریفی تشکیل شده‌است. لب‌ها باریک و صورت پهن و صاف می‌باشد(همان: ۳۵). در آسیا رنگ پوست متفاوت است: سفید، زرد، قهوه‌ای، سیاه و سبزه. با هزاران اختلاط و آمیزش میان گروه‌های نژادی، تغییرات فراوان در رفتار و خوی و روش مردمان آسیا پدیدار گشته است. در حقیقت هر نژاد شناخته شده‌ی آدمی در جهان را می‌توان در آسیا یافت(همان، ۵۲). در نژاد آسیایی، ویژگی‌های به نسبت مشترک عبارت اند از: وجود چین پوستی در گوشه‌ی داخلی چشم، کم مو بودن صورت و بدن، صورت‌های پهن با استخوان گونه‌ای که توسط یک توده چربی پوشیده شده است؛ موهای صاف و زبر و بینی به نسبت پهن. رنگ پوست این افراد از اکثر گروه‌های اروپایی تیره‌تر است، اما مانند بومیان آمریکا قادرند در مقابل آفتاب تیره‌تر شوند. قد این نژاد از تنوع زیادی برخوردار است؛ کوتاه‌ترین افراد این نژاد در جنوب قاره‌ی آسیا و اندونزی، و بلندترین آنها در فلات تبت دیده می‌شود. رنگ چشم اغلب قهوه‌ای است ولی در برخی از گروه‌های محلی کوچک افرادی با رنگ چشم سبز - خاکستری دیده می‌شوند. تفاوت مرفولوژیک میان زن و مرد^۲ نسبت به سایر نژادها کمتر است. دندان‌های پیش، بیل مانند است(مانند نژاد بومیان آمریکا). سفید شدن مو و طاسی مردان نسبت به نژاد اروپایی کمتر دیده می‌شود ولی نسبت به نژاد بومیان آمریکا بیش‌تر است(حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۷).

مغولی آمریکایی

دسته سوم، خصوصیات حدواسط دارند. بسیاری از خصوصیات مغولی در آنها وجود ندارد؛ و به علاوه خصایص اضافی دیگری دارند؛ که آنها را به نژاد اروپایی نزدیک می‌کند(نستورخ، ۱۳۵۸: ۳۵). بومیان آمریکا موهای مستقیم، خشن و سیاه‌رنگ دارند. موهای ریش و سیبیل و بدن آنها ظریف است. رنگ پوست زرد مایل به قهوه‌ای و صورت پهن از خصوصیات است که بومیان آمریکا را مغولی جلوه می‌دهد. این گروه از شمال آمریکا تا آسیا گسترده شده‌اند. ساکنان اولیه آمریکا در حدود ۲۰ تا ۵۰ هزار سال پیش امکان به وجود آوردن جمعیت‌های متراکم را نداشته‌اند، زیرا این افراد با شکار حیوانات کوچک به زندگی می‌پرداخته‌اند. رنگ چشم در این افراد به طور عمده تیره است و موهای آنها زبر و صاف هستند. موهای بدن در زنان و مردان این نژاد کم است. طاسی در مردان و سفید شدن مو در هر دو جنس به ندرت دیده می‌شود. موی صورت(ریش و سیبیل) در آنها نسبتاً کم و ظریف است. در گوشه‌ی داخلی چشم آنها یک چین پوستی به نام اپیکانتوس^۳ دیده می‌شود، که این چین در زنان بیشتر دیده می‌شود. رنگ پوست بین تیره و روشن متغیر است. اما توانایی عمومی که در این افراد برای برنزه شدن وجود دارد باعث تیره شدن رنگ پوست آنها می‌شود. افراد این نژاد به طور عمده چهارشانه هستند، ولی طول قامت آنها با توجه به شرایط محیطی متغیر است(حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۱). در این مردم، بینی فوق -

1 Buryats

2 Sexual dimorphism

3 Epicanthus

العاده برجسته است و شکل کلی صورت آنها تشابهی با افراد نژاد اروپایی دارد. بعضی از قبایل، موهای موج دارند و برخی دیگر دارای ریش فراوانند. (سعیدیان، ۱۳۶۲: ۳۷).

اروپا ریخت

هسته‌ی اصلی این نژاد در دنیای قدیم، اروپا، آسیا و شمال آفریقا بوده و همچنین هندوستان. خصوصیات نژادی این گروه: پوست روشن یا تیره (گاهی قهوه‌ای)، موی سر نرم و مجعد به رنگ تیره یا روشن، رشد موهای بدن به خصوص در ناحیه‌ی صورت (ریش و سیبیل) زیاد است. پیشانی راست یا کمی شیب‌دار است. حدود ریشه‌ی بینی به جلو برجستگی دارد. گوشه‌های چشم در یک سطح هستند؛ و چین پلک به طور خیلی خفیف وجود دارد. در اکثر موارد رنگ چشم قهوه‌ای یا آبی و گاهی خاکستری یا آبی تیره است. چشم آبی رنگ در اهالی اروپای شمالی دیده می‌شود. بینی باریک و بلند است، و محور بزرگ سوراخ بینی قدامی خلفی است (سوراخ بینی وضعی سهمی دارد). لب‌ها باریک یا متوسط و بدون برجستگی می‌باشند. چانه رشدی متوسط یا زیاد دارد. شکل سر بسیار متغیر است. گونه و فک فوقانی به خارج برجسته نیستند و به طور کلی صورت اورتوگات^۱ است. نژاد اروپایی را به دو دسته تقسیم می‌کنند: نژاد اروپایی شمالی یا نژاد آتلانتوبالتیک، نژاد اروپایی جنوبی یا هندومدیترا نه‌ای.

اروپایی شمالی

از نژاد آتلانتوبالتیک^۲، روس‌ها، بلاروس‌ها، لهستانی‌ها، نروژی‌ها، آلمانی‌ها و انگلیسی‌ها، و سایر مردمانی را که در قسمت شمالی اروپا مسکن دارند، می‌توان نام برد. رنگ پوست روشن، موهای قهوه‌ای روشن یا بور، چشم‌های آبی یا خاکستری، بینی و قد بلند از مشخصات ویژه‌ی آنها است (نستورخ، ۱۳۵۸: ۲۹-۳۲). افراد این نژاد نه تنها ساکن قاره اروپا هستند بلکه مناطق شمال آفریقا، خاورمیانه و غرب آسیا را نیز اشغال کرده‌اند. این تنوع به علت حرکت مداوم جمعیت در قاره اروپا و هم‌مرزی با مناطقی از آسیا و شمال آفریقا بوده است. ویژگی‌هایی که اغلب در گروه‌های نژاد اروپایی وجود دارد، شامل: رنگ پوست روشن، موی نرم و مجعد، الگوی طاسی مردانه، سفید شدن موها با گذشت سن، زیاد بودن موی بدن به ویژه در ناحیه صورت، پل بینی مرتفع، و برجسته نبودن آرواره‌هاست. البته صفت رنگ روشن پوست در همه جا دیده نمی‌شود.

اروپایی جنوبی

این گروه رنگ پوست، مو و چشم تیره‌تری دارند. بسیاری از افراد نژاد بزرگ اروپایی، حدواسط بین این دو نژاد می‌باشند که آن‌ها را در طبقه‌ی جدا و خاص دیگری جای داده‌اند (نژاد اروپایی میانه). از این دسته یعنی نژاد هندومدیترا نه‌ای می‌توان: هندی‌ها، تاجیک‌ها، ارمنه، یونانی‌ها، عرب‌ها و ایتالیایی‌ها را نام برد. موهای مجعد سیاه رنگ، چشم‌های قهوه‌ای رنگ، بینی محدب، صورت باریک و سر دراز، از مشخصات این گروه است.

1 Ortognatus

2 Atlanto Baltic

هند

افراد این نژاد قاره‌ی هند را از هیمالیا تا جزایر سیلان در اقیانوس هند اشغال می‌کنند. این افراد از بعضی جهات شبیه بعضی از گروه‌های اروپایی به ویژه مناطق شرق مدیترانه هستند. رنگ پوست آنها از افراد اروپایی تیره‌تر است، اما شکل بینی، توزیع مو و ریش، الگوی طاسی در مردان و زوایای صورت شبیه به گروه‌هایی از نژاد اروپایی می‌باشد (حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۷).

استرالیایی ریخت

نخستین مردان سفیدپوست که از ناحیه اقیانوسیه با کشتی گذشتند، اشتباهاً ساکنان هندی جزایر اقیانوسیه را تیره پوست نامیدند. این نام چندان نپایید. همانطور که رفته‌رفته جزایر بیشتری توسط مکتشفان کشف می‌گشت، به مردمی با قومیت‌ها و بومی‌های مختلف برخوردند. در جزایر غربی آنان پوستی به رنگ مس، موهای سیخ سیاه دارند، و قایق رانانی چابک و ورزیده هستند. در جزایر دورتر به سوی شرق، مکتشفان به مردمی پوست قهوه‌ای یا سیاه‌پوست برخوردند که بومی این نواحی هستند، دارای موهای فرفری (مجدد) یا وز کرده می‌باشند. دانشمندان مردم جزایر اقیانوسیه را به چهار گروه عمده تقسیم کرده‌اند، که هر یک محدود به قسمتی می‌شود:

بومیان استرالیا

فرم بدن و رنگ پوست در این نژاد متنوع است. اما کودکان اغلب دارای موهای بور و یا قرمز هستند که این رنگ مو به ندرت تا زمان بلوغ باقی می‌ماند. در شمال و به خصوص شمال مرکزی، افراد اغلب رنگ پوست تیره‌تری دارند و بلند قامت هستند. این افراد موی موج دار، از نوع اروپاریخت و بینی پهن از نوع سیاه‌ریخت دارند. رنگ پوست آنها به سیاهی سیاه‌پوستهاست. برخی از انسان‌شناسان معتقدند که این گروه از همه‌ی گروه‌های انسانی ابتدایی‌تر هستند. یعنی به اجداد مشترک همه‌ی گروه‌های انسانی امروزی شبیه‌تر می‌باشند. استخوان‌های جمجمه‌ی این افراد ضخیم‌تر و دندان‌های آنها درشت‌تر می‌باشند. آرواره‌های برجسته، قوس ابرویی مشخص در هر دو جنس، بینی پهن، سوراخ‌های بینی بزرگ، لب‌های ضخیم ولی برنگشته، چانه‌ی نسبتاً کوچک، صورت باریک و رشد نسبتاً فراوان موهای بدن به خصوص در روی صورت (ریش و سبیل) از ویژگی‌های عمومی استرالیایی‌هاست. طاسی مردان در نژاد استرالیایی شایع است و الگوی آن مشابه مردان اروپایی می‌باشد. دندان‌های استرالیایی‌ها بسیار بزرگ است و اغلب از اندازه‌ی دندان در انسان نئاندرتال^۱ نیز تجاوز می‌کند. میانگین ظرفیت جمجمه در نژاد استرالیایی از سایر نژادهای جدید کمتر است. در حدود ۱۵۰۰۰ سال قبل جمعیت‌هایی در استرالیا زندگی می‌کرده‌اند که دارای ویژگی‌های انسان هومو اراکتوس^۲ بوده‌اند. شاید علت این امر فراوانی بیشتر ژن‌های قدیمی نسبت به ژن‌های جدید در جامعه استرالیایی باشد (حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۰-۲۵).

ملانزی

مردمانی هستند که در جزایر ملانزی زندگی می‌کنند. مردم جزایر ملانزی (جزایر سیاه)، پوستی تیره و موهایی وز کرده (مجدد) دارند. این جزایر که چندین گروه است، در شمال شرقی جزیره (قاره) استرالیا قرار دارد. مردم ملانزی از قایق‌های کوچک چوبی مخصوص، در ماهی‌گیری و تجارت و رفت و آمد استفاده می‌کنند. این مردمان اعتقاد شدیدی به جادوگری دارند و جادوگران اغلب ثروتمندترین و مهمترین اشخاص قوم خود به شمار می‌روند. افراد این نژاد در گینه‌نو و جزایر شرقی آن که تا جزایر فیجی ادامه دارند (مانند جزایر

1 Neanderthal

2 Homo erectus

سلیمان) زندگی می‌کند. جدایی مردمان این مناطق بسیار زیاد بوده و نزدیک به ۲ هزار سال با مردمان سایر مناطق ارتباطی نداشته‌اند. تیرگی پوست مردمان این مناطق بسیار زیاد است و مانند برخی از زیر گروه‌های نژاد آفریقایی دارای موهای کرکی شکل هستند. افراد این نژاد بر خلاف نژاد آفریقایی، دارای پل‌های بینی برجسته هستند و لب‌های برگشته در آنها به نسبت نادر است. مردان بالغ دارای بدنی پهن و صورتی مودار هستند. قوس ابرویی در این نژاد برجسته است و شکل جمجه آنها ابتدایی‌تر از سایر نژادها (به استثنای نژاد استرالیایی) می‌باشد.

میکروزی

سومین دسته از جزایر اقیانوسیه، جزیره‌هایی به نام مجمع الجزایر میکروزی^۱ به معنای (جزایر کوچک) می‌باشد. آنها دریانوردانی ماهر هستند. قطعات مختلف قایق‌هایشان را با نخ و... به هم بسته‌اند و با آنها می‌توانند سفرهای بزرگ در اقیانوس انجام دهند. قایق‌های مردم میکروزی، سریع‌ترین، قایق‌های بومیان اقیانوسیه می‌باشد. این نژاد ساکن جزایر غرب پلی‌زی^۲ و شمال ملانزی هستند. ایالات فدرال میکرونیا از حدود ۶۰۰ جزیره تشکیل شده است که در غرب اقیانوس آرام قرار گرفته‌اند. میانگین قد نژاد میکروزیایی کمتر از نژاد پلی‌زیایی است و رنگ پوست این نژاد تیره‌تر می‌باشد. موی نژاد میکروزیایی فروری است (حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۲-۲۳).

پلی‌زی

آخرین جزیره‌ی مجمع‌الجزایر، پلی‌زی (به معنای جزایر بسیار است). از همه‌ی مردم بومی، در جزایر اقیانوسیه، پلی‌زیایی‌ها بودند که از نخستین برخورد با کاشفان اروپایی خوش رفتار بودند. با کشاورزی و ماهیگیری زندگی می‌کنند ولی خیلی سخت روی زمین‌های جزایر خود کار نمی‌کنند، برای اینکه غذا خیلی فراوان می‌باشد (سعیدیان، ۱۳۶۲: ۷۴-۷۱). این نژاد در مجمع‌الجزایری که بین نیوزلند و جزایر هاوایی قرار دارند ساکن هستند. این ناحیه همراه با میکرونیا آخرین مناطقی هستند که توسط انسان اشغال شده‌اند (در حدود ۳۰۰۰ سال پیش). تنوع محیطی در این نژاد دیده می‌شود ولی در مجموع بلندقدترین، سنگین‌وزن‌ترین و کمرنگ‌ترین افراد در این نژاد دیده می‌شوند. موهای بدن به ویژه در مردان بسیار اندک است و موهای آنها صاف و گاهی مجعد است. رنگ چشم و موها تیره، و بینی در افراد این نژاد پهن است (حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۲).

سیاه ریخت

امروزه انسان‌شناسان مطالعاتی روی تکامل انسان به عمل آورده و به این نتیجه رسیده‌اند که نخستین آدمیان در آفریقا تکامل یافتند. استخوان‌های شبیه میمون با برخی از ابزارهای دست ساخت بشر در بخش‌های مختلف شرق آفریقا به دست آمده است (سعیدیان، ۱۳۶۲: ۶۰). نژاد سیاه در میان خود نیز، دسته‌های کوچک‌تری دارند. بعضی پوست روشن‌تر و بینی باریک دارند؛ و برخی دیگر لب ظریف یا با ضخامت متوسط. گروهی دارای قدی کوتاه با پاهایی بلند نسبت به طول تنه هستند. قد متوسط سیاهان نیلوتیک^۳ ۱۸۰ سانتی‌متر است؛ و بلندترین انسان‌های جهان شناخته می‌شوند. علاوه بر سودانی‌ها، اهالی آفریقای جنوبی (بوشمن‌ها^۴)، آفریقایی مرکزی (پیگمه‌ها^۵) و آفریقای شرقی (حبشی‌ها)، از این نژاد می‌باشند. سیاهان استرالیایی شاخه شرقی نژاد سیاه هستند. بعضی

1 Micronesia

2 Polynesia

3 Nilotic

4 Bushmen

5 Pygmy

از استرالیایی‌ها، مثل اهالی جزایر سلیمان، آنقدر به سیاهان آفریقایی شبیه‌اند که حتی با مطالعات انسان‌شناسی هم نمی‌توان آنها را متمایز کرد (همان: ۲۴). موی بدن در افراد این نژاد کم است، ولی موی صورت در مردان بسیار زیاد است و معمولاً مردان در سنین بالا دچار طاسی می‌شوند. موها در افراد این نژاد فروری و یا وزوزی هستند. لگن زنان اغلب باریک‌تر از سایر نژادها است. صورت آفریقایی‌ها کوچک و نسبتاً باریک است. جمجمه آنها طویل، پیشانی آنها بلند و گاهی برجسته است. آرواره‌ها در افراد این نژاد برآمده هستند و برگشته بودن لب‌ها در این نژاد از سایر نژادها بیشتر دیده می‌شود. بینی معمولاً کوتاه و پهن است و پل بینی کم ارتفاع می‌باشد. شکل بدن مانند سایر جمعیت‌های ساکن مناطق گرمسیری است. غالباً طول ساعد و ساق پا نسبت به طول تنه در این نژاد بیش‌تر از سایر نژادها است؛ و بعد از نژاد پلی‌نزیایی، این افراد قدبلندترین و سنگین‌وزن‌ترین افراد هستند. البته باید توجه داشت که تنوع قد در این نژاد بسیار زیاد است. سودانی‌ها با پوست قهوه‌ای تیره (شکلاتی)، موهای خشن و فردار با مقطع عرضی بیضی و موی صورت کم، یکی از بارزترین گروه‌های این نژاد جغرافیایی محسوب می‌شوند (حسن زاده، ۱۳۹۵: ۲۰). مردمان آفریقا به ۵ گروه عمده تقسیم می‌شوند:

۱. عرب‌ها، بیشتر در مصر و شمال آفریقا زندگی می‌کنند.
۲. هامی‌تی‌ها^۱ در حبشه و بیشتر در صحرا زیست می‌نمایند.
۳. سیاهان واقعی، که در آفریقای غربی و سودان زندگی می‌کنند.
۴. بومیان منفرد و مجزا، بوشمن‌های بیابان کالاهاری، هانتوت‌های نامیبیا^۲ و پیگمی‌های زئیر^۳ (کنگو).
۵. بانتوها^۴، مردمانی سیاه‌پوست هستند که در مرکز و آفریقای جنوبی زندگی می‌کنند. البته به این مردم باید ۵ میلیون نفر مهاجر اروپایی که بیشتر در طول سواحل شمال یا قسمت جنوبی زندگی می‌کنند، و گروهی از آنان با بومیان آمیزش نموده و نژادهای دورگه‌ای پدید آمده است، افزود (سعیدیان، ۱۳۶۲: ۵۸).

روش‌شناسی

روش تحقیق کیفی از نوع توصیفی-تحلیلی با رویکرد انسان‌شناسی و بر اساس گردآوری اطلاعات از منابع کتابخانه‌ای اعم از کتاب، مقاله و منابع صوتی و تصویری انجام شده است. برای آشکارسازی مساله پژوهش از شیوه‌ی مطالعه‌ی موردی استفاده شده است. از این روی بر اساس انتخاب هدفمند از موارد مطلوب، انیمیشن‌های هیولاهای ماشین‌ها و روح‌گزینش، و در چهارچوب مبانی نظری ارائه و تحلیل شده است. لازم به ذکر است که انیمیشن هیولاهای ماشین‌ها در چند قسمت ساخته شده که به تفصیل مورد واکاوی قرار گرفته است. باید اذعان داشت «انسان‌شناسی حتی در کلاسیک‌ترین شکل خود با سایر علوم اجتماعی متفاوت است. این تفاوت در آن واحد هستی‌شناختی و روش‌شناسانه است؛ هستی‌شناختی از آن رو که در انسان‌شناسی موضوع مورد مطالعه دارای اولویتی مطلق نسبت به خود مطالعه است؛ و روش‌شناسانه از آن رو که انسان‌شناسی بحث کیفی بودن روش را به آنچه به طور عام در علوم اجتماعی "روش‌های کیفی" اطلاق می‌شود، خلاصه نمی‌کند و از آن، برداشتی بسیار عمیق‌تر، پویاتر، خلاق‌تر و انسانی‌تر دارد» (فکوهی، ۱۳۸۷: ۱).

1 Hamites
2 Namibia
3 Zaire
4 Bantu

تحلیل

هیولاها

الف) کارخانه هیولاها: ایده شکل گیری انیمیشن کارخانه هیولاها، در رستورانی زمان صرف نهار در سال ۱۹۴۴ با حضور هنرمندان پیکساری جان لستر^۱، پیت داکتر^۲، آندره استتن^۳ و جو رانفت^۴ شکل گرفت. ایده درباره کارخانه هیولا بود که مورد توجه واقع گردید (جدول ۱). همانطور که پیت داکتر مشغول خواندن داستان‌هایی درباره هیولا بود، کودکی را در گوشه‌ای از کتاب طراحی کرد و هیولایی ترسناک را در سمت مقابل کودک کشید. سپس به این فکر افتاد که چگونه یک هیولا می‌تواند کودکی را بترساند. هر هیولایی مسئول ترساندن کودکی بود، که بعد از ترساندن و صدای جیغ کودک، هیولا ناپدید می‌گردید. انیمیشن کارخانه هیولا، نمایانگر سبک بسیار متفاوت بصری و موفقیت‌های چشمگیری در انیمیشن سه بعدی کامپیوتری است. هدف از ساخت انیمیشن کارخانه هیولاها در آن زمان، ایجاد فکری نو و خلاقانه در عرصه هنر فیلمسازی انیمیشنی بود.

ب) دانشگاه هیولاها: دانشگاه هیولاها، ناجی کمپانی پیکسار و مانع از نابودی آن شد. داستان این انیمیشن، به سال‌ها پیش از ماجرای انیمیشن کمپانی هیولاها برمی‌گردد. برای طراحی فضاها در این دو انیمیشن (شرکت هیولاها و دانشگاه هیولاها)، طراحان به نکاتی این چنینی توجه داشتند که وقتی به دنیای انسان‌ها نگاه می‌کنیم، همه چیز براساس خواست و نیاز انسان‌ها ساخته شده و همین موضوع در دنیای هیولاها، منجر به خلق دنیایی شد که منطبق بر خواست و نیاز و اندازه هیولاها بود.

مزیت بزرگ در طراحی این مجموعه، نوآوری و خلق ایده‌ها و طراحی‌هایی با آزادی عمل است که با اشاره به تاریخی بودن، به فیلم معنا بخشیده است. در واقع طرح‌ها، با حس هنرمند طراحی می‌شد؛ کلاس‌های درس مرکز بسیاری از مشاغل بود. مکانی که شخصیت‌های مختلف و متنوع گرد هم آمدند، محلی برای آشکار ساختن ترس‌ها بود (پایک، ۲۰۱۳: ۵۴). تعداد هیولاهایی که می‌بایست برای نشان دادن جمعیت کمپ دانشگاهی طراحی می‌شد، بسیار قابل توجه بود و شاید آنچه در طراحی هیولاها از درجه اهمیت بیشتری برخوردار است، تنوع هیولاهاست. آنها مخلوقات حیوانی هستند که هر کدام از لحاظ جثه، تعداد و اندازه اندام و... متفاوت می‌باشند... هیولاها به طور کلی به ۱۰ دسته اصلی تقسیم شدند... بیش از ۳۰۰ شخصیت غیر محوری بر اساس ۱۰ الگوی مختلف ساخته شد؛ مجموعه‌ای کامل از کاراکترهایی که پیش‌تر ساخته شدند (همان: ۲۶). دانشگاه هیولاها در سال ۲۰۱۴ جوایز متنوعی دریافت کرد که یکی از آنها، دریافت جایزه انیمیشن سال از فستیوال فیلم هالیوود بود (شیوائی، ۱۳۹۳: ۵۲).

جدول (۱). مشخصات انیمیشن (شرکت) کارخانه هیولاها

| | |
|--------------|---|
| کارگردانان | پیت داکتر - لی آنکریج (دستیار کارگردان) - دیوید سیلورمن (دستیار کارگردان) |
| تهیه کنندگان | دارلا کی اندرسون - جان لستر (مدیر اجرایی تولید) اندرو استنتون (مدیر اجرایی تولید) |
| نویسندگان | اندرو استنتون - دان گرسون - رابرت ال بایرد - رت ریز - جاناتان رابرتز |
| موسیقی | رندی نیومن |
| تاریخ انتشار | ۲ نوامبر ۲۰۰۱ |
| مدت زمان | ۹۲ دقیقه |
| هزینه فیلم | ۱۱۵ میلیون دلار |
| فروش گیشه | ۵۲۵,۳۶۶,۵۹۷ دلار |
| Imdb | ۸.۱ |

جدول (۲). مشخصات انیمیشن دانشگاه هیولاها

| | |
|--------------|--|
| کارگردان | دن اسکلتون |
| تهیه کننده | کوری رانه |
| نویسندگان | دنیل گرسون - رابرت ال بایرد - دن اسکلتون |
| موسیقی | رندی نیومن |
| تاریخ انتشار | ۲۱ ژوئن ۲۰۱۳ |
| مدت زمان | ۱۰۳ دقیقه |
| هزینه فیلم | ۲۰۰ میلیون دلار |
| فروش گیشه | ۷۴۴.۲ میلیون دلار |
| Imdb | ۷.۳ |

1 John Alan Lasseter (born : 1957)

2 Pete Docter (born : 1968)

3 Andrew Stanton (born : 1965)

ج) هیولاها در محل کار: مجموعه هیولاها در محل کار Monsters at Work، محصول سال ۲۰۲۱ شرکت آمریکایی استودیو انیمیشن پیکسار می‌باشد. این مجموعه به عنوان دنباله‌ای برای فیلم شرکت هیولاها محصول ۲۰۰۱ است. تا زمان نگارش این پژوهش، از این مجموعه فقط ۱۰ قسمت منتشر شده که، تاریخ و عنوان آنها به شرح زیر است:

جدول (۳). مشخصات انیمیشن هیولاها در محل کار

| عوامل و تاریخ پخش | کارگردان | نویسنده | تاریخ انتشار |
|------------------------------|-------------|---|----------------|
| به کارخانه هیولاها خوش آمدید | کیتلین ریتر | بازر گناوی | ۷ جولای ۲۰۲۱ |
| با میفت آشنا شوید | شین زالوین | بارت جنت | ۷ جولای ۲۰۲۱ |
| اتاق آسیب دیده | شین زالوین | بازر گناوی - ایوان گور - هدر لومبارد - بر اساس داستان: تراویس براون | ۱۴ جولای ۲۰۲۱ |
| واژفکسی‌های بزرگ | کیتلین ریتر | بازر گناوی | ۲۱ جولای ۲۰۲۱ |
| سریوش | شین زالوین | ریکی راکسبورگ - بازر گناوی | ۲۸ جولای ۲۰۲۱ |
| ماشین فروش | کیتلین ریتر | میشل اسپیتز - بازر گناوی | ۴ اوت ۲۰۲۱ |
| بازگشت‌های شایان ستایش | شین زالوین | بازر گناوی - اتان سندلر | ۱۱ اوت ۲۰۲۱ |
| هیولاها کوچک | شین زالوین | ریکی راکسبورگ - بازر گناوی | ۱۸ اوت ۲۰۲۱ |
| روز پر از بدشانسی | کیتلین ریتر | میشل اسپیتز - بازر گناوی | ۲۵ اوت ۲۰۲۱ |
| این خنده آنها دنبالش هستند | کیتلین ریتر | بارت جنت - بازر گناوی | ۱ سپتامبر ۲۰۲۱ |

| | |
|--------------|---|
| کارگردانان | دن اسکلتون |
| تهیه کنندگان | بازر گناوی (تهیه کننده اجرایی) شان لوری - فرل بارون |
| نویسندگان | موجود در جدول قبل |
| موسیقی | رندی نیومن |
| تاریخ انتشار | ۷ ژوئیه ۲۰۲۱ - ۱ سپتامبر ۲۰۲۱ |
| مدت زمان | ۲۲ - ۲۴ دقیقه |
| Imdb | ۷.۰ |

ماشین‌ها

الف) ماشین‌ها ۱

این انیمیشن اولین بار در تاریخ ۹ ژوئن سال ۲۰۰۶ در ایالات متحده و در ۲۸ جولای ۲۰۰۶ در بریتانیا عرضه شد. بسیاری از شخصیت‌ها و مکان‌های فیلم به طور مستقیم از مکان‌ها و افراد واقعی مسیر ۶۶ الهام گرفته شده‌اند. طراحی هتل مخروطی دنج بر اساس دو هتل ویگوام^۲ در امتداد مسیر ۶۶ در هالبروک، آریزونا و ریالتو، کالیفرنیا است. اینها زمانی دو هتل از هفت هتل ساخته شده بودند (۳ هتل باقی مانده). (Fandom.com). ماشین‌ها خیلی مورد استقبال قرار گرفت. ریتم این انیمیشن کمی کند است و هرچه قصه جلوتر می‌رود، کندتر هم می‌شود. این مساله در اواخر فیلم شدت می‌گیرد. با این حال این کار با استقبال بالایی مواجه شد و به فروش بالایی دست یافت... رندی نیومن و جیمز تیلور^۳، برای آهنگ "شهر من" نایل به دریافت جایزه گرمی شدند، و بعد از آن نامزد دریافت جایزه اسکار برای بهترین آهنگ اصلی نیز شدند. (سعادت‌اسدی، ۱۳۸۸: ۱۳۷).

ب) ماشین‌ها ۲

ماشین‌ها ۲ دوازدهمین فیلم بلند پیکسار و دنباله فیلم اصلی سال ۲۰۰۶ است. این فیلم، در سینماها به صورت سه بعدی در ۲۴ ژوئن ۲۰۱۱ همراه با داستان اسباب بازی ۳ اکران شد. جان لستر داستان را در حین سفر به سراسر جهان برای تبلیغ اولین فیلم طراحی کرد. او می‌گوید: من مدام به بیرون نگاه می‌کردم و فکر می‌کردم که مادر در این موقعیت چه کار می‌کند؟ می‌توانستم تصور کنم که او در سمت اشتباه جاده در بریتانیا رانندگی می‌کند و در دایره‌های بزرگ و غول پیکر در پاریس می‌چرخد. در اتوبانی در آلمان، با

۱ U.S. Route 66 : جاده ۶۶ ایالات متحده (یو اس ۶۶ یا مسیر ۶۶) که با نام‌های بزرگراه ویل راجرز، خیابان اصلی آمریکا یا مادر جاده‌ها نیز شناخته می‌شود، یکی از اولین بزرگراه‌ها در سیستم بزرگراه‌های ایالات متحده بود.

2 Wigwam Motel
3 James Taylor (born : 1948))

موتورهای اسکوتر در ایتالیا سر و کار دارد، و در ژاپن در تلاش برای کشف علائم جاده‌ای است. بسیاری از انیماتورها این فرصت را داشتند که ماشین‌های اسپورت واقعی را با سرعت تمام، توسط خودشان یا با خلبان آزمایش کنند تا در مورد چگونگی انیمیت کردن شخصیت‌های فیلم، تجربه کسب کنند. برخی نیز در مسابقات مسابقه شرکت می‌کردند. ماشین‌ها ۲ اولین فیلم پیکسار است که نامزد اسکار نشد. (fandom.com)

ج) ماشین‌ها ۳

ماشین‌ها ۳ هجدهمین فیلم بلند پیکسار و سومین دنباله فیلم‌های ماشین‌ها است که در ۱۶ ژوئن ۲۰۱۷ منتشر شد.

| جدول (۷). مشخصات انیمیشن ماشین‌ها ۳ | | جدول (۶). مشخصات انیمیشن ماشین‌ها ۲ | | جدول (۵). مشخصات انیمیشن ماشین‌ها ۱ | |
|-------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|-------------------|-------------------------------------|--|
| کارگردان | برایان فی | کارگردان | جان لستر | کارگردان | جان لستر |
| تهیه‌کنندگان | کوبین رهبر | تهیه‌کننده | دنیس ریچ | تهیه‌کننده | دارلا کی اندرسون |
| نویسندگان | رابرت ال ببرد - دنیل گارسون | نویسنده | بن کوبین | نویسندگان | جان لستر - جو رافت - دن فولگمن - کیل موری - قبل لورین - بزرگن کلوبین |
| موسیقی | رندی نیومن | موسیقی | مایکل جاکینو | موسیقی | رندی نیومن |
| تاریخ انتشار | ۱۶ ژوئن ۲۰۱۷ | تاریخ انتشار | ۲۴ ژوئن ۲۰۱۱ | تاریخ انتشار | ۹ ژوئن ۲۰۰۶ |
| مدت زمان | ۱۰۲ دقیقه | مدت زمان | ۱۱۳ دقیقه | مدت زمان | ۱۱۷ دقیقه |
| هزینه فیلم | ۱۷۵ میلیون دلار | هزینه فیلم | ۲۰۰ میلیون دلار | هزینه فیلم | ۱۲۰ میلیون دلار |
| فروش گیشه | ۳۸۳.۹ میلیون دلار | فروش گیشه | ۵۶۲.۱ میلیون دلار | فروش گیشه | ۴۶۲ میلیون دلار |
| Imdb | ۶.۷ | Imdb | ۶.۲ | Imdb | ۷.۲ |

د) ماشین بازی کودکان

پیکسار چندین قسمت از مجموعه تلویزیونی کوتاه ماشین‌بازی کودکان ۱، را تولید کرد که در ۲۷ اکتبر ۲۰۰۸ از کانال دیزنی پخش شد. این بار، مایر قهرمان داستان است و لایتینگ مک کوئین به نقش دوم تبدیل می‌شود و مانند فیلم‌ها به عنوان شخصیت اصلی ظاهر نمی‌شود. این سریال در ۲۷ اکتبر ۲۰۰۸ در کانال دیزنی، تون دیزنی و خانواده ABC پخش شد.

جدول (۸). مشخصات مجموعه انیمیشن ماشین‌بازی کودکان

| فصل‌ها | قسمت‌ها | اولین قسمت | آخرین قسمت |
|----------------------------------|---------|------------------|--------------|
| داستان‌های بلند مایر | ۱۱ | October 27, 2008 | June 5, 2012 |
| داستان‌هایی از رادیاتور اسپرینگز | ۴ | March 22, 2013 | May 20, 2014 |

روح

پیت داکتر کارگردان انیمیشن روح است. او تا به حال در استودیو پیکسار سه فیلم: شرکت هیولاها، بالا، و درون و بیرون را نیز کارگردانی کرده است. فیلم‌هایی که هر سه جزو بهترین انیمیشن‌های قرن بیست و یکم به شمار می‌روند حال او در چهارمین همکاری خود با پیکسار نیز موفق ظاهر شده و روح را به موفقیت جدید پیکسار تبدیل کرده است. مهم‌ترین ویژگی بصری انیمیشن روح وجود دو سبک هنری کاملاً متفاوت در آن است. اولین سبک، دنیای زندگان و دومین سبک، دنیای روح‌ها. دنیای روح‌ها شاید

جزئیات بسیار یا نورپردازی خاصی نسبت به دنیای زندگان نداشته باشد، اما فضایی فانتزی را به نمایش می‌گذارد که مانند قدم گذاشتن در عجیب‌ترین خواب‌هایمان است و ما را به یاد انیمیشن قبلی این کارگردان یعنی درون و بیرون می‌اندازد. (psarena.ir). این انیمیشن در نود و سومین دوره جوایز اسکار، برنده جایزه اسکار بهترین فیلم پویانمایی و موسیقی متن فیلم شد.

جدول (۹). مشخصات انیمیشن روح

| | |
|--------------|-----------------------------------|
| کارگردان | پیت داکتر |
| تهیه کننده | دانا موری |
| نویسندگان | پیت داکتر - مایک جونز - کمپ پاورز |
| موسیقی | ترنت رزتر - آتیکوس راس |
| تاریخ انتشار | ۱۱ اکتبر ۲۰۲۰ |
| مدت زمان | ۱۰۱ دقیقه |
| هزینه فیلم | ۱۵۰ میلیون دلار |
| فروش گیشه | ۱۳۴.۸ میلیون دلار |
| Imdb | ۸.۰ |

بررسی انیمیشن‌ها

ویژگی ظاهری شخصیت‌ها

الف) جمجمه

در انیمیشن ماشین‌ها، طراحان برای نشان دادن حجم و اندازه جمجمه، از قسمت کاپوت و جلوی خودرو کمک گرفتند. کاراکترهایی که معرف گونه سیاه‌پوست هستند، دارای کاپوت دراز و کشیده، کاراکترهایی که معرف گونه زردپوست هستند غالباً بدون کاپوت یا دارای کاپوتی کوچک، و کاراکترهایی که معرف گونه سفیدپوست هستند کاپوتی ما بین این دو را دارا هستند.

تصویر (۱). شکل جمجمه در انیمیشن ماشین‌ها جدول (۱۰). بررسی جمجمه (ماخذ: نگارندگان)

| شخصیت‌ها | شبهات‌های نژادی | خصوصیات فردی |
|-----------------------|--|---------------|
| هادسون | سیاه پوستان، استرالیایی‌ها، هندی‌ها | باریک و کشیده |
| لونیجی | شمال اروپا، بریتانیا، اسپانیا، اروپای مرکزی، آلمانی‌ها، آسیایی‌ها، قسمتی از خاورمیانه، روسیه | متوسط |
| استاد زن (Zen Master) | حاشیه قیانوس آرام | پهن و گرد |



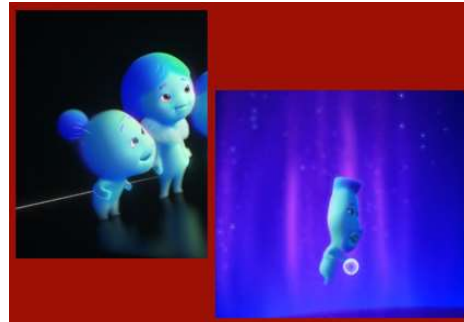
(ماخذ: نگارندگان)

ب) سر

با توجه به توضیحات ارائه شده، شکل و فرم سر و صورت، رابطه‌ی مستقیمی با جمجمه و حجم آن دارد. در این بخش، از کاراکترهای موجود در انیمیشن روح کمک گرفته تا تفاوت ظاهری به خوبی نشان داده شود. بدین منظور از دو کاراکتر بسکاتبالیست و جرل Gerel (پیرزن) استفاده شده است.

تصویر (۲). شکل و فرم سر و صورت در انیمیشن روح جدول (۱۱). بررسی سر

| شخصیت‌ها | شباهت‌های نژادی | خصوصیات فردی |
|------------|-----------------|--------------|
| جرل | مغول ریخت | پهن‌ترین |
| بسکتبالیست | سیاه‌ریخت | باریک‌ترین |



(ماخذ : نگارندگان)

ج) رنگ پوست

در انیمیشن‌هایی که شخصیت‌های آنها انسان نیستند، قاعدتا نمی‌توان از رنگ پوست انسان در طراحی آنان بهره گرفت. بدین منظور باید از تیره یا روشن بودن رنگ در جدول رنگی کمک بگیرند. به عنوان مثال در انیمیشن دانشگاه هیولاها، شاهد دو کاراکتر با رنگ سبز هستیم. ولی یکی معرف گونه سیاه‌پوست و دیگری معرف گونه سفیدپوست. این دو کاراکتر رجی (reggie Jacobs) و مایک هستند. همانطور که در تصویر مشخص است، با کمک تیره یا روشن بودن رنگ سبز، به خوبی این تفاوت گونه‌ی نمایان می‌شود.

تصویر (۳). تفاوت رنگ در انیمیشن هیولاها جدول (۱۲). بررسی رنگ پوست

| شخصیت‌ها | شباهت‌های نژادی | خصوصیات فردی |
|----------|---------------------------------|--------------|
| رجی | سیاهان آفریقایی و استرالیایی‌ها | تیره‌ترین |
| مایک | شمال اروپا | روشن‌ترین |



(ماخذ : نگارندگان)

د) شکل مو

افراد دارای موی خشک و ضخیم (چه آنان که موی صاف دارند و چه آنان که موی فر دارند) هنگام بستن موها، موی آنان مانند کسانی که موی لخت و نرم دارند به سمت پایین سرازیر نمی‌شود و فرمی رو به بالا می‌گیرد. در انیمیشن هیولاها به خوبی شاهد این مهم هستیم.

تصویر (۴). شکل مو در انیمیشن هیولاها



جدول (۱۳). بررسی شکل مو

| شاخصه مو | شباهت نژادی | | شخصیت‌ها |
|----------------|---------------------------------------|--|------------------------|
| صاف و مستقیم | زرد پوست (موی ضخیم)، سفید پوست (ظریف) | | رز |
| نرم و مجعد | سفید پوست | | کاری (Carrie Williams) |
| پیچیده و فرفری | سیاهان اتیوپی، استرالیایی | | معلم |
| وزوزی | ماژرایبی‌ها | ماریچ طویل | وال |
| | سیاهان آفریقا | دانه‌های فلفلی که به اسکالپ چسبیده اند | |

(ماخذ: نگارندگان)

(۵) فرم چشم

در انیمیشن ماشین‌ها، به دلیل اینکه چشم‌ها روی شیشه جلو قرار گرفته‌اند، در نتیجه چشم‌های بزرگتری نسبت به سایر کاراکترها، در مابقی انیمیشن‌های منتخب در اختیار هستند. به همین منظور در این بخش، از این کاراکترها، برای بررسی فرم چشم کمک گرفته شده است.

تصویر (۵). شکل چشم در انیمیشن ماشین‌ها



جدول (۱۴). بررسی فرم چشم

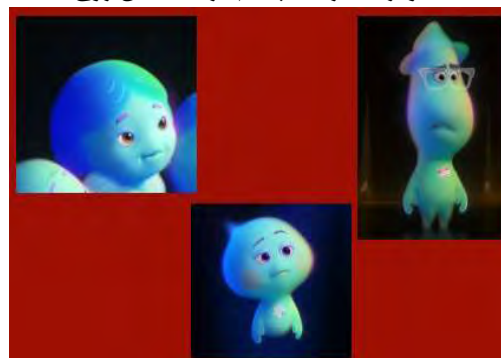
| خصوصیات چشم | شباهت‌های نژادی | شخصیت‌ها |
|-------------|----------------------------------|-----------|
| مورب | مغول ریخت | شیگکو |
| ساده | تمامی نژادها به غیر از مغول ریخت | میا و تیا |

(ماخذ: نگارندگان)

(۶) رنگ چشم

نکته‌ی قابل توجه در انیمیشن روح این است که، با آنکه شخصیت‌ها همگی هم‌رنگ هستند (دنیای پیش از تولد، که روح‌ها همگی آبی هستند)، اما در رنگ چشم متفاوت‌اند.

تصویر (۶). رنگ چشم در انیمیشن روح



جدول (۱۵). بررسی سر رنگ چشم

| رنگ چشم | شباهت های نژادی | شخصیت ها |
|-------------------------------|-----------------|---------------|
| پر رنگ | سیاه پوست | جو گاردنر |
| قهوه ای یا زردمایل به قهوه ای | زرد پوست | کنار دستی چرل |
| متنوع | سفید پوست | ۲۲ |

(ماخذ : نگارندگان)

ز) نوک بینی

در بین انیمیشن های انتخاب شده در این پژوهش، کاراکترهای انیمیشن روح فاقد بینی هستند، کاراکترهای انیمیشن ماشین ها، فرم و اندازه چراغ هایشان مشخص کننده بینی آنهاست. اما به منظور بررسی این بخش، از کاراکتر هیولاها کمک گرفته شده است.

تصویر (۷). شکل نوک بینی



جدول (۱۶). بررسی نوک بینی

| خصوصیات بینی | شباهت های نژادی | شخصیت ها |
|--------------|-----------------|-------------------------|
| ظریف | سفیدپوست | از بینی استفاده نمی شود |
| پهن و سربالا | سیاه پوست | سالیوان |

(ماخذ : نگارندگان)

ح) لب

در انیمیشن ماشین ها، به منظور پهن و ضخیم نشان دادن لب های شخصیت های سیاه پوست، از سپر موجود در جلوی خودرو استفاده کرده اند.

جدول (۱۷). بررسی لب

| خصوصیات لب | شباهت های نژادی | شخصیت ها |
|------------|----------------------------|----------|
| ظریف | اروپا و اهالی شمالی آفریقا | ملکه |
| متوسط | زردپوست | واسابی |
| کلفت | سیاه پوستان آفریقا | کلانتر |

(ماخذ : نگارندگان)

تصویر (۸). شکل لب در انیمیشن ماشین ها



ط) تنه و اندام های تحتانی

در انیمیشن هیولاها تفاوت اندازه در قسمت تنه و اندام‌های تحتانی به خوبی مشخص است. از بین کاراکترها، سه کاراکتر رز، آرت و فرانک انتخاب شده‌اند.

جدول (۱۸). بررسی سر تنه و اندام تحتانی تصویر (۹). اندازه تنه و اندام تحتانی در انیمیشن هیولاها

| شخصیت‌ها | شباهت‌های نژادی | خصوصیات تنه و اندام |
|-------------|-----------------|-------------------------------|
| رز | زرد پوست | تنه بلند و اندام تحتانی کوتاه |
| فرانک مک‌کی | سفیدپوست | تنه و اندام تحتانی متوسط |
| آرت | سیاه‌پوست | تنه کوتاه و اندام تحتانی بلند |



(ماخذ : نگارندگان)

ی) جنه و اندام

جدول (۱۹). بررسی سر بررسی جنه تصویر (۱۰). جنه در انیمیشن هیولاها

| شخصیت‌ها | شباهت‌های نژادی | خصوصیات جنه |
|----------|-------------------|--------------|
| غول برقی | بومی مناطق سردسیر | درشت و پهن |
| سالی | بومی مناطق گرمسیر | بلند و کشیده |



(ماخذ : نگارندگان)

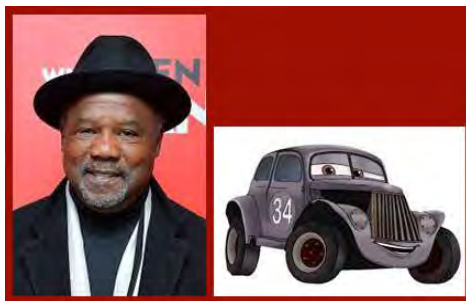
ک) صدا

برای القای بهتر ، از صدای پیشگانی کمک گرفته می‌شود که از نظر گونه‌ی با کاراکترها یکی هستند.

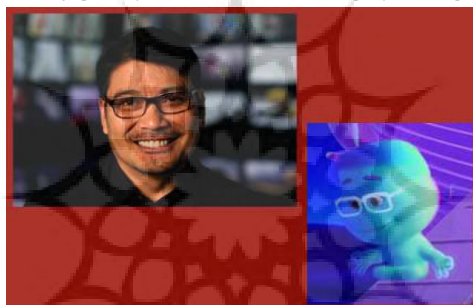
تصویر (۱۱). میندی کالینگ Mindy Kaling در نقش وال Val تصویر (۱۲). بانای هانت Bonnie Hunt در نقش سالی Sally Carrera



تصویر (۱۳). ایسایا ویتلک جونیور Isiah Whitlock Jr در نقش ریور اسکات River Scott



تصویر (۱۴). رونی دل کارمن ronnie del carmen در نقش ویند استار Windstar



تصویر (۱۵). آوری وادل avery kidd waddell در نقش محمدعلی



با مشاهده ی انیمیشن های منتخب در می یابیم، نژادی که به وفور در طراحی کاراکتر از آن استفاده شده به ترتیب: گونه سفیدپوست، سیاه پوست و در انتها گونه زردپوست است.

نتیجه گیری

طراحان شخصیت، با بررسی و دقت در جزئیات آناتومی، فیزیک و چهره انسان ها، و با کمک گرفتن از تفاوت هایی که هر نژاد انسانی با هم دارند (اعم از تفاوت در فرم چشم، لب، بینی و...) سعی دارند تا شخصیت های غیر انسانی را معرف هر یک از نژادها عرضه کنند. در این امر، ویژگی هایی که بیشتر قابل استفاده است، تفاوت های موجود در مجسمه و چهره است. زیرا این ویژگی ها،

نسبت به ویژگی‌هایی که در جثه و اندامها است، آشکارتر بوده و عموم مردم بیشتر با آنها آشنایی دارند. به عنوان مثال: عموم مردم می‌دانند که زردپوستان، چشم‌های باریک و کشیده دارند ولی نمی‌دانند که تنه نسبت به اندام‌های تحتانی، بلندتر است. اختلاط بردگان، مهاجران، پناهندگان و بومیان در طول سال‌های طولانی باعث شده است که امریکا دارای جامعه‌ای چند ملیتی و چند فرهنگی شود. آثار منتخب پیکسار نمایانگر این مدعاست که نظام رسانه‌ای این سرزمین برای تبدیل شدن به آرمان‌شهر و ایجاد بستری مناسب برای تحقق اهداف و ویژگی‌هایش در پی آن است تعصبات و افکار نژادگرایی را به کمک رسانه‌های هنری از جمله انیمیشن از جامعه دور کند و برابری نژادی را در جامعه گسترش دهد. به همین منظور، در تولیدات انیمیشن برعکس سال‌های گذشته که تمامی شخصیت‌ها سفیدپوست بودند، امروزه شاهد حضور رنگین‌پوستان در انیمیشن‌ها هستیم. این مهم تا آنجا پیش رفته است که طراحان اقدام به قهرمان‌سازی رنگین‌پوستان می‌کنند. در انیمیشن روح و هیولاها، دو شخصیت جو و سالیوان معرف نژاد سیاه‌پوستان و گواه این مدعا هستند.

منابع

- پانوف، میشل، پرن، میشل (۱۳۸۴). فرهنگ مردم‌شناسی، ترجمه اصغر عسکری خانقاه، تهران: سمت.
- حسن زاده، غلامرضا (۱۳۹۵). *نژادهای انسانی آنتروپولوژی*، ناشر: ابن سینا.
- دوفونتت، فرانسوا (۱۳۹۶). *نژادگرایی راسیسم*، ترجمه حسین شهیدزاده، تهران: سازمان انتشارات و آموزش انقلاب اسلامی.
- زرین کوب، عبدالحسین (۱۳۸۲). *نقد ادبی*، تهران: انتشارات امیرکبیر.
- زینی‌وند، تورج، ثقه الاسلامی، مژگان (۱۳۹۳). نظریه محاکات و ادبیات تطبیقی، دومین همایش ملی ادبیات تطبیقی دانشگاه رازی.
- سعادت اسدی، شیما (۱۳۸۸). بررسی دلایل موفقیت استودیوی پیکسار در تولید انیمیشن، *پایان نامه تحصیلی کارشناسی ارشد انیمیشن*، دانشگاه هنر، دانشکده سینما تئاتر.
- سعیدیان، عبدالحسین (۱۳۶۲). *دایره‌المعارف مردمان جهان*، انتشارات علم و زندگی.
- شاهند، نوشین (۱۳۹۱). مفهوم میمسیس در نظریه زیباشناختی آدورنو، *فصلنامه کیمیای هنر*، سال اول، شماره سه، صص ۶۹-۸۲.
- شیوائی، نسترن (۱۳۹۳). تحقیق و ترجمه دو کتاب از انیمیشن‌های دانشگاه هیولاها و کارخانه هیولاها شامل تمامی مراحل پروسه کار، *پایان نامه کارشناسی ارشد تصویر متحرک*، دانشگاه تهران، پردیس البرز.
- صفا، ذبیح الله (۱۳۷۴). *تاریخ علوم عقلی در جوامع اسلامی*، تهران: دانشگاه تهران.
- طاهری، محمد (۱۳۸۸). نگاهی به سیر آراء و عقاید درباره نظریه محاکات، *فصلنامه ادب پژوهی*، شماره ۱۰، صص ۲۰۷-۲۲۶.
- عسکری خانقاه، اصغر، کمالی، محمد شریف (۱۳۹۶). *انسان‌شناسی عمومی*، ناشر: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها.
- غنیمی هلال، محمد (۱۳۷۳). *ادبیات تطبیقی*، ترجمه سید مرتضی آیت الله زاده شیرازی، ناشر: امیرکبیر.
- فکوهی، ناصر (۱۳۸۷). *درآمدی بر انسان‌شناسی تصویری و فیلم آنتروگرافیک*، ناشر: نی.
- کربلایی لو، مرتضی (۱۳۸۵). تحلیل فلسفی بازنمایی خدا، *فصلنامه علمی قیاسات*، سال یازدهم، شماره پنج، صص ۲۱۰-۱۸۹.
- معینی، منصوره (۱۴۰۰). نقش فاعلی شاعر در آفرینش شعر براساس بازخوانی های متفاوت از نظریه فلسفی هنری میمسیس، *دوفصلنامه پژوهش‌های بین رشته‌ای ادبی*، سال سوم، شماره پنجم، صص ۳۳۹-۳۱۵.
- منصور زاده، یوسف (۱۳۹۲). تحلیلی بر ماهیت نقاشی‌های پیش از تاریخ اروپا، *نشریه هنرهای تجسمی*، دوره ۱۸، شماره ۲، صص ۱۵-۱.
- مونروسی، ببردزلی، هاسپرس، جان (۱۳۷۶). *تاریخ و مسائل زیبایی‌شناسی*، محمدسعید حنایی کاشانی، تهران: هرمس.
- نستورخ، میخائیل (۱۳۵۸). *مبدا نژادهای انسان*، ترجمه فرامرز نعیم، هوشنگ مشکین پور، چاپ سوم، تهران: اندیشه.

- ولک، رنه (۱۳۷۷). تاریخ نقد جدید، ترجمه سعید ارباب شیرانی، چاپ دوم، تهران: نیلوفر
- هاسپرز، جان (۱۳۷۹). فلسفه ذهن و زیبایی شناسی، یعقوب آژند، تهران: انتشارات دانشگاه تهران
- هال، استوارت (۱۳۹۱). معنا؛ فرهنگ و زندگی اجتماعی، ترجمه احمد گل محمدی، چاپ سوم، تهران: نشر نی
- یغمایی، ابوتراب، شیخ رضایی، حسین (۱۳۹۱). بازنمایی علمی، ناشر: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال دوم، شماره اول
- Paik, Karen(2013). *Art of Monster's University*, Chroniclebooks.USA.FSC.
- Tatarkiewicz, Władysław (1973), *Mimesis*, Philip Wiener, Dictionary of; Studies the History of Ideas of Selected Pivotal Ideas, New York, *Scribner*, 225-230.
- <http://www.pixartalk.com/2013>
- Fandom<https://www.fandom.com>
- <https://puyanama.com/2020/20106.html>
- <https://psarena.ir/pixars-soul-review/>
- https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%B5%D9%81%D8%AD%D9%87%D9%94_%D8%A7%D8%B5%D9%84%DB%8
- <https://www.scientificamerican.com/article/race-is-a-social-construct-scientists-argue/>

