

بازنمایی معلولیت جسمی به‌عنوان نمادی از اختلال هویت در فیلم‌های انیمیشن

با تمرکز بر فیلم «من بدنم را گم کردم»

چکیده

انیمیشن می‌تواند با خلق جهان‌هایی زنده یا تخیلی پیش‌تصورات اجتماعی را به چالش بکشد یا تقویت کند. این مقاله، با رویکردی کیفی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای، پیش‌تصورات اجتماعی مربوط به معلولیت، و نحوه‌ی بازنمایی آن در فیلم‌های انیمیشن را بررسی می‌کند. در این مسیر، نحوه‌ی بازنمایی معلولیت به‌عنوان نمادی از اختلال هویت در فیلم «من بدنم را گم کردم» ساخته‌ی جرمی کلپین با استفاده از روش تحلیلی و به کمک مفاهیم مرتبط با معلولیت از منظر مدل اجتماعی معلولیت مایک الیور مطالعه و تحلیل شده، همچنین رابطه‌ی بین جسمیت و هویت مورد کاوش قرار گرفته است. نتایج حاصل از بررسی‌ها نشان می‌دهد، رابطه‌ی میان فرم بدن و هویت با ادراکات و نگرش‌های اجتماعی نسبت به ناتوانی درهم‌تنیده است. همچنان که در بررسی این رابطه در انیمیشن «من بدنم را گم کردم» نیز ملاحظه می‌شود که معلول شدن جسمی شخصیت اصلی داستان باعث ایجاد هویتی جدید در او می‌شود؛ هویتی که الزاماً خدشه‌دار شده و منفی نیست، بلکه چیزی کاملاً متفاوت از زمانی است که بدن او کامل و یکپارچه بود. جدا شدن بخشی از جسم او و سپس ادامه یافتن زندگی بدون آن، به وی نشان می‌دهد که می‌تواند گذشته را رها کند و مانند دست قطع‌شده، چیزی جدا از موجودیت پدر و مادرش باشد.

کلیدواژه‌ها: انیمیشن، معلولیت، هویت، بدن‌مندی، من بدنم را گم کردم، مایک الیور

Representation of disability in animated films as a symbol of identity disorder, focusing on the movie I Lost My Body

Abstract

The art of animation holds immense power. It has the ability to craft fantastical worlds and has been a powerful tool for storytelling since the dawn of film and animation. The depiction of characters and their physical forms has been a crucial

aspect of storytelling, and animated works have introduced new concepts and ideas to challenge societal norms and affirm them. One such concept that has recently been explored in animated media is disability as a cultural concept. The purpose of this study is to explore the representation of disability in animated media in-depth, unraveling the multiple layers and intricate dimensions associated with such portrayals. In this article, we delve into the portrayal of disability as a representation of identity disorder in the film "I Lost My Body". We examine the correlation between one's physicality and their sense of self, with our main inquiry focused on how the relationship between body form and function intertwines with identity and how the animated feature "I Lost My Body" depicts this connection. There are two models for analyzing disability: medical and social. In the medical model, disability is seen as an individual problem that requires medical intervention. Here, we utilize Mike Oliver's social model of disability and examine characters in feature films to acquire valuable insights into the intricate interplay among corporeality, identity, and body representation. Mike Oliver's social model of disability can provide a useful framework. This model posits that social barriers and exclusion are what create disability rather than any inherent physical or mental impairment. By applying this model to the protagonist's disability in the film "I Lost My Body," we can assess whether the movie addresses the connection between identity and physicality. Through this lens, we can examine how disability is portrayed and whether the film challenges societal stereotypes surrounding disability. Upon analyzing the film, it becomes apparent that Naoufel's physical disability gave rise to a unique identity for him. This identity is not characterized by damage or negativity, but rather by a stark contrast to the completeness and integration that his body once enjoyed. By living without an important and useful part of himself, Naoufel demonstrated a natural ability to move on from the past and embrace a separate existence, detached from his parents' influence. Our examination of animated films highlights the impact that body perception can have on one's identity and actions. Through animation, creators have the ability to explore mental landscapes that challenge societal norms regarding physical appearance. By showcasing diverse body types, filmmakers encourage viewers to question their preconceived notions of beauty and embrace individuality. This article sheds light on how animated characters' physical appearance and abilities are critical to how they are perceived and accepted within their respective worlds. Additionally, we aim to address the passive portrayal of disabled characters

in animation and instead, represent them as a normal part of society. Through our analysis, we uncover stereotypes surrounding disability in animated media, and we hope to encourage more nuanced and varied representation of disability in the future.

Keywords: animation, disability, identity, corporeality, I lost my body, Mike Oliver.

۱. مقدمه

در سال‌های اخیر، بازنمایی دقیق و مثبت شخصیت‌های معلول در رسانه‌ها به‌شکلی روزافزون مورد توجه قرار گرفته است. هدف این مقاله بررسی این پرسش است که چگونه فیلم‌های انیمیشنی معلولیت را به‌عنوان نمادی از اختلال هویت به تصویر می‌کشند.

برای درک بازنمایی معلولیت در فیلم‌های انیمیشن، استفاده از مفاهیم مطرح در مدل اجتماعی معلولیت مایک الیور (Michael Oliver) بسیار سودمند است. بر اساس این مدل، ناتوانی نتیجه‌ی موانع اجتماعی است؛ موانعی که راه مشارکت فرد را در جامعه سد می‌کند. با تجزیه و تحلیل این که در فیلم انیمیشن *من بدنم را گم کردم* (I Lost my body) محصول سال ۲۰۱۹ معلولیت شخصیت اصلی و دریافت او از بدن معلولش چگونه به تصویر کشیده می‌شود، به بررسی این پرسش می‌پردازیم که آیا این فیلم رابطه‌ی بین هویت و جسمیت را تصدیق می‌کند یا خیر.

جسمیت و بدن‌مندی در شکل دادن به هویت فرد نقشی مهم دارد. نحوه‌ی نگاه، حرکت و تعامل ما با جهان بر درک دیگران از ما، و نیز، بر درک ما از خودمان تأثیر می‌گذارد. ظاهر فیزیکی می‌تواند موقعیت اجتماعی ما را تعیین کند، زیرا محتمل‌تر است که جامعه ما را بر اساس ظاهرمان قضاوت کند. علاوه بر این، توانایی‌ها یا ناتوانی‌های فیزیکی می‌توانند درک ما را از خود شکل دهند. در نتیجه، جسمانیت جنبه‌ای جدایی‌ناپذیر از شکل‌گیری هویت است که هم بر ادراک شخصی و هم بر تعاملات اجتماعی تأثیر می‌گذارد.

در این پژوهش، با استناد بر نظریات مایک الیور پیرامون معلولیت به‌عنوان پدیده‌ای اجتماعی، بازنمایش دراماتیک معلولیت را در چند فیلم بلند انیمیشن بررسی می‌کنیم و می‌کوشیم به این سوال‌ها پاسخ دهیم که میان فرم بدن، کارایی بدن و هویت چه رابطه‌ای وجود دارد و این رابطه در انیمیشن *من بدنم را گم کردم* چگونه بازنمایی شده است؟

۲. روش تحقیق

برای بررسی معلولیت دو نگرش و مدل اساسی وجود دارد: یک مدل پزشکی و یک مدل اجتماعی. در مدل پزشکی، معلولیت عارضه‌ای شخصی به حساب می‌آید که از بیماری یا نقص ژنتیکی ناشی می‌شود و نیازمند درمان حرفه‌ای است. در واقع، افراد متخصص و حرفه‌ای هستند که تعیین می‌کنند چه کسی سالم و چه کسی معلول است. از این منظر، فرد معلول عضو منفعل جامعه است که همراه با دیگر معلولین از جامعه جدا نگاه داشته شده‌اند. همچنین جامعه معلول را فردی ناکارآمد و ناقص تلقی می‌کند که نمی‌توان از او انتظار زیادی داشت. هسته‌ی مرکزی این مدل بر درمان و دستیابی به سلامت متکی است و در سطح سیاسی و برنامه‌ریزی تنها به سیاست‌های درمانی توجه دارد (Clough, & Corbett, 2000).

مدل پزشکی معلولیت بین اختلال (impairment) و معلولیت (disability) تفاوتی قائل نیست و مشکلات معلولان را از خود آنان ناشی می‌داند. به عبارت دیگر، این مدل اختلال را با معلولیت مترادف در نظر می‌گیرد و آن را باعث ایجاد مشکل می‌داند. در این نگرش، اگر به عنوان مثال، فردی با مشکل دسترسی به ساختمان، مطالعه‌ی کتاب، عبور و مرور و... مواجه شود، راه حل مشکل درون وی قرار دارد و آن هم ایجاد تغییراتی در جسم و ذهن اوست. به تبع چنین تفکر و برداشتی از معلولیت، مفهوم مناسب‌سازی نیز در جامعه بی‌معنی خواهد بود.

در مقابل، مدل اجتماعی معلولیت، موضوع را عمدتاً مشکلی ایجادشده در اجتماع می‌داند و اصولاً آن را در چارچوب حضور فرد در جامعه مورد ملاحظه قرار می‌دهد. از این منظر، ناتوانی امری فردی نیست، بلکه مجموعه‌ای پیچیده از شرایطی است که اغلب توسط محیط اجتماعی ایجاد می‌شود. از این رو، مقابله با مشکل نیز مستلزم اقدام و مسئولیت‌پذیری اجتماعی در جهت ایجاد تطابق‌های محیطی لازم برای مشارکت کامل افرادی است که در شئون زندگی اجتماعی ناتوان هستند. بنابراین، موضوع یک امر نگرشی و ایدئولوژیک، نیازمند تغییر اجتماعی و در سطح سیاست‌گذاری یک موضوع حقوق بشری است (WHO, 2011).

چارچوب نظری پژوهش حاضر، مدل اجتماعی معلولیت مایک اولیور، مبتنی بر تمایز بین اصطلاحات کاستی و ناتوانی است. در این مدل، برای طبقه‌بندی انواع معلولیت فیزیکی از واژگان کاستی (یا نقص) و ناتوانی استفاده شده است. اولیور از واژه‌های کاستی یا نقص برای اشاره به ویژگی‌های واقعی (یا فقدان صفات) که بر شخص تأثیر می‌گذارد (مانند ناتوانی در راه رفتن) و از واژه‌ی «ناتوانی» نیز برای اشاره به محدودیت‌های ناشی از حضور فرد دارای نقص در جامعه استفاده می‌کند؛ جامعه‌ای که به نیازهای افراد دارای نقص توجه نکرده، خود را با این نیازها تطبیق نمی‌دهد. این مدل میان آسیب جسمی بدن و هویت‌یابی آن به‌منزله‌ی فرد ناتوان تفاوت قائل می‌شود.

در این بررسی ما از تقسیم‌بندی ارائه شده در مدل مایک اولیور به‌عنوان چارچوبی برای تعریف معلولیت و تعیین شاخصه‌های آن در تحلیل فیلم‌ها استفاده خواهیم کرد.

۳. پیشینه‌ی تحقیق

پیرامون موضوع پژوهش حاضر تحقیق مستقل و دقیقی صورت نگرفته، اما موضوع هویت و جسمیت پیشتر هم مطالعه شده است. از جمله، تقی آزاد ارمکی و ناصرالدین غراب (۱۳۸۷) در مقاله‌ای تحت عنوان «بدون هویت» بیان می‌کنند که بدن‌پنداری، رکن اساسی هویت شخصی در جامعه و در دوران مدرن است. آن دو بر این باورند که بدن‌پنداری، متأثر و مبتنی بر دریافت ما از اطلاعات است و به همین سبب، نقش رسانه را در اطلاع‌رسانی و بازنمایی آن و نیز در ایجاد این تصویر درونی حیاتی می‌دانند. رسانه‌های جمعی با القای یک مدل ظاهری ایده‌آل برای افراد جامعه، آن‌ها را به سمت تغییر ظاهر خود به سمت چارچوب و معیاری که رسانه برای آن‌ها تعیین می‌کند سوق می‌دهند. در نتیجه، چالش میان آنچه در درون هستیم و آنچه معیارهای کنونی از بیرون ما انتظار دارد، به رابطه‌ی بدن و ذهن نیز تسری یافته است.

آزاد ارمکی و چاوشیان (۱۳۸۱) در پژوهشی با عنوان «بدن به مثابه‌ی رسانه‌ی هویت» به بررسی هویت اجتماعی به‌عنوان تعریفی می‌پردازند که هر شخص بر مبنای عضویت در گروه‌های اجتماعی مختلف، از خود دارد. به اعتقاد آن‌ها، تمام ویژگی‌هایی که سبب تمایز میان ما و «دیگران» می‌شود، مؤلفه‌های هویت هستند. این نویسندگان از بدن به‌عنوان «مستقیم و در دسترس‌ترین قرارگاه حامل و نمایش‌دهنده‌ی این تمایزات و تفاوت‌ها» و در نتیجه، نمایشگر شکل‌های متفاوت هویتی، به‌عنوان اصلی هویتی یاد می‌کنند و نتیجه می‌گیرند که در دوره‌ی معاصر، شکل‌های هویت مستقیماً به تنظیم و کنترل بدن به مثابه‌ی حامل خویشتن، وابسته‌اند.

محمد سلطانی‌فر و پریسا افتخار (۱۳۹۲)، در پژوهشی تحت عنوان «انعکاس معلولیت در آثار سینمایی برمبنای الگوهای معلولیت»، سینما را به‌عنوان «یک منبع بزرگ اطلاعات در مورد معلولیت برای میلیون‌ها نفر از بینندگان» معرفی می‌کنند و نشان می‌دهند که نمایش و بازنمایی معلولیت نیز در چگونگی موقعیت افراد معلول در جامعه نقشی اساسی دارد. آن‌ها با تحلیل محتوایی منتخب تولیدات سینمایی در دو دهه‌ی گذشته‌ی ایران و خارج از ایران در رابطه با معلولیت، میزان انطباق آن‌ها را با الگوهای معلولیت و کلیشه‌های رایج بررسی کرده، نتیجه گرفته‌اند که انعکاس معلولیت در فیلم‌های ایرانی تحلیل‌شده در حال عبور از الگوی فردی به الگوی اجتماعی معلولیت است ولی این امر تحقق کامل نیافته است. بازنمایی مبتنی بر کلیشه نیز، همچنان در این فیلم‌ها به چشم می‌خورد. انعکاس معلولیت در فیلم‌های خارجی مورد بررسی نیز انطباق زیادی با الگوی اجتماعی معلولیت داشته

و میزان بازنمایی افراد معلول به صورت کلیشه‌ای کم بوده است. آن‌ها به عنوان نتیجه‌ی پژوهش بیان می‌کنند که میزان انطباق تولیدات سینمایی خارج از ایران با الگوی اجتماعی معلولیت بیشتر از فیلم‌های ایرانی است و در این فیلم‌ها کلیشه‌سازی از معلولیت کمتر مشهود است.

به این ترتیب، عمده پژوهش‌های قبلی بر نقش رسانه‌ای هنر در ایجاد تصویری از کامل بودن و نقص صحنه گذاشته‌اند.

۴. بدنه تحقیق

در سال‌های اخیر، بدن به‌عنوان امری اجتماعی مورد توجه مطالعات جامعه‌شناسانه قرار گرفته و اهمیت بدن، نه تنها در تحقیقات تجربی، بلکه در نظریه‌پردازی‌های جامعه‌شناختی آشکار شده است (فاتحی و اخلاصی، ۱۳۸۷: ۱۰). به همین ترتیب، در آثار هنری، از جمله در تولید فیلم‌های سینمایی و انیمیشنی، بدن‌مندی و نمودهای آن را در حالات مختلفی مانند بدن‌های تکه‌تکه، تکه‌های بدنی یا بدن‌های از ریخت افتاده ملاحظه می‌کنیم.

از دوران رنسانس و تحت تاثیر فلسفه‌ی دکارت، ذهن و بدن به‌عنوان دو بخش جدا از یکدیگر تلقی می‌شد و عموماً تاثیر متقابل و رابطه‌ی دیالکتیک بین آن‌ها را نادیده می‌گرفتند. اما امروزه توجه به بدن، بحث‌های گسترده‌ای را حول مفاهیمی مثل هویت در سطح نظریه‌پردازی اجتماعی و به تبع، در تولیدات هنری برانگیخته است. آنتونی گیدنز در نظریه‌هایی در باب رابطه‌ی عاملیت و ساختار، بر اهمیت بدن برای ارتباط میان این دو تأکید دارد. او همچنین معتقد است که بدن به‌طور مستقیم در این امر اساسی مشارکت دارد که هویت هر فردی چگونه باید ساخته و پرداخته شود. نقص فیزیکی نیز از اموری است که در مطالعات بدن مورد توجه قرار می‌گیرد. به همین ترتیب، در حوزه‌ی هنر نقص فیزیکی به‌کرات در سطح نمادین یا استعاری منعکس شده است. در فیلم‌های انیمیشن نیز نمونه‌هایی فراوان از استفاده‌ی نمادین و استعاری از نقص جسمانی ملاحظه می‌شود.

رسانه‌ها در ایجاد نگرش به معلولیت در جامعه سهمی عمده ایفا می‌کنند. شیوه‌ای که ناتوانی‌های مختلف در رسانه‌ها اعم از تولیدات تلویزیون یا سینمایی به تصویر کشیده می‌شود، باعث پذیرش و یا عدم پذیرش معلولیت در جامعه می‌شود. بازنمایی مثبت و مبتنی بر واقعیت معلولیت سبب خواهد شد که معلولان را به‌عنوان سوزدهایی نبینیم که باید مورد ترحم قرار بگیرند یا به سبب تفاوت جسمانی‌شان به حاشیه و انزوا رانده شوند.

به نظر می‌رسد که به‌حاشیه‌راندن گروهی از افراد جامعه، حتی و به‌خصوص در رسانه‌ها و تولیدات ویدیویی، خواه ناخواه سبب نسبت دادن هویتی جدید به آن‌ها می‌شود؛ هویتی که خود این گروه نقشی اندک در ساختن و پرورش آن خواهند داشت. هویت عبارت است از چگونگی یک فرد بودن و فرآیندی که به سبب آن به‌عنوان یک شخص

شناخته می‌شویم.

معلولان بیش از دیگران در معرض آسیب ناشی از بی‌معنایی یا خدشه وارد شدن در نگاهشان نسبت به معنای زندگی هستند. غیرمفید بودن در جامعه، نداشتن حس خودکفایی و اتکا به خود، فقدان هدف برای رسیدن به زندگانی مطلوب به دلیل مشکلات و کمبودهای بسیار، موجب شده است که معلولان بیشتر و سریع‌تر از دیگران به پوچ‌گرایی، بی‌معنایی، سردرگمی، و در پی آن به افسردگی، هیجانانگیز و اضطرابات دچار شوند (عطایی‌نسب، ۱۳۹۹: ۴۵).

به‌دلیل پیوند میان بدن و نوع نمایش آن و بازنمایی (و حتی گاه ساختن) هویتی جدید برای تعریف بخشی از جامعه به‌عنوان افراد دارای اختلال یا ناتوانی، در این پژوهش با تمرکز بر بازنمایی بدن دارای اختلال در فیلم‌های انیمیشن، رابطه‌ی آن را با یکی از مفاهیم مهم فرهنگی، یعنی هویت بررسی می‌کنیم. ناتوانی جسمی، به‌عنوان نوع نمایان‌تر معلولیت، می‌تواند به آسانی مورد مشاهده و قضاوت سایر افراد جامعه قرار گیرد.

۴-۱. مفهوم معلولیت

ارائه‌ی تعریفی از معلولیت برای مطالعه در این حوزه گامی مهم و ضروری است. چنان که اشاره شد، گروهی از نظریه‌پردازان ناتوانی را به‌عنوان یک نقص جسمانی و مساله‌ای فردی در نظر می‌گیرند. در مقابل، گروهی دیگر معلولیت و ناتوانی را امری اجتماعی می‌دانند که ماحصل نوع نگاه جامعه و ایجاد محدودیت توسط آن است. برای بررسی آن چه به‌عنوان معلولیت در انیمیشن تصویر شده است، به نگرشی نیاز خواهیم داشت که براساس آن معلولیت را مقوله‌ای صرفاً وابسته به شرایط جسمی فرد دارای ناتوانی در نظر نگیریم.

در میان دو مدل ارائه شده برای بیان مفهوم معلولیت، نگرش نخست یعنی مدل پزشکی، بسیاری از شرایط مختلف جسمی و روانی را به‌عنوان معلولیت در نظر می‌گیرد؛ شرایطی مانند نابینایی، ناشنوایی، دیابت، اوتیسم، اچ‌آی‌وی (HIV) و حتی افسردگی. این اصطلاح شرایط مختلفی مانند فقدان ویژگی‌هایی مانند بینایی یا توانایی راه رفتن یا از دست دادن تصادفی یک اندام یا عملکرد حسی را در بر می‌گیرد.

مدل پزشکی معلولیت را برحسب حالات فیزیکی خود بدن بیان می‌کند و بر این اصل تمرکز دارد که محدودیت‌هایی که افراد دارای معلولیت با آن‌ها مواجه هستند، عمدتاً از تفاوت‌های بدنی آن‌ها ناشی می‌شود.

در مقابل، نگرش دوم، یعنی مدل اجتماعی ویژگی‌های مشخصه‌ی معلولیت را بر حسب رابطه‌ی بین فرد و محیط اجتماعی بیان می‌کند. به عبارت دیگر این مدل، معلولیت را به‌عنوان به حاشیه راندن گروهی از افراد با ویژگی‌های جسمی و روانی خاص، از حوزه‌های اصلی زندگی اجتماعی، تبیین می‌کند.

۲-۴. هویت و معلولیت

به عقیده‌ی اریک اریکسون (۱۹۸۶) هویت، احساس نسبتاً پایداری از یگانگی خود است. این جمله حاکی از آن است که با وجود تغییر احساسات و رفتار، اینکه ما چه نگرشی نسبت به خود داریم و برداشت ما از خود به‌عنوان یک فرد باید تقریباً یکسان بوده، و باید به آن چه دیگران از ما در ذهن دارند شبیه باشد. اریکسون از هویت به‌عنوان تجربه‌ای از خویشتن یاد می‌کند که احساسی مداوم و یکنواخت دارد و باعث می‌شود توانایی بروز رفتاری هماهنگ با احساس «خود» را داشته باشیم.

معلولان جسمی علاوه بر روبه‌رو بودن با چالش‌های فردی در انجام کارهای روزانه‌ی، ناگزیرند نگاه‌های کنجکاوانه دیگران را نیز تحمل کنند. گاه این نگاه و قضاوت‌های جاهلانه، سبب به انزوا رانده شدن گروه معلولان می‌شود. طبق نظریه‌ی اروین گافمن در مورد انگ، «زمانی که یک فرد دارای معلولیت جسمی با یک غریبه ملاقات می‌کند، غریبه بلافاصله از «ویژگی بی‌اعتبارکننده»ی فرد، یعنی نقص جسمانی آگاه می‌شود. این اختلال منجر به ایجاد «انگ» می‌شود، و فرد غریبه بر اساس همین یک ویژگی، چیزهای بسیاری را به شخص دارای معلولیت نسبت می‌دهد. نسبت‌دادن‌ها ممکن است شامل این باشد که فرد دارای معلولیت جسمی غیر جذاب، ناتوان، غیرجنسی، دریافت‌کننده‌ی حقوق رفاهی یا کم‌هوش‌تر است. ممکن است بلافاصله به‌عنوان یک معشوق یا دوست احتمالی تقلیل داده شود. از این‌رو، ناتوانی به یک طبقه‌بندی فراگیر و منکوب‌کننده تبدیل می‌شود که تمام ویژگی‌ها، مهارت‌ها و توانایی‌های شخصی دیگر فردی شخص را پنهان می‌کند» (Goffman, 1963).

نگرانی شدید از ارزیابی منفی توسط دیگران، منجر به نارضایتی از تصویر بدنی شده، شخص را با سوالاتی مانند اینکه آیا ارزش من در جهان زیر تاثیر ظاهر جسمانی من است و اینکه آیا ظاهر من غیر قابل قبول است، به چالش خواهد کشید. تداوم این نارضایتی منجر به افسردگی، و پایین آمدن عزت نفس نیز می‌گردد. در این‌گونه شرایط، پایین آمدن عزت نفس فرد سبب می‌شود که وی دچار اختلال هویتی، اضطراب و کاهش اعتماد به نفس، نارضایتی و افت کیفیت زندگی گردد. فردی که عزت نفس پایینی دارد، کمتر به خود متکی بوده، مدام خود را قضاوت می‌کند. این حساسیت، اضطراب وی را بالا می‌برد. در موارد شدیدتر نارضایتی از تصویر بدنی و ظاهر جسمانی می‌تواند پیش‌زمینه اختلالات بالینی مثل اختلال در خوردن یا اختلال بدشکلی بدنی باشد (Rosen, & Ramirez, 1998).

۴-۳. بدن و بازنمایی آن

در مقام واقعیت، بدن پدیده‌ای واحد، منسجم و یکپارچه است که مؤلفه‌های آن ارتباط اندام‌واری دارند و بر روی هم انسان را تشکیل می‌دهند. گفتمان‌ها و ایدئولوژی‌ها این واحد یکپارچه را تکه‌تکه کرده، هر کدام بخشی از آن

را ملک طلق خویش دانسته، بخش‌های دیگر را طرد و انکار می‌کنند. در جهان اسطوره‌ای نه تنها میان بدن و روح، بلکه میان بدن و جهان یکپارچگی و یگانگی وجود داشت؛ اما بشر متفکر انسان را از جهان جدا کرد و او را از وجودی یکپارچه به وجودی تکه‌تکه شده تبدیل کرد (امامی و کامرانی، ۱۳۹۸).

کنش‌های سازنده‌ی بافت زندگی روزمره، از ساده‌ترین تا پیچیده‌ترین شکل آن، نیازمند دخالت و وجود عامل بدنی هستند. انسان، ولو صرفاً با فعالیت‌های دریافتی حس‌های خود در هر لحظه از زندگانی‌اش، یعنی با دیدن، شنیدن، بویدن، لمس کردن و... به جهان پیرامونش معانی دقیق می‌دهد. بدن که در زمینه‌ی اجتماعی و فرهنگی احاطه‌کننده‌ی کنشگر شکل می‌گیرد، عاملی است نشانه‌ای که از خلال آن رابطه‌ی انسان با جهان بیرون به واقعیت بدل می‌شود: کنش‌های ادراکی و همچنین اشکال گوناگون بیان عواطف، نشانه‌های مناسکی در میان کنش‌ها، اداها (ژست‌ها) و شکلک‌ها، نحوه‌ی آرایش و سر و وضع و... هستی انسان پیش از هر چیز، یک هستی بدنی است (لوبرتون، ۱۳۹۱: ۵۹).

با نگاه به بدن به‌عنوان واحدی یکپارچه، میشل فوکو پیکر آدمی را در ارتباط با مکانیسم‌های قدرت تحلیل می‌کند، به‌طوری‌که بدن انسان کانون قدرت می‌شود و این قدرت به‌جای آن‌که همچون دوران ماقبل‌مدرن تجلی بیرونی داشته باشد، می‌تواند به‌صورت گفتاری، نوشتاری یا تصاویر متحرک بازنمایی و متجلی شود. بنابراین، مفهوم بازنمایی عبارت است از نحوه‌ی نمودارشدن، تجلی یافتن و پدیدارشدن یک واقعیت اجتماعی.

۴-۴. بدن و هویت

بدن به منزله‌ی مستقیم‌ترین و در دسترس‌ترین قرارگاه که می‌تواند عامل و نمایشگر تفاوت‌های شیوه‌ی زندگی و شکل‌های هویت باشد اهمیت اساسی می‌یابد و بدین‌سان جسم به اصلی هویتی بدل می‌شود (آزادارمکی و چاووشیان، ۱۳۸۱). همه‌ی کنش‌های اجتماعی انسان از مجرای بدن او ساخته می‌شود و بروز می‌کند. عاملیت کنشگر فقط از توانمندی‌های روحی او مانند هوشمندی، آگاهی و نیات درونی سرچشمه نمی‌گیرد، بلکه از قابلیت‌های جسمانی او هم تأثیر می‌پذیرد (ادیبی سده، کوهی، عزیزاده، ۱۳۸۹: ۶۰).

بدن نه فقط موجودیتی ساده، بلکه وسیله‌ای عملی برای کنار آمدن با اوضاع و احوال او نیست و حالات چهره و حرکات بدن محتوای اساسی نشانه‌هایی است که ارتباطات روزمره‌ی ما مشروط به آن‌هاست و برای آنکه بتوانیم با دیگران در تولید و بازتولید روابط اجتماعی و هویت شخصی خود شریک شویم، باید بتوانیم بر چهره و بدن خود نظارتی مداوم و موفق اعمال کنیم (جواهری، ۱۳۸۷: ۳۸).

از منظر موریس مرلوپونتی، دانش بشری بدن‌مند و ذهنی است. واقعیت تماماً برگرفته از ادراک حسی است؛ در مقابل این اندیشه با دو رویکرد دیگر مواجهیم؛ رویکرد علمی و تجربی که در پی بررسی خطاهای ادراک انسان و

اندازه‌گیری ابژه است، و رویکرد ایده‌آلیستی که داده‌های ادراک حسی را تحریف شده قلمداد می‌کند، قرار دارند. ادراک و خیال‌اندیشی تماماً برای/و به‌خاطر بدن اتفاق می‌افتد. ما همواره ابژه‌ها را از زاویه‌ی خاصی می‌نگریم؛ دردی که از خراش یک سوزن احساس می‌کنیم به‌طور عینی در خود سوزن نیست؛ این واقعیت نشان می‌دهد که آگاهی ما تماماً برگرفته از بدن است (بابایی‌فرد و حیدریان، ۱۹۹۶: ۶۰).

مثال دیگر مسأله‌ای با نام درد خیالی (Phantom Pain) است که در عضو قطع شده احساس می‌شود. افرادی که دچار قطع عضو شده‌اند این درد را در اندام خیالی‌شان احساس می‌کنند، اما این درد ذهنی است، هیچ منشأ فیزیکی ندارد؛ بلکه حاصل رابطه‌ی تن و روان است.

مشکل عمده مفهوم شعور متعارفی ما از بدن این است که بدن را به یک چیز تبدیل می‌کند. به نظر بسیاری مردم آشکار است که بدن باید یک کلکسیون سازمان یافته از پوست، گوشت، خون، استخوان، اندام‌ها و سیالاتی متشکل از مواد شیمیایی مختلفی باشد که همه با هم برهم‌کنش می‌کنند. ما از علوم طبیعی برای مطالعه‌ی این موارد و فرایندهای فیزیکی برخورداریم. بنابراین، ظاهراً می‌توانیم داستان بدن را توسط علوم طبیعی کمابیش به‌صورت کاهشی بیان کنیم. این موضوع در نظر گرفتن ذهن و هویت را به‌عنوان یک چیز کاملاً جسمانی برای بیشتر مردم بسیار مشکل می‌سازد، چون بدن را چیزی مادی می‌دانند و کاملاً متقاعد شده‌اند که به‌طور قطع و یقین نمی‌توانند یک چیز صرف باشند. اما هر کدام از ما به درستی باور داریم که ما چیزی بیش از یک توده‌ی گوشت تپنده هستیم که یک روز از تپش باز می‌ایستد. در نتیجه، دیدگاه شعور متعارفی ما از بدن به‌عنوان جسمی در میان اجسام دیگر در جهان به این‌جا منجر می‌شود که مردم این ایده را که معنی‌اندیشه و ذهن می‌تواند به صورت تفکیک‌ناپذیری وابسته به بدن باشد نادیده بگیرند (جانسون، ۲۰۰۷: ۳۶۱).

اما آیا می‌شود در تحلیل نسبت میان بدن و ذهن امکان دیگری را نیز در نظر گرفت؟ به این معنا که بدن و ذهن همواره در تعامل با یکدیگر هستند به‌طوری‌که یکی بدون دیگری نمی‌تواند وجود داشته باشد؟ با در نظر گرفتن چنین امکانی، بدن هویت می‌یابد و موضوعی برای تاملات اجتماعی می‌شود. ژوزف برویر و زیگموند فروید از جمله متفکرانی هستند که بر تعامل بدن و روان تاکید داشته‌اند و وابستگی مستقیم میان آن دو را تصدیق کرده‌اند. فروید با تمرکز بر درمان مشکلات و ناهنجاری‌های روانی به منظور رفع مشکلات فیزیکی برای همیشه بر همبستگی میان بدن و روان صحنه گذاشت (وگیازاکی، کروکوسکی، ۱۳۹۹: ۱۱۸).

۴-۵. بازنمایی رسانه‌ای معلولیت

بدن همواره موضوع مورد توجه و علاقه‌ی هنرمندان بوده است. از زمان‌های قدیم، نقاشان و مجسمه‌سازان مهم‌ترین افراد جوامع خود را به تصویر کشیده‌اند: پادشاهان، قهرمانان، خدایان، مقدسین، هنرمندان و گاهی هم مردم عادی.

برای هنرمند، بازنمایی پیکره‌ی انسان به معنای چیزی بیش از شبیه‌سازی یک شخص است. یک پرتره یا مجسمه می‌تواند دیدگاه خاص هنرمند را در مورد هر موضوعی به تصویر بکشد و بیان کند. چنین هنری می‌تواند ما را به آگاهی، هم‌دردی، لذت، تحسین و یا حتی ترحم وادارد.

رسانه‌های جمعی از ابزار عمده‌ی بازنمایی جهان و انتقال آن هستند. یکی از روش‌های این بازنمایی استفاده از روایت است (زارعی، ۱۳۸۸). اصولاً معلولان تصویری را که از آن‌ها در رسانه‌ها نقش می‌بندد، تصویری مغشوش و نادرست می‌دانند. آنها بر این باورند که افراد دارای ناتوانی در رسانه‌ها همواره و به شکل‌های مختلف به‌عنوان نمودهایی از تراژدی انسانی بازنمایی شده‌اند. تحقیقات نشان می‌دهد به‌رغم آن‌که افراد دارای ناتوانی در فیلم‌ها و سریال‌های سالیان گذشته تصویر بهتری نسبت به قبل در رسانه‌ها داشته‌اند، اما در فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی جهان (قبل از ۱۹۸۰ میلادی) تصویری که از این افراد نشان داده شده است، غالباً آن‌ها را به‌ظاهر فردی به تصویر کشیده‌اند که کفایت یک زندگی عادی را ندارد. در این تصاویر معمولاً فرد دارای ناتوانی موضوعی برای اعمال خشونت، موجودی برای ترحم، موجودی فوق‌انسانی یا عجیب و غریب، یا بهانه‌ای برای خنده و استهزا قلمداد شده است. البته این تصاویر کم‌کم رو به اصلاح است و این افراد در قالب انسان‌های عادی معرفی می‌شوند (کمالی، ۱۳۸۶).

دیودی هوی (۱۹۹۲)، پژوهشگر مددکاری اجتماعی، معتقد است که تاریخ به تصویر کشیدن افراد دارای ناتوانی، تاریخ نمایشی خردکننده و منفی است. به این معنا که افراد دارای ناتوانی به‌صورت مردمی نمایش داده می‌شوند که کاستی و نقص دارند؛ نه به‌عنوان افرادی با هویت شخصی که دارای ناتوانی هستند (زارعی، ۱۳۸۸: ۲۸). در ادامه، با در نظر گرفتن وجود ارتباط میان جسمیت، و به‌طور مشخص معلولیت جسمی، و بینش فرد نسبت به خود و هویت، به بررسی بازنمایی معلولیت در فیلم انیمیشن «من بدنم را گم کردم» می‌پردازیم و نمودهایی از ارتباط معلولیت را با هویت پرسوناژ فیلم بررسی می‌کنیم.

۵. بازنمایی معلولیت در انیمیشن «من بدنم را گم کردم»

در فیلم‌های داستانی انیمیشن آن‌چه بیشترین توجه را به خود جلب می‌کند، اتفاقی است که برای قهرمان داستان می‌افتد. در این میان، قهرمان یا پروتاگونیست به‌عنوان شخصی که سرنوشت، شرایط و تصمیمات او بیشترین اهمیت را دارد و جریان داستان را هدایت می‌کند، بیش‌ترین سهم را از توجه و تمرکز داراست. قهرمان به‌عنوان قلب داستان عمل می‌کند؛ مخاطب بیشترین همذات‌پنداری را با او دارد و بیش از سایر پرسوناژها به او نزدیک است. پس داستان‌پردازی و نمایش قهرمان و وقایعی که برای او اتفاق می‌افتد به‌طوری که احساسات و وقایع مربوط به مردم جامعه، و نه فقط بخشی از آن را، نمایش دهد در تولیدات انیمیشنی دارای اهمیت است.

گروهی از مخاطبان که در این زمینه مغفول مانده‌اند جامعه‌ی معلولان هستند. با نگاهی به تاریخچه‌ی سینما و انیمیشن این واقعیت ناخوشایند را ملاحظه می‌کنیم که افراد معلول، اگر هم بازنمایی شده باشند، حضور و بازنمایی‌شان نه تنها به‌عنوان پرسوناژ اصلی فیلم نبوده، بلکه به‌عنوان عنصری که در هدایت سرنوشت پرسوناژ اصلی یا حتی خودش نقشی داشته باشد نیز نبوده است. این پرسوناژهای «جانبی» در بهترین حالت الهام‌بخش دیگر پرسوناژها هستند یا درسی به آن‌ها می‌آموزند.

کلیشه‌ی دیگری که درباره‌ی بازنمایی پرسوناژهای معلول وجود دارد نمایش آن‌ها به صورت افرادی است که نیازمند مراقبت و نجات داده‌شدن توسط قهرمان «نامعلول» فیلم هستند. احتمالاً این کلیشه‌ها به زمان‌های دور برمی‌گردند؛ زمانی که از نمایش بدن‌های تکه‌تکه، از ریختافتاده و بدن معلول برای نشان دادن نتیجه‌ای از عقوبت الهی یا نفرین خدایان استفاده می‌شد.

۱-۵. معلولیت در انیمیشن

برخی از فیلم‌های انیمیشن به‌طور موثر ناتوانی جسمی را از دریچه‌ی مدل اجتماعی الیور نمایش می‌دهند. پیتر پن (۱۹۵۳)، گوژپشت نوتردام (۱۹۹۶)، در جست‌وجوی نمو (۲۰۰۳)، شرک (۲۰۰۱)، و من بدنم را گم کردم (۲۰۱۹) نمونه‌هایی برجسته از این نوع هستند. این فیلم‌ها پای خود را از به تصویر کشیدن شخصیت‌های معلول فراتر می‌گذارند. آن‌ها به عواملی اجتماعی اشاره می‌کنند که به ایجاد نگاه شخصیت‌های معلول به خودشان به عنوان عضوی طردشده یا متفاوت از اجتماع کمک می‌کند. این فیلم‌ها همچنین نحوه‌ی شکل‌گیری ناتوانی جسمی توسط نگرش‌ها و موانع اجتماعی را نشان می‌دهند.

در پیتر پن (۱۹۵۳)، دست‌گم‌شده‌ی کاپیتان هوک نمادی از طبیعتِ شرور او و تمایل جامعه به انگ زدن به افرادی است که معلولیت دارند. گوژپشت نوتردام تفاوت‌های فیزیکی کواسیمودو و اینکه این تفاوت‌ها چگونه باعث انزوای او در جامعه می‌شود را نمایش می‌دهد. فیلم در جست‌وجوی نمو (۲۰۰۳) نیز بدشکلی باله‌ی ناقصِ نمو را به عنوان چالشی به تصویر می‌کشد که او باید برای یافتن جایگاه خود در جهان بر آن غلبه کند. فیلم شرک (۲۰۰۱) مفاهیم سنتی زیبایی را با نمایش قهرمانی غول‌پیکر که در ابتدا بر اساس ظاهرش قضاوت می‌شود به چالش می‌کشد. در نهایت، من بدنم را گم کردم با نشان دادن انزوای نوفل، مرد جوانی که دست خود را در یک تصادف از دست می‌دهد، به جامعه‌ای اشاره می‌کند که در آن اغلب افراد دارای معلولیت را نادیده می‌گیرند.

در گوژپشت نوتردام (۱۹۹۶)، کواسیمودو به‌عنوان پرسوناژ اصلی داستان به عنوان نمونه‌ای از شجاعت در دفاع از مردم یا جامعه به تصویر کشیده شده است؛ جامعه‌ای که در ابتدا او را یک هیولا می‌داند. کواسیمودو یک قهرمان

است و کاری را انجام می‌دهد که هیچ فرد غیرمعلول دیگری انجام نمی‌دهد، اما هنوز جنبه‌هایی از این داستان وجود دارد که او را به‌ظاهر غیرانسانی نشان می‌دهد. این را می‌توان در جشن دلک‌ها در ابتدای فیلم مشاهده کرد، که در آن کواسیمودو تاج "پادشاه دلک‌ها" را به‌دست می‌آورد، اگرچه در ابتدا او ستایش می‌شود، کم‌کم نگرهبانان و جامعه شروع به تحقیر علنی او می‌کنند. آن‌ها او را با طناب پایین می‌آورند، اما متوجه می‌شوند که او دارای قدرت فوق‌بشری است. این ویژگی‌های غیرانسانی را می‌توان در چند صحنه از کواسیمودو که اسم‌الدا را به سمت مکان امنی می‌برد نیز مشاهده کرد. او بدون زحمت از پشت‌بام و تیرها می‌پرد، بالا می‌رود و تاب می‌خورد. اگرچه کواسیمودو به‌عنوان یک قهرمان به‌تصویر کشیده می‌شد، این صحنه به خواننده نشان می‌دهد که کواسیمودو کمتر یک انسان است و به جرأت می‌توان گفت بیشتر یک هیولا است. با این کار می‌توان انزوای طلبی‌ای را نیز توجیه کرد که در سرتاسر فیلم به تصویر کشیده شده است.

به نظر می‌رسد که فیلم **شرک** (۲۰۰۱) حول مفهوم حذف کلیشه‌های سنتی ناتوانی بنا شده است؛ جایی که قهرمان داستان ظاهر خود را می‌پذیرد و می‌تواند به‌عنوان یک قهرمان در قصه حضور داشته باشد. او راضی است و به مهارت‌های خود اطمینان دارد، مفهومی که برای شخصیت‌هایی با ظاهر و رفتار اولیه‌ی شرک بعید به نظر می‌رسد. در اصل، فیلم او را به‌عنوان فردی متفکر به تصویر می‌کشد که از ناتوانی‌های خود آگاه است و برای اجتناب از طرد شدن از سوی مردم، به‌تنهایی زندگی می‌کند. به‌تدریج، شخصیت او در طول فیلم (و به‌طور کلی در هر چهار فیلم **شرک**)، نشان می‌دهد که با وجود نگاه اولیه‌اش نسبت به تعامل اجتماعی، او می‌تواند عضوی پذیرفته‌شده در جامعه باشد. این فیلم به نحوه‌ی نگرش مردم به «دیگرانی» مانند شرک، ترس و دلهره‌ی اولیه از تعامل با افراد ناتوان و نامطلوب در جامعه پرداخته است. این رویکردی واقع‌گرایانه‌تر برای مشاهده‌ی ناهنجاری و یادگیری پذیرش و احترام گذاشتن به تفاوت‌های یک فرد به جای نادیده گرفتن آن‌ها است. از این جهت، این فیلم موفق می‌گردد کلیشه‌هایی را که قبلاً توسط جامعه و رسانه‌ها تنظیم شده بود، به چالش می‌کشد و از یک جسمانیت «عجیب» قهرمانی دور از انتظار خلق می‌کند.

در انیمیشن **در جست‌وجوی نمو** (۲۰۰۳) دلک‌ماهی خردسالی به نام نمو با یک باله‌ی دفرمه‌شده و کوچک‌تر از باله‌ی دیگر به تصویر کشیده شده است. این ویژگی جسمانی نمو را در ظاهر متفاوت می‌کند. اما علی‌رغم اینکه نمو از نظر بصری و حتی اجتماعی متفاوت است، باله‌ی تغییر شکل‌یافته او سبب ایجاد محدودیت‌های اجتماعی برای او نمی‌شود. وقتی هم‌کلاسی‌هایش درباره‌ی این باله سوال می‌کنند آن را باله‌ی خوش‌شانسی خود می‌نامد. نمو اعتماد به نفس بالایی دارد و کاملاً توسط هم‌سن‌وسالانش پذیرفته شده است. این نوع نمایش مثبت از ناتوانی مانند نمونه‌ی پیشین، یعنی شخصیت‌های متفاوت اما مثبت انیمیشن **شرک**، کمک می‌کند تا معلولیت به عنوان

یک مفهوم ساخته‌شده‌ی اجتماعی ارائه شود.

مارلین، پدر نمو، به دلیل از دست دادن همه‌ی خانواده‌اش، همیشه ترس از دست دادن نمو را نیز دارد و فکر می‌کند او به‌خاطر ناتوانی جسمانی‌اش توانایی این را ندارد که مثل دیگر بچه‌ها از خودش محافظت کند؛ تا جایی که حتی برای فرستادن او به مدرسه تردید می‌کند. این نوع برخورد مارلین با نمو و از طرف دیگر نوع برخورد جیل در آکواریوم به‌وضوح بیان می‌کند که محدودیت‌ها توسط عوامل بیرونی بر افراد دارای ناتوانی اعمال می‌شود. نمودی آغاز داستان با نمودی پایان آن کاملاً متفاوت است و دلیل آن نیز تفاوت در برخورد افراد دیگر با توانایی‌ها و ناتوانی اوست.

تمام نمونه‌های بالا، نگاه و نقش جامعه و «دیگران» را در شکل گرفتن مفهوم توانایی و ناتوانی نشان می‌دهند. در ادامه‌ی مقاله، به شکلی گسترده‌تر به بررسی فیلم **من بدنم را گم کردم** (۲۰۱۹) می‌پردازیم.

۲-۵. معلولیت در انیمیشن **من بدنم را گم کردم**

من بدنم را گم کردم به کارگردانی جرمی کلپین و محصول فرانسه سال ۲۰۱۹، سفر ادیسه‌وار یک دست قطع‌شده را به تصویر می‌کشد. این فیلم ۸۱ دقیقه‌ای در نودودومین جشنواره‌ی فیلم اسکار نامزد دریافت جایزه‌ی اسکار بهترین فیلم انیمیشن شد. جردن مینتزر از هالیوود ریپورتر این فیلم را «یک روایت بسیار بدیع و نسبتاً تکان‌دهنده از فقدان، چه فیزیکی و چه احساسی» نامید (Debruge, 2019).

استفاده‌ی کارگردان از نمادهای بصری در طول روایت غیرخطی فیلم، به داستان عمق و معنا می‌بخشد. نقش مکرر دست‌ها نمادی از ارتباط، عاملیت و هویت است. جرمی کلپین از طریق کلوزآپ‌ها و توجه دقیق به جزئیات، بر اهمیت لمس انسان و چگونگی شکل دادن به تجربیات ما تأکید می‌کند.

داستان فیلم درباره‌ی پسر جوانی به نام نوفل است. نوفل در کودکی به‌خاطر پرت کردن حواس پدرش در هنگام رانندگی باعث تصادفی منجر به مرگ پدر و مادرش می‌شود. پس از ترک پانسیون، نوفل در خانه‌ای بزرگ می‌شود که شرایط خیلی بدی دارد. او زندگی خود را بدون هیچ هدفی می‌گذراند درحالی‌که به گذشته خود چسبیده است. نوفل به‌عنوان پیک توزیع غذا در یک پیتزا فروشی کار می‌کند و همیشه به خاطر دیر رسیدن تویخ می‌شود. یکی از شب‌هایی که نوفل نمی‌تواند به‌موقع پیتزا را به دست یکی از مشتری‌ها برساند به‌طور اتفاقی چند دقیقه با دختری به نام گابریل که پیتزا را سفارش داده است صحبت می‌کند. با وجود اینکه نوفل فقط صدای دختر را از پشت آیفون می‌شنود شیفته او می‌شود.

گابریل، در خلال حرف‌هایش به محل کار خود که یک کتابخانه است اشاره می‌کند. نوفل تصمیم می‌گیرد به محل

کار او برود و گابریل را پیدا کند. او گابریل را در کتابخانه می‌بیند و بعد از اینکه گابریل از محل کارش بیرون می‌رود نوفل او را تا مغازه‌ی نجاری عمویش جی جی تعقیب می‌کند. بعداً نوفل به نزد جی جی می‌رود و وانمود می‌کند که دنبال کار می‌گردد. با اصرار نوفل، جی جی او را استخدام کند و نوفل در همان محل اقامت می‌کند. با گذشت زمان نوفل و گابریل به هم نزدیک‌تر می‌شوند. نوفل او را در کتابخانه ملاقات می‌کند و گابریل با او درباره‌ی اینکه هرگز نمی‌تواند یک ایگلو یا خانه اسکیمو ببیند صحبت می‌کند. زمانی که نوفل در مهارت‌های نجاری پیشرفت می‌کند برای گابریل می‌سازد یک ایگلو چوبی و یک شب او را برای شام دعوت می‌کند و در داخل ایگلو نوفل با افتخار اعلام می‌کند که او همان پیک پیتزافروشی است که آن شب از پشت آیفون با همدیگر صحبت کرده بودند. گابریل از اینکه می‌فهمد نوفل به عموی مریضش دروغ گفته است ناراحت می‌شود و ایگلو را ترک می‌کند. پس از اینکه گابریل نوفل را ترک می‌کند نوفل به یک مهمانی می‌رود تا حواس خود را از اتفاقی که افتاده پرت کند. در آن جا بیش از حد طبیعی نوشیدنی می‌خورد و با شخصی درگیر می‌شود و کتک کاری می‌کند. وقتی که برمی‌گردد وقت خود را صرف گوش دادن به مجموعه نوارهای قدیمی خود می‌کند. او صدایی را می‌شنود که لحظه تصادف کردن پدر و مادرش است و پس از آن ساعت قدیمی پدرش را در دست می‌کند. صبح روز بعد، درحالی‌که اثرات نوشیدنی همچنان در بدن نوفل هست و ساعت پدرش را در دست دارد، در کارگاه ظاهر می‌شود. یک مگس حواسش را پرت می‌کند و درحالی‌که می‌کوشد مگس را بگیرد، به دلیل گوش دادن به آهنگ با صدای زیاد متوجه روشن بودن دستگاه برش چوب نمی‌شود. ساعت او در دستگاه و سپس دستش در آن گیر می‌کند و دستش قطع می‌شود.

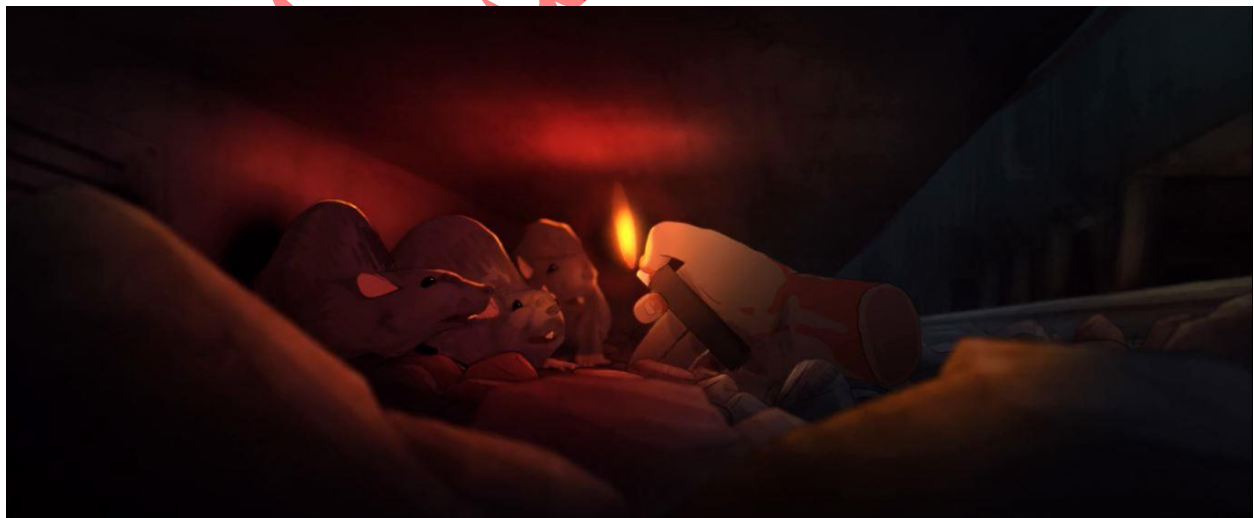


شکل ۱ فیلم من بدنم را گم کردم

در روزهای پس از حادثه و قطع شدن دست نوفل او ناراحت و ناراضی به نظر می‌رسد و حتی زمانی که جی جی می‌خواهد کارهای مربوط به بیمه او را انجام دهد، مانع می‌شود و ناراحتی خود را نشان می‌دهد.

نوفل نظریه‌ای دارد مبنی بر اینکه اگر می‌خواهید از سرنوشت فرار کنید باید کاری بسیار غیرمنتظره انجام دهید و در مسیر آن به پیش بروید. اما خودش هرگز در زندگی این اصل را اعمال نکرده است. بنابراین تصمیم می‌گیرد دو کار را انجام دهد. نخست آنکه می‌کوشد از پشت بام به داریستی نزدیک محل زندگی‌اش جهشی ترسناک و مرگبار داشته باشد و با این کار سرنوشت را شکست دهد؛ دوم اینکه صدای این پرش را روی نوار کاستی که صدای لحظه‌ی تصادف پدر و مادرش را روی آن ضبط کرده بوده، ضبط کند. این کار به معنی رها شدن از گذشته است. او موفق می‌شود که این کار را انجام دهد صبح روز بعد گابریل به اتاق او می‌آید و متوجه می‌شود که نوفل وسایلش را جمع کرده و رفته است. او به پشت بام، یعنی به جایی که نوفل ایگلو را ساخته بود می‌رود و ضبط صوت را پیدا می‌کند. نقطه‌ی عطف فیلم به صورت سوم شخص و از طریق نوار کاستی که گابریل در حال شنیدن آن است، نشان داده می‌شود. گابریل با گوش دادن به صداهای ضبط شده ضبط صوت متوجه می‌شود که نوفل از پشت بام پریده است. وقتی که با نگرانی به صدا گوش می‌دهد متوجه می‌شود که نوفل توانسته به سلامت از پشت بام بپرد. بعد از اینکه خاطر گابریل از سلامتی نوفل مطمئن می‌شود او نیز گذشته را پشت سر می‌گذارد و می‌رود.

بخشی از این داستان از منظر یک «دست» روایت می‌شود و این امر باعث می‌شود که ما نیز در خود احساس بی‌پناهی و درخواست کمک کنیم. احساس درماندگی دست نوعی استعاره است که نشان می‌دهد وقتی نوفل به ناگهان خانواده‌اش را از دست داده چه احساسی داشته است. دست نیز مانند نوفل یتیم و به حال خود رها شده است.



شکل ۲ فیلم من بدنم را گم کردم

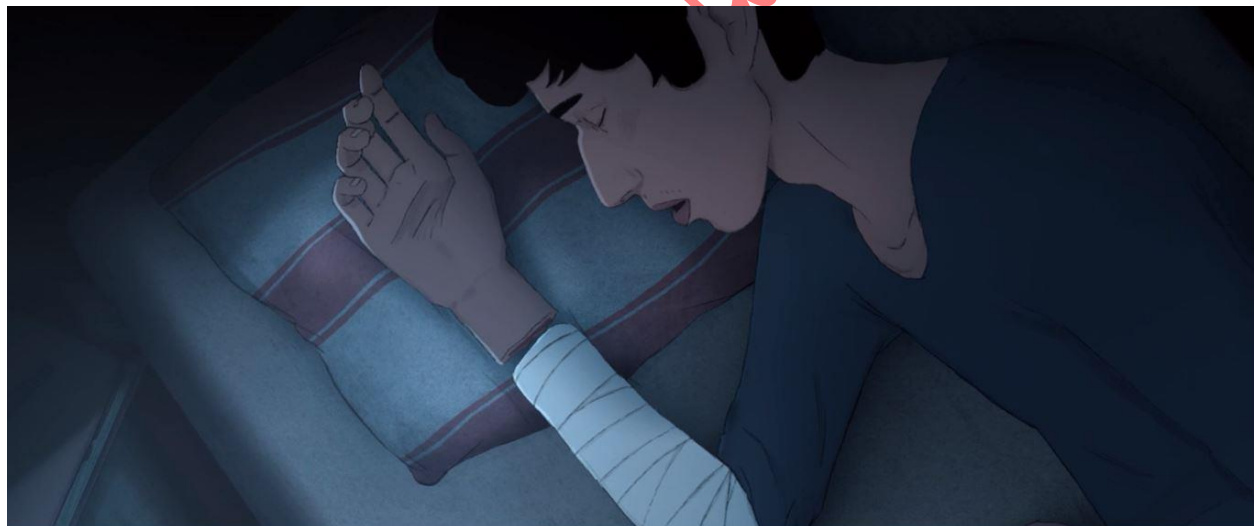
برای دست قطع شده شرایط و موقعیت‌های روزمره به کابوس‌هایی تبدیل می‌شوند. این تصاویر و چالش‌های دست قطع شده به ما کمک می‌کند تا بفهمیم نوفل نیز به عنوان یک کودک که از زندگی معمولی خود جدا شده بوده چه

احساسی داشته است؛ کودکی که با آرزوی نوازنده‌ی پیانو شدن و فضانورد شدن بزرگ شده بود و پس از یتیم شدن به پانسیون در فرانسه فرستاده شده بود.

در فیلم برای دستِ قطع شده لحظات خوب و گرمی نیز به وجود می‌آید، مثل سکانشی که در آن دستِ قطع شده با کودکی بازی و احساس خوبی را تجربه می‌کند. این یعنی نوفل نیز با وجود اینکه بدون پدر و مادرش بزرگ شده، لحظات گرم و شیرینی را تجربه کرده است.

آن بخش از داستان که از منظر دست روایت می‌شود، به‌طور کلی استعاری است. دست از انبار یخ‌زده‌ای که در آن نگهداری می‌شود رهایی می‌یابد و پس از آن در معرض مشکلات بسیار زیادی قرار می‌گیرد و از مکانی به مکان دیگر می‌رود. سرنوشت، "دست" را که انگار از خودش اختیاری ندارد به جاهایی می‌برد که هرگز برنامه‌ریزی نکرده بود. بدون بدنش، دست درست مثل نوفل یتیم می‌ماند و نمی‌تواند از خودش مراقبت کند و هدفی هم ندارد.

در نهایت، دست خود را روی سقفی می‌بیند و از چتر برای رفتن به آن سوی بزرگراه استفاده می‌کند. در اینجا ما یک فضانورد اسباب‌بازی می‌بینیم که "دست" از آن به‌عنوان راهنما استفاده می‌کند. این می‌تواند نشان‌دهنده‌ی قدرت درونی نوفل باشد. چتر او را به همه سمت می‌کشاند، اما دست چتر را رها نمی‌کند. در نهایت، وزش باد چتر را روی یک ساختمان کنار اتاق نوفل می‌اندازد و دست خود را نزدیک به بدنش می‌یابد.



شکل ۳ فیلم من بدنم را گم کردم

پس از اینکه "دست" بدن خود را می‌یابد، متوجه می‌شود که دیگر هرگز نمی‌تواند موجودیتی کامل داشته باشد و به بدن خود متصل شود. به همین دلیل، عقب می‌کشد و نوفل را رها می‌کند. درست مثل نوفل که بعد از معلولیت متوجه می‌شود که باید گذشته را رها کند و در مسیری که برایش به وجود می‌آید پیش برود. مخاطب متوجه نمی‌شود که آیا نوفل به کار نجاری برمی‌گردد یا نه و اینکه جی جی او را برای ترک کردن کارش می‌بخشد

یا نه؛ اما گابریل را می‌بینیم که پس از برطرف شدن احساس گناهش نوفل را ترک می‌کند. در سرتاسر فیلم مرتباً دو نماد تکرار می‌شود: دست بریده‌ی نوفل و مگس. اولی به‌عنوان هویت نوفل و دومی به‌عنوان نمادی از سرنوشت نمایش داده شده‌اند. ما از طریق "دست" هرچیزی را احساس می‌کنیم و با فهم چیستی آن‌ها انگار به آن‌ها روح می‌دهیم. بر اساس همین مفهوم، در این فیلم بسیاری از کارهایی که با دست انجام می‌دهیم تصویر شده‌اند. چیزهایی مثل ساز زدن، دوچرخه‌سواری، لمس شن‌های ساحل، نجاری و حتی توجه نشان دادن به یک عزیز.

مگس به‌عنوان عنصری که از آغاز تا پایان فیلم به‌کرات دیده می‌شود نشان‌دهنده‌ی بدشگونی و بدیمنی است. مخاطب در طول فیلم متوجه می‌شود که هر وقت چیزی وحشتناک در شرف وقوع است مگس وارد صحنه می‌شود. همچنین، گرفتن مگس با دست بخشی از گذشته‌ای است که نوفل همچنان به آن وابسته است. به‌غیر از مگس چیزهای دیگری نیز وجود دارد که از گذشته نمی‌تواند نوفل آنها را رها کند؛ مثل ساعت پدر نوفل، ضبط و نوارها به‌خصوص نوار کاست صدایی که هنگام تصادف پدر و مادرش ضبط کرده بود و باعث تصادف و مرگ والدینش شد. نوفل با احساس گناه مربوط به تقصیر در این حادثه زندگی می‌گذراند.

ابتدا و پیش از هر چیز تفاوت رنگ پوست بدن نوفل با وجود سیاه‌وسفید بودن انیمیشن جلب توجه می‌کند. از همین جا می‌توان دریافت که در ساخت این سینمایی تأکید بر ویژگی‌های متفاوت بدنی مانند رنگ پوست بوده است.

در این فیلم دو قطعه گفت‌وگو وجود دارد که دو بخش زمانی مختلف داستان را به یکدیگر گره می‌زند. اولی زمانی است که نوفل در کودکی از پدر خود می‌پرسد: «چطور باید یک مگس را گرفت؟» و پدرش در جواب می‌گوید: «این کار آسانی نیست چون مگس همیشه یک قدم از تو جلوتر است. پس غافلگیرش کن!» پدر نوفل با این نصیحت که «جایی که قراره باشه رو هدف بگیر، نه جایی که الان هست»، به‌نوعی به سرنوشت غیرقابل پیش‌بینی انسان اشاره می‌کند. او به نوفل یادآوری می‌کند که نمی‌تواند همیشه در انجام این کار برنده شود؛ درست مثل دور زدن سرنوشت در زندگی.

قطعه‌ی گفت‌وگوی بعدی مربوط به زمانی است که نوفل به‌همراه گابریل روی پشت‌بام نشسته است و او از گابریل می‌پرسد: «به سرنوشت اعتقاد داری؟» گابریل در جواب می‌گوید: «این که همه‌چیز از قبل رقم خورده و ما یک مسیر مشخص رو می‌ریم؟» نوفل در جواب حرف گابریل می‌گوید که همه فکر می‌کنند می‌توانند این سرنوشت را تغییر دهند اما این فقط یک توهم است. او می‌گوید: «مگر این که یک کار کاملاً غیرقابل پیش‌بینی انجام بدیم؛ چون فقط این‌طوری می‌تونیم سرنوشت رو تغییر بدیم». سرنوشت در نظر نوفل مثل پرواز مگسی است که برای گرفتنش باید آن را غافلگیر کرد و در آخر داستان هم، همانطور که اشاره شد، نوفل یک کار غیرمنتظره در مسیر

سرنوشت ناخواسته‌اش، که همان جداشدن او از پدر و مادر و دستش از اوست، انجام می‌دهد. پیشی گرفتن از سرنوشت و دور زدن آن در بخش پایانی فیلم اتفاق می‌افتد، که ارتباط تصاویر گذشته با زمان حال قطع می‌شود و ما فقط شاهد سپری شدن زمان حال هستیم. بخشی که در آن نهایتاً "دست" به بدن خود می‌رسد ولی دیگر به آن متصل نیست. در این جا "دست" سرنوشت خود را می‌پذیرد و بدن سابق خود را تنها می‌گذارد. پس از آن، نوفل بالای پشت‌بام می‌رود و برخلاف انتظار و تصور گابریل و بیننده کاری غیر از خودکشی انجام می‌دهد. او ارتباطش را با گذشته پشت سر می‌گذارد و با پریدن از روی پشت‌بام سرنوشت را همان‌طور که قبلاً پدرش به او - و او به گابریل - گفته بود، غافلگیر می‌کند.

۳-۵. من بدنم را گم کردم و اختلال هویتی

دست به عنوان یکی از ابزارهای حس لامسه، مجرای است که به وسیله‌ی آن محیط اطراف خود را لمس می‌کنیم و اطلاعات مربوط به آن را به مغز ارسال می‌کنیم. لمس کردن اجسام و اشخاص مثل نوعی چشیدن با اندامی غیر از زبان و نگاه کردن با چیزی غیر از چشم است. اهمیت دست در این فیلم به حدی است که به آن موجودیتی جدا از تمام بدن داده شده است. انگار که خود دست یک مجموعه‌ی کامل است و جدا و خارج از بدن نیز می‌تواند کارکرد و هویتی مستقل داشته باشد.

همان‌طور که اشاره شد بخشی از فیلم از چشم‌انداز دستی قطع شده و تا حدودی از طریق فلاش‌بک به زندگی مرد جوانی که زمانی به آن وابسته بود دیده می‌شود. فیلم در ایده‌ی دستی که بدون صاحبش در حال خزیدن است، نوعی تنهایی عمیقی را نشان می‌دهد که با احساس ناقص بودن همراه است.

تقلای دست برای رسیدن به بدن، نشان‌دهنده‌ی کوششی است که دست برای حرکت در مسیر مخالف سرنوشت از خود نشان می‌دهد. کوششی که در راستای هدفی صورت می‌گیرد که شاید همان موضوع فیلم باشد: پیدا کردن بدن. کاملاً شبیه به هریک از ما، دست هم هدفی را در زندگی دنبال می‌کند و در مسیر این هدف با مخاطراتی روبه‌رو می‌شود. دست نوفل به‌غیر از حس لامسه، معرف تمام حواس است. مثل ترس از موش‌ها یا مجذوب نواختن پیانو شدن. پس باز می‌توان گفت که این دست نماینده‌ی خود نوفل و هویت اوست.

برای پیوند دادن ناتوانی و انزوای دست با شیوه‌ی زندگی خود نوفل، به کوشش زیادی نیاز نیست. به نظر می‌رسد نه او و نه دستش به‌طور کامل به دنیا تعلق ندارند. درحالی‌که او بی‌هدف و درگیر است و آینده‌ای آشکار در انتظارش نیست، دست مصمم‌تر و جسورتر است و برخلاف نوفل، به نظر می‌رسد هدفمند است. تلاش واضح دست برای رسیدن به جایی و انجام کاری باعث می‌شود این داستان به جای یک بازنمایش ساده‌ی فراقواقع‌گرایانه به یک افسانه‌ی نمادین شبیه باشد.

دست قطع شده نوفل یک شخصیت جداست که از زمان کودکی نقش پررنگی در خاطرات و ساختن دنیای او ایفا کرده است. این "دست" با داشتن یک خال روی خود به عنوان یک پرسوناژ، از نظر ظاهری نیز متمایز شده است. سفر نمادین این "دست" از لحظه‌ی رها شدن از کیسه پلاستیکی تا یافتن نوفل در اتاقش سفری ادیسه‌وار است که مخاطرات و اتفاقات زندگی را به تصویر می‌کشد. جسمیتی که هویتی جداگانه دارد و در راه رسیدن به وحدت و نیل به یک کل واحد خطرات زیادی را پشت سر می‌گذارد.

در کنار هویتی که با از دست رفتن دست راست نوفل خدشه‌دار به نظر می‌رسد، خود دست هم بدون نوفل بخشی از هویت خویش را گم کرده است و نمی‌تواند خود را فقط به عنوان یک دست قطع شده ببیند. همه آرزوی او پیوستن دوباره به بدن خود است. در صحنه‌ای که دست خود را به ساعد نوفل می‌رساند می‌بینیم که با وجودی که در جای اول خود قرار گرفته دیگر به آن تعلق ندارد و با حرکت کردن نوفل او حرکت نمی‌کند.

نوفل پیش‌تر با از دست دادن پدر و مادرش بخشی از هویت خود را از دست داده بود و سعی می‌کرد با چسبیدن به اشیایی از گذشته، مثل ضبط صوت، هویت پیش از حادثه‌ی خود را باز بیابد. اما زمانی که "دست" متوجه‌ی انفصال همیشگی‌اش از بدن خودش شده و آن را رها می‌کند، نوفل نیز صدای پدر و مادرش را که نماینده‌ی حضور آنها در زندگی او بود رها می‌کند و خود را بدون تکه‌ای از وجودش می‌پذیرد.



شکل ۴ فیلم من بدنم را گم کردم

معلولیت جسمی نوفل باعث ایجاد هویت جدید در او می‌شود؛ هویتی که الزاماً خدشه‌دار شده و منفی نیست. بلکه چیزی کاملاً متفاوت از زمانیکه که بدن نوفل کامل و یکپارچه بود. جدا شدن بخشی از جسم او و سپس ادامه یافتن زندگی بدون آن بخش بسیار مهم و کاربردی که در همه‌ی لحظات زندگی او نقش داشته است، به نوفل نشان می‌دهد که می‌تواند گذشته را رها کند و خودش هم، مانند دست قطع شده، چیزی جدا از موجودیت والدینش باشد. در سکانس پایانی، دست، خود را از زندگی و سرنوشت جدید نوفل عقب می‌کشد و رهایی نوفل از هر آنچه

به آن وابستگی داشت با تکان خوردن آستین خالی از دستش در باد، به تصویر کشیده می‌شود.

۶. نتیجه‌گیری

همان‌طور که مایک الیور در نظرات خود در مورد مدل اجتماعی ناتوانی بیان کرده است، رابطه‌ی بین فرم و عملکرد بدن و هویت رابطه‌ای پیچیده و چندوجهی است. مدل اجتماعی ناتوانی، مدل پزشکی را به چالش می‌کشد که در آن ناتوانی به‌عنوان یک مشکل فردی ناشی از نقص یا محدودیت در فرم و عملکرد بدن دیده شده است. مدل اجتماعی در عوض، تاکید می‌کند که معلولیت ساختاری اجتماعی است که توسط موانع و نگرش‌های اجتماعی ایجاد می‌شود. بدن ما فقط آن بخش فیزیکی قابل لمس نیست، بلکه بخشی جدایی‌ناپذیر از احساس ما نسبت به خود است. جوری که ما حرکت می‌کنیم، شکل بدن ما و این‌که چقدر می‌توانیم کارها را به‌درستی انجام دهیم، همگی به ساخت و پرداخت هویت ما کمک می‌کنند. در نتیجه، رابطه‌ی بین فرم بدن و عملکرد و هویت عمیقاً با ادراکات و نگرش‌های اجتماعی نسبت به ناتوانی در هم تنیده است.

امروزه، به رسمیت شناخته شده است که معلولیت صرفاً آسیب جسمی یا ذهنی یک فرد نیست، بلکه ساختاری اجتماعی است که توسط هنجارها و انتظارات فرهنگی شکل گرفته است. انیمیشن‌ها اکنون با به‌تصویر کشیدن شخصیت‌های دارای معلولیت به‌عنوان افراد چندوجهی که می‌توانند علی‌رغم مشکلاتشان زندگی کاملی داشته باشند، می‌کوشند تا این هنجارها را به چالش بکشند. در فیلم‌های انیمیشن، اغلب نوع درک و پذیرش پرسوناژها از طریق فرم و کارایی بدن آن‌ها به تصویر کشیده می‌شود. ظاهر فیزیکی و توانایی‌های این شخصیت‌ها نقشی مهم در شکل‌گیری نحوه‌ی درک دیگران و پذیرش آن‌ها در دنیای انیمیشنی مربوطه‌شان دارد.

یکی از راه‌های رایج نشان‌دادن این موضوع از طریق به تصویر کشیدن انواع بدن است. در بسیاری از فیلم‌های انیمیشن، پرسوناژهایی با اندام باریک و متناسب اغلب به‌عنوان زیبا یا قهرمان به تصویر کشیده می‌شوند، در حالی که آن‌هایی که فرم‌های بدن بزرگ‌تر یا نامتعارف دارند اغلب به نقش‌های کمدی یا فرعی تنزل داده می‌شوند. این امر استانداردهای زیبایی اجتماعی را تداوم می‌بخشد و می‌تواند منجر به برداشت‌های منفی و پذیرش محدود برای کسانی شود که با این ایده‌آل‌ها سازگار نیستند.

توانایی حرکت و نوع آن، جنبه‌ی دیگری است که بر نحوه‌ی درک شخصیت‌ها اثر می‌گذارد. شخصیت‌هایی که با ظرافت، چابکی و دقت حرکت می‌کنند، اغلب قدرتمند یا ماهر دیده می‌شوند، در مقابل، آن‌هایی که ناشیانه حرکت می‌کنند یا کارهای فیزیکی را به سختی انجام می‌دهند، ممکن است ضعیف یا ناتوان دیده شوند.

در طول تاریخ فیلم و انیمیشن، به تصویر کشیدن شخصیت‌ها و بدن آن‌ها در داستان‌گویی نقشی به‌سزا داشته است. در نمونه‌هایی، از معلولیت به‌عنوان برساختی فرهنگی در رسانه‌ها معرفی شده است و این امر به‌ویژه در انیمیشن‌های مرتبط با معلولیت مشهود است. به‌تصویر کشیدن معلولیت در این شکل از رسانه‌ها در طول زمان تکامل یافته است و منعکس‌کننده‌ی نگرش‌ها و باورهای اجتماعی در مورد افراد دارای معلولیت است. به‌طور کلی، شخصیت‌هایی مانند کاپیتان هوک، کواسیمودو و نوفل، قدرتی را نشان می‌دهند که در درک و دریافت فرد از فرم بدن خود نهفته است. این بازنمایی‌های بدن‌های متفاوت از طریق فیلم و انیمیشن، بینش‌هایی ارزشمند را در مورد انعطاف‌پذیری، پذیرش خود و تفاوت‌ها ارائه می‌دهند. شخصیت‌هایی مانند کاپیتان هوک در **پیترو پن**، کواسیمودو در **گوژپشت نوتردام** و نوفل در **من بدنم را گم کردم** دیدگاه‌های منحصربه‌فردی را درباره‌ی نحوه‌ی درک و دریافت فرم‌های بدن به نمایش می‌گذارند.

علاوه بر این، **من بدنم را گم کردم** به بررسی این موضوع می‌پردازد که چگونه ظاهر فیزیکی بر درک فرد از خودش و حتی دیگران تأثیر می‌گذارد. نوفل پس از قطع دست، توسط چهره‌ی جدید و مخدوش‌شده‌ی خود اسیر شده است که این امر باعث می‌شود خود را از جامعه منزوی کند. این دگرگونی فیزیکی عمیقاً بر عزت نفس و هویت او تأثیر می‌گذارد.

فرم یک‌پارچه‌ی بدن نوفل با از دست‌دادن دستش تغییر می‌کند که بر توانایی او برای انجام کارهای روزمره تأثیر می‌گذارد و حتی کارایی او به خطر می‌افتد؛ زیرا در برابر انجام کارهای روزمره‌ای مانند خوردن غذا هم مقابله می‌کند. این از دست‌دادن کارایی احساس قطع ارتباط او با خودش و دیگران را عمیق‌تر می‌کند. تضاد بین مهارت و استقلال دست و مبارزه‌ی نوفل اهمیت فرم بدن و کارایی در شکل دادن به هویت فرد را برجسته‌تر می‌کند.

به این ترتیب، این فیلم کاوشی قابل تأمل در رابطه‌ی بین فرم بدن و هویت ارائه می‌دهد. از طریق انیمیشنی گیرا و داستان‌پردازی تکان‌دهنده، یادآوری می‌کند که تغییراتی در جسم فرد چگونه می‌تواند بر احساس وی از خودش تأثیر بگذارد و در نتیجه بدن فیزیکی انسان در شکل دادن به شخصیت او نقشی مهم دارد.

فیلم‌های انیمیشنی که بررسی شد، نشان می‌دهند که درک و دریافت پرسوناژها از بدن خود چگونه می‌تواند هویت آن‌ها را شکل دهد و بر اعمال آنها تأثیر بگذارد. در انیمیشن، این تصویرها امکان یک نوع کاوش ذهنی را فراهم می‌کند که هنجارهای اجتماعی پیرامون ظاهر فیزیکی را به چالش می‌کشد. فیلمسازان با ارائه‌ی فرم‌های بدنی متنوع، مخاطبان را تشویق می‌کنند تا تصورات از پیش‌تعیین‌شده درباره‌ی زیبایی را زیر سوال ببرند و فردیت را در آغوش بگیرند.

فهرست منابع

- آزادارمکی، تقی و چاوشیان، حسن (۱۳۸۱). بدن به مثابه‌ی رسانه، مجله‌ی جامعه‌شناسی ایران، - دوره‌ی چهارم، شماره‌ی چهارم، ص ۶۴.
- آزادارمکی، تقی، و غراب، ناصرالدین (۱۳۸۷). بدن و هویت. مطالعات فرهنگی و ارتباطات. شماره ۴.
- بابایی فرد، اسداله و حیدریان، امین (۱۳۹۶). مروری بر نظریه‌های اجتماعی و فرهنگی مطالعات بدن. هشتمین کنفرانس روانشناسی و علوم اجتماعی، ص ۶.
- جانسون، مارک. (۲۰۰۷). میرزاییگی، جهان‌شاه (۱۴۰۱). زیبایی‌شناسی فهم انسان. نشر آگاه. صص ۳۶۱-۳۷۰.
- ریچاردسون، نایل و لاکس، آدام (۱۳۹۸). مطالعات فرهنگی بدن. حسنی، حسن. نشر نیو.
- زارعی، محمدمین (۱۳۸۸). مجموعه گفتارهایی درباره رسانه و معلولیت. روابط عمومی سازمان بهزیستی کشور. پاییز.
- سلطانی فر، محمد، و افتخار، پریسا (۱۳۹۲). انعکاس معلولیت در آثار سینمایی بر مبنای الگوهای معلولیت. مدیریت فرهنگی، ۳ (پیاپی ۲۱)، ۷۷-۹۴.
- عطایی‌نسب، مریم (۱۳۹۹). معنا درمانی: نقش معنا در زندگانی افراد دارای معلولیت. انتشارات توان‌مندان. صفحه ۴۵.
- فاتحی، ابوالقاسم و اخلاصی، ابراهیم (۱۳۸۷). مدیریت بدن و رابطه‌ی آن با پذیرش اجتماعی بدن مطالعه‌ی موردی: زنان شهر شیراز، فصل‌نامه‌ی شورای فرهنگی اجتماعی زنان مطالعات راهبردی زنان، سال یازدهم، شماره‌ی سی‌ویکم، ص ۱۰.
- کمالی، محمد (۱۳۸۶). رسانه و ناتوانی (معلولیت). پژوهش‌های ارتباطی (پژوهش و سنجش)، - (۴۹)، ۰-۰. [SID. https://sid.ir/paper/486234/fa](https://sid.ir/paper/486234/fa)
- لوبرتون، دیوید. (۱۹۵۳). جامعه‌شناسی بدن. فکوهی، ناصر. (۱۳۹۱). نشر ثالث
- وگیازاکی، امانوتلا، و کروکوسکی، آرتور (؟). دلالت بدن در هنر معاصر. صفوی، راحیل. (۱۳۹۹). مجله مطالعات هنرهای زیبا، پاییز ۱۳۹۹. ص ۱۱۸.
- Clough, P. & Corbett, J. (2000). Theories of Inclusive Education: A Student's Guide. London: SAGE.

- Debruge, Peter (2019). "Film Review: 'I Lost My Body'".
- Erikson, E.H. (1986). Identity, Youth and Crisis.
- Goffman, Ervin. (1963). Stigma: Notes of the management of spoiled identity.
- Morris, Jenny. (1991). Pride against Prejudice: Transforming attitudes of non-disabled people towards disability.
- Rosen, J.C. and Ramirez, E.A. (1998). A Comparison of Eating Disorders and Body Dysmorphic Disorder on Body Image and Psychological Adjustment. Journal of Psychosomatic Research. P 44.
- World Health Organization. (2011). World Report on Disability.

ماده انتشار فزدهای زیبا