

## بررسی کنشگری اجتماعی و نقش اقتباس نمایشی-تعاملی در فیلم "غزل" و بازی "مزاحم"

ونوس ترابی\*

تاریخ دریافت: ۹۶/۱۰/۲۵

بهی حدائق\*\*

تاریخ پذیرش: ۹۷/۳/۵

### چکیده

در پژوهش حاضر، دو اقتباس از مزاحم، اثر خورخه لوئیس بورخس (۱۹۶۶) مورد مطالعه قرار گرفته است. فیلم «غزل»، ساخته مسعود کیمیایی (۱۹۷۵) و بازی ویدئویی «مزاحم» ساخته ناتالی بوکچین هستند. از آنجا که داستان بورخس روایتی از دنیای ماچوست (مردسالار) و تبعیض جنسیتی زده آمریکای لاتین است. هدف این پژوهش کشف و آشکارسازی نحوه بازنمایی این تبعیض جنسیتی در چارچوب ضرورت‌های بافتی هر یک از این اقتباس‌هاست. مطالب این پژوهش عمدتاً بر این تأکید دارند که چگونه جریان‌های اجتماعی می‌توانند از حالت بیانی یا داستانی تغییر شکل یابند و در قالب نمایشی و تعاملی در آیند. جدا از روشی که هر یک از اقتباس‌ها در تبدیل از نسخه نوشتاری به نسخه بصری به کار گرفته‌اند، تمرکز بر اقتباس‌پذیری داستان کوتاه «مزاحم» در بافت ایران (فیلم غزل) و بازی ویدئویی (بازی مزاحم) است. نظریه «نگاه خیره مردانه» لورا مالوی، مردسالاری جامعی ایران را در فیلم غزل به خوبی آشکار می‌سازد. در بررسی بازی «مزاحم» تلاش بر این است که نشان دهیم ناتالی بوکچین چگونه از هنر اینترنتی خود برای ترویج یک کنشگری اجتماعی استفاده کرده است. **کلیدواژگان:** اقتباس بصری، تبعیض جنسی، سایبر فمینیسم، رسانه.

\* دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات انگلیسی، بخش زبان‌های خارجی و زبان‌شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شیراز.

\*\* استادیار ادبیات انگلیسی، بخش زبان‌های خارجی و زبان‌شناسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شیراز.

bhadaegh@rose.shirazu.ac.ir

نویسنده مسئول: بهی حدائق

## مقدمه

جملات می‌توانند از مفاهیم و نقدهای اجتماعی آکنده باشند و به نفع یا علیه جریان‌های موضوع‌گیری کنند. لکن اگر خواننده به خوانش‌های دوباره یا چندباره از اثر نپردازد و به آن نیندیشد، که معمولاً خواننده‌های عادی از این قشرند؛ پیام‌های داستان که ورای طرح داستان هستند درک نمی‌شوند. از این رو، اقتباس‌های ادبی، ابزارهای انتقادی کارآمدی هستند که می‌توانند آن‌کنشگری اجتماعی را که احتمالاً مؤلف به دنبال ابراز آن بوده است آشکار سازند. قابلیت‌های بصری اقتباس قدرت نمایش آنچه را که در نوشته‌های کتب ادبی نهفته است دارند و از این رو، به تصویر کشیدن آن مکنونات بر روی پرده یا صفحه نمایش می‌تواند پیام‌ها را فراتر از ظرفیت‌های نوشتار نمودار سازد. به عنوان مثال، در اقتباس‌های سینمایی، واژگان می‌توانند به لطف دو روش فیزیکی، یعنی روش تصویری و روش صوتی به راحتی بر دیدگان و اذهان تماشاگران نقش ببندند. دو اقتباس از داستان مزاحم بورخس، مطالعات موردی هستند با این هدف که نشان دهند چگونه اقتباس‌های ادبی می‌توانند فراتر از بیان تغییر در یک داستان باشند، یا به گفته لیندا/هاچن در زمینه ویژگی رسانه در ارائه ادبیات اقتباس می‌تواند چیزی فراتر از «برداشت‌های رسانه‌ای مختلف» (نظریه اقتباس: ۱۲) باشد. فیلم «غزل» (۱۹۷۴) به کارگردانی مسعود کیمیایی که در ایران ساخته شده است، اقتباسی سینمایی از داستان بورخس است. بازی ویدئویی «مزاحم» (۱۹۹۹)، ساخته ناتالی بوکچین نیز اقتباسی از این داستان است. شیوه روایت در این بازی نمایشی/تعاملی است و در قالب ده مرحله بازی ارائه می‌گردد. این بازی اقتباسی خواننده را در روند روایت به بازیکن بدل می‌کند و شیوه اقتباس داستان از حالت «تعریفی» (کتاب) به حالت «نمایشی» و «تعاملی» تغییر شکل پیدا کرده است (همان: ۱۲).

## پیشینه تحقیق

تا آنجا که نگارندگان این مقاله اطلاع دارند، هیچ‌گونه مطالعه جامعی در زمینه سایبر فمینیسم یا به طور کل فمینیسم انجام نشده است که هدفش بررسی جنبه‌های فمینیستی مزاحم و دیگر نسخه‌های اقتباسی یا همتای این داستان کوتاه باشد و یا با در

نظر گرفتن تفاوت‌های بافتی یا چگونگی راه یافتن ویژگی رسانه در مطالعات جنسیتی انجام شده باشد. چارلز برسلر در کتابش در آمدی بر نظریه‌ها و روش‌های نقد ادبی به طور اجمالی گفته است: «از آنجا که نقد و نظریه‌های فمینیسم متنوع هستند، رویکردهای فمینیستی برای تحلیل متنی نیز متنوع‌اند» (۲۰۰۷: ۱۸۳) بازی اقتباسی «مزاحم» را زنی طراحی کرده است که می‌گوید، اثر هنری‌اش ترکیبی از بازی، ادبیات و کنشگری اجتماعی است که احتمالاً به دیدگاه انتقادی فمینیستی خود اشاره دارد (همان: ۱۸۳). این اولین رویکردی است که برسلر به عنوان شیوه فمینیستی بررسی متن ادبی عنوان می‌کند. لورا مالوی در مقاله‌اش به نام «لذت بصری و سینمای روایی»، به طور عام نگاه خیره مردانه را معرفی می‌کند. مالوی بحث را با این موضوع آغاز می‌کند که فیلم به چه شکل «آشکار کننده و بازتاب دهنده تفاوت‌های جنسیتی است که نمایش اروتیک را هدایت می‌کنند» (۱۹۹۹: ۸۳۹).

### ماچو/ماچوئیسم در داستان کوتاه مزاحم

واژه ماچوئیسم که سابقه قوی و محکمی در فرهنگ و جامعه آمریکای لاتین دارد، واژه‌ای است که از زبان اسپانیایی و پرتغالی گرفته شده است و معنای برتری مردان نسبت به زنان را در خود دارد. با این وجود، از منظر فمینیسم، مرد بودن همیشه متبادرکننده خشونت مرد علیه زن نیست، بلکه این نگاه در واقع به فراموشی سپردن «وظیفه مرد برای تأمین، حفاظت و دفاع از خانواده است». از آنجا که نوعی مردسالاری تلویحاً به رام کردن و سر جای خود نشانیدن زنان اشاره دارد، ماچوئیسم همواره محور بحث فمینیسم آمریکای لاتین بوده است، با این هدف که «زنان مردسالار» را علیه هنجارهای مردسالارانه درونی شده خود بشویراند. در حقیقت، زنان مردسالار در «فرهنگی زندگی می‌کنند که با ترویج نقش‌های جنسیتی سنتی، مردان را در جایگاه بهتری قرار می‌دهد» (بورخس، ۲۰۰۴: ۸۵). وقتی که از مردانگی در فرهنگ آمریکای لاتین سخن به میان می‌آید، معمولاً به اصطلاح ماچو برمی‌خوریم که شرح دهنده «تفکر قالبی یک مهاجر اهل آمریکای لاتین است [...] که شهوت بالایی دارد و بسیار پرخاشگر است». این واژه بیش‌تر متبادر کننده خشونت در رفتار مردان در قبال زنان است.

بورخس با این وصف خارجی بودن برادران نلسون را نشان می‌دهد: «مشخص بود که این دو مهاجر از اروپا آمده رگه‌های دانمارکی و ایرلندی داشتند» (همان: ۱۶). همچنین در جای دیگری می‌نویسد: «هیچ اطلاعی از تبار یا اصلیت آن‌ها در دست نیست» (همان: ۱۵). در واقع، در داستان بورخس مهم نیست که ادواردو یا کریستیان اهل کجا هستند؛ آن‌ها بیگانه هستند، به این دلیل بیگانه‌اند که با آن‌ها مثل بیگانه‌ها رفتار می‌شود. از رفتار خشن آن‌ها با خولیانا که بگذریم، اینکه احتمال خارجی بودن برادران نلسون می‌رود کافی است که آن‌ها را با تعریف ماچو همخوان کند. افزون بر این، در داستان کوتاه بورخس، معمولاً زمانی «رگه‌های پنهان زن ستیزانه» هویدا می‌شوند که مثلث عشقی انتظارات خوانندگان را برآورده نمی‌کند؛ وقتی که خوانندگان روایتی از عشق دو طرفه و لطافت را در داستان نمی‌بینند. بر عکس، تصویر زنی ارائه می‌شود که تنها یک ابزار جنسی است؛ یک روسپی که هیچ گونه ارزش و جایگاه انسانی ندارد و خدمتکاری است که تنها به درد کارهای خانه می‌خورد. چیزی که این دیدگاه را قوی‌تر می‌کند این است که این زن را با نامش فرا نمی‌خوانند. گاه این زن اسیر مردسالاری جنسی تحقیرآمیز می‌شود و از هویت واقعی خود محروم می‌شود. بورخس در ایجاد این فضای بی تفاوتی ظالمانه نسبت به خولیانا تبحر دارد. بدون بردن نامش، در ادامه داستان چنین می‌نویسد: «دو برادر هیچ گاه نام خولیانا را بر زبان نمی‌آوردند، حتی وقتی که می‌خواستند او را فرا بخوانند» (همان: ۱۵). خواننده ممکن است چنین بپندارد که به این دلیل با خولیانا به عنوان ابزاری برای بهره‌کشی جنسی برخورد می‌شود که به روسپی‌گری مشهور است. این حدس همچنان در ذهن باقی می‌ماند تا اینجا که بورخس ناگهان نشان می‌دهد که عشق به آن زن از دید برادران نلسون «خواری» است و جایگاه آن‌ها را به عنوان مردان قوی تنزل می‌دهد. چنانکه می‌نویسد: «در آن محیط خشن، هیچ مردی حتی به دیگران یا به خودش اجازه نمی‌داد که تصور کند یک زن فراتر از یک شیء تحت تملک یا فراتر از وسیله‌ای برای ارضاء امیال مرد است، اما دو برادر عاشق شده بودند. چنین چیزی برای آن‌ها خواری تلقی می‌شد» (همان: ۱۷).

نحوه بدرفتاری با خولیانا به خاطر عدم معصومیت وی است، اما چیزی که مایه تعجب است این است که هر دو برادر مجرد را شیفته خود می‌سازد؛ چراکه خولیانا می‌تواند

مانند یک زن آرمانی رفتار کند. در عین حال، فرمان برداری خولیانا چیزی است که او را قربانی رفتارهایی چنین زن ستیزانه می‌کند؛ چنانکه بورخس او را هنگام رفتن به سوی سرنوشت تلخ و تحقیرآمیزش اینگونه شرح می‌دهد: «زن با فرمانبرداری حیوان گونه‌ای منتظر آن دو ماند» (بورخس، ۲۰۰۴: ۱۷). او زنی آرمانی است که نگاه و شهوت این مردهای ماچو را برآورده می‌کند، ولی در عین حال از همه چیز همانگونه که هستند راضی است. از لحاظ سوگیری جنسیتی، می‌توان هویتی دوگانه را به خولیانا نسبت داد. او فرمانبردار است، از مشاجره دوری می‌کند و کارهای خانه و آشپزی را بر عهده می‌گیرد. از این رو، شخصیت آرمانی «دختر خوب» (تایسون، ۲۰۰۶: ۸۹) را دارد، اما از سوی دیگر یک روسپی است که به ازاء خدمات جنسی‌اش پول می‌گیرد. او یک «دختر بد» (همان: ۸۹) است که برای همبستر شدن طلب پول می‌کند و از طرفی همچنان تقدیس می‌شود که دل دو برادر را می‌رباید. بار تحمیلی هویت دوگانه و همچنین ربوده شدن هویت وی ویژگی‌های ذاتی او نیستند، بلکه مواردی هستند که در بافت فرهنگی و اجتماعی جامعه‌ای مردسالار شکل می‌گیرند:

«چنین القاء می‌شود که زن‌ها تنها دو هویت می‌توانند داشته باشند: اگر نقش جنسیتی سنتی خود را بپذیرد و از نقش مردسالار اطاعت کند، «دختر خوب» به شمار می‌آید و اگر از پذیرفتن آن نقش‌ها سر باز زند، «دختر بد» تلقی می‌شود. به این دو نقش «مادونا» و «روسپی» یا «فرشته» و «هرزه» نیز گفته می‌شود که زنان را تنها در قالب نسبت آن‌ها با جامعه مردسالار می‌بیند [...] [و] هر دو نقش باز نمود امیال مردانه مردسالارانه هستند» (همان: ۸۹).

این نوع از «ساخت‌گرایی اجتماعی» (که ذکر آن رفت موجب پایین آمدن جایگاه خولیانا می‌شود که در وهله اول از «باور به پایین بودن ذاتی زنان» سرچشمه می‌گیرد که «چیزی است که به آن ذات باوری بیولوژیک می‌گویند» (۸۵)). خولیانا پیش از اینکه وارد جامعه مردسالار آمریکای لاتین شود، یک زن است که پا به این جهان گذاشته است، جایگاهش پایین‌تر از مرد است و باید دختر خوب و فرمانبرداری باشد، اما این فرهنگ ماچوئیست است که او را به عنوان یک زن تعریف می‌کند. از دید چنین فرهنگی، وقتی که دون صفت بودن این جنسیت درونی شد، موجبات بردگی جنسی او را فراهم می‌کند.

همچنین، روسپی‌گری تجارتي است که مشتری‌اش مردان هستند، دست کم اغلب موارد، و در جامعه مردسالار هم مورد استقبال قرار می‌گیرد و هم در عین حال طرد می‌شود. از این رو، هویت چندگانه‌ای که بر خولیان‌ها تحمیل شده است، او را از شأن انسانی محروم می‌سازد؛ او یک فرد به شمار نمی‌آید، بلکه به ابزاری برای ارضای امیال بدل می‌شود. پس تعجبی ندارد که وقتی چنین مزاحمی، «چیزی» می‌شود که مایه آشفتگی پیوندی مردانه می‌شود، باید از میان برداشته شود.

### نگاه خیره مردانه در فیلم غزل

فیلم «غزل» در سال ۱۹۷۵ در ایران ساخته شد. فیلم پیش از انقلاب اسلامی (۱۹۷۹) ساخته شد و آن زمان، سانسور با طغیان امیال و علاقه به تماشای برهنگی، روسپی‌گری و روسپی‌خانه کاری نداشت! داستانی پیرامون عشقی ممنوعه با جوهره‌ای شهوانی می‌توانست از لحاظ اقتصادی انتخاب خوبی برای مسعود کیمیایی باشد، چراکه شخصیت محوری که پی‌رنگ فیلم حول او می‌چرخید روسپی بود و با اینکه این موضوع برای سینمای آن دوره ایران چیز تازه‌ای نبود، می‌توانست هیجان مخاطبان را برانگیزد. سانسور که یکی از موانع سینمای امروز ایران است، در سال ۱۹۷۵ مانعی را برای کیمیایی ایجاد نمی‌کرد و از این رو، اقتباس از داستان مزاحم ممکن بود. با اینکه در ساخت فیلم غزل امکان نمایش داستانی عاشقانه/ شهوانی و غیر عادی وجود داشت، این پروژه شکست خورد. احتمال این شکست می‌تواند اشتباه در انتخاب بازیگر باشد. از دیگر عواملی که بر اقتباس پذیری پی‌رنگ داستان بورخس در قالب یک فیلم ایرانی نقش داشتند، نحوه نگاه به زن و رفتار با زن در سینمای ایران در زمان ساخت فیلم، یعنی قبل از انقلاب اسلامی بود. آغاز این نگاه مادی و اروتیک به زنان در سینما را باید در فیلم‌های هالیوودی جست. در پی تأثیر عمیق هالیوود بر صنعت سینمای جهان، چشم‌چرانی به تدریج به دیگر شرکت‌های فیلم‌سازی جهان نیز رسوخ کرد. هرچه فیلم‌سازان نسبت به سلیقه مردسالارانه و محدود به مرد بازار سینما آگاهی بیشتری پیدا کردند، کم‌تر دیده شد که زنان به عنوان شخصیت‌هایی دارای توانایی‌های حیرتانگیز نمایش داده شوند که از نمایش آن‌ها به عنوان عروسک‌های جنسی که

هیجان مخاطبانشان را برمی‌انگیختند پیشی گیرند. برای درک نحوه به تصویر کشیدن زنان در سینما، پیشنهاد می‌شود که به مقاله باارزش *لورا مالوی* رجوع شود. همچنین، این مقاله ابزار خوبی برای درک این حقیقت است که چرا فیلم «غزل» مسعود کیمیایی، با در نظر گرفتن جایگاه زنان در سینمای ایران در سال ۱۹۷۵، قابل اقتباس در نظر گرفته می‌شد. ریشه چنین نگاه خیره‌ای اینجاست:

«چشمی دوربین (نقطه دیدی که تعیین کننده برداشت فیلم است) مذكر است [...]». این شخصیت‌های زن هستند که سوژه نگاه خیره دوربین می‌شوند، نه مردها و معمولاً هم جنبه‌ای اروتیک به آن‌ها داده می‌شود؛ چنانکه گویی چشمان یک مرد به آن‌ها می‌نگرد، یا گویی زوایه دید «جهانی» مخاطبان سینما مردانه است» (تایسون: ۸۴-۵).

در سال ۱۹۷۵، *لورا مالوی* مقاله‌ای نوشت که در آن شرح داده شد که جذابیت فیلم به نوعی به لذتی بستگی دارد که مخاطبان از نگاه کردن به بدن انسان و فرم آن می‌برند و تمرکز پژوهش *مالوی* منحصرأ روی زنان بود. در اینجاست که *مالوی* ایده «نگاه خیره مردانه» (۳۳۷) را مطرح می‌کند و تنها فیلم‌سازان و شخصیت‌های فیلم نیستند که چنین نگاهی دارند، بلکه مخاطبان سالن سینما نیز این نگاه را دارند. خواست‌های جنسی آن‌ها به خوبی با نگاه به انحناهای بدن زنان پاسخ داده می‌شود. همچنین، شخصیت اصلی مرد، تحت تأثیر خواسته‌ها و انتظارات مخاطبان، امیال گروه مخاطبان را در فیلم بازنمایی می‌کند. *مالوی* نقش سینما را اینگونه تبیین می‌کند: «[سینما] به عنوان یک سیستم مجسم کننده این سؤال را مطرح می‌کند که ضمیر ناخودآگاه (که نظم حاکم آن را شکل می‌دهد) به چه گونه‌هایی لذت در قالب نگاه را شکل می‌دهد» (همان: ۳۴۳). *مالوی* ایدئولوژی خود را تحت تأثیر لاکان و فروید (تدوین کرده است، ولی می‌توان گفت که فروید در شکل‌گیری این ایدئولوژی سهم بیش‌تری دارد؛ چراکه *مالوی* از اصطلاح «نظر بازی» فروید استفاده می‌کند و آن را به عنوان یکی از «لذت‌های ممکن» که سینما توانایی ارائه آن را دارد معرفی می‌کند (همان: ۳۴۴). به باور *مالوی*، در هر فیلم میدان دیدی وجود دارد که زنان در آن ابژه‌هایی هستند که به آن‌ها نگاه می‌شود و برای مردانی که نگاه خیره خود را به آن‌ها دوخته‌اند سبب لذت می‌گردند. تعجبی ندارد که برخی زنان از اینکه مورد نگاه شهوانی و تمجید کننده قرار بگیرند لذت می‌برند. در فیلم *غزل*،

این نگاه خیره را می‌توان لحظه‌ای که حجت غزل را به کلبه می‌آورد مشاهده کرد. همچنین، نحوه نگاه زینی به غزل با خنده عشوه‌گرانه و بی‌قید و بند او همراه می‌شود و تأییدی است بر شرایطی که در آن «نظربازی از لذت استفاده از فردی دیگر به عنوان ابزار تحریک جنسی از طریق دیدن ناشی می‌گردد» (همان: ۳۴۴). حجت، غزل را به زینی که با نگاهی خیره به غزل، مات و مبهوت مانده است معرفی می‌کند و می‌گوید: «خوب نگاش کن» (غزل، ۴۳: ۲۰) و زینی که می‌داند غزل روسپی است، مبهوت زیبایی و رفتار اغواگرانه او می‌شود. البته یک تماشاگر تیزبین به خوبی متوجه می‌شود که زینی در پس حس شگفتگی که دارد و همراه با حس حسادت نهانی که ممکن است داشته باشد، تمایل دارد که به خاطر جاذبه جنسی غزل به او خیره بماند.

*مالوی* نیز وجود یک «نمایش اروتیک» را تأیید می‌کند که «درونمایه تکرار شونده آن زنی است که به عنوان ابزار جنسی نشان داده می‌شود» (۱۹۷۵: ۳۵۲). این نگاه خیره همچنان یک نگاه خیره مردانه است و دوربین به گونه‌ای که انتظار می‌رود تماشاگر لذت ببرد ثابت شده است. در جایی از فیلم که نشان داده می‌شود که غزل در حال لذت بردن از نگاه خیره زینی است، درباره نگاه خیره زینی از وی سؤال می‌کند. احتمالاً هدفش این است که او به بیان دلیل این کارش وا دارد و آن را از زبان او بشنود. غزل همواره می‌پرسد: «چرا ای [این] طور نگام می‌کنی؟» (همان، ۱۰: ۲۱-۱۴) و در اینجا است که دوربین بر روی چهره و خنده عشوه‌گرانه او زوم می‌شود. بعداً غزل متوجه می‌شود که زینی مشغول وصله کردن لباسش بوده است و با طرح این پرسش غرور مردانه و مردسالارانه وی را زیر سؤال می‌برد: «مگه مردم وصله می‌کنه؟» گویی او را حین ارتکاب جرم دیده است و با پرسیدن این سؤال قدرت مردسالارانه زینی را زیر سؤال می‌برد، نقش زنانه خود را تأیید می‌کند و خود را تا حد یک برده جنسی و کسی که محکوم به انجام کارهای خانه است تنزل می‌دهد. در واقع، به اعتبار *مالوی*، می‌توان گفت که هر بار که زنی به تصویر کشیده می‌شود، مورد سه نگاه خیره جنسی و لذت طلب قرار می‌گیرد: «نگاه خیره سینما به عنوان رویدادی طرفدار فیلم، نگاه خیره تماشاگر هنگام تماشای محصول نهایی، و نگاه خیره کاراکترها به هم در قالب توهم صحنه». این همان چیزی است که *مالوی* به آن «نگاه نظربازانه-تماشاگرانه جنسی» که محل آن «دوربین را



تعریف می‌کند» (۱۹۷۵:۳۴۷). برای نمونه، تصویر کمر برهنه و لباس شب غزل در زمان ۲۴:۳۷ فیلم، اسباب لذت تماشاگری را که از نگاه خیره به بدن نیمه برهنه لذت می‌برد، از طریق چشم‌های خود تماشاگر و دوربین برآورده می‌کند. فیلم‌ساز به خوبی از اشاره غیر مستقیم لباس شب غزل به نزدیکی جنسی غزل و حجت در نخستین شب اقامتش در کلبه آگاهی دارد. همچنین، وقتی حجت به زینی می‌گوید که در اصطبل بخوابد، این اشاره نمود بیش‌تری پیدا می‌کند. در صحنه‌ای که زینی، بیرون کابین مشغول خوردن می‌شود که دارد با علاقه سرکوب شده‌اش نسبت به غزل مقابله می‌کند. از این رو، نقطه نگاه تعیین کننده حرکت دوربین و زوایای قرارگیری آن است (همان: ۱:۰۲۵).

### طرح مردسالارانه در فیلم غزل

می‌توان مطالبی را که در رابطه با ماچوئیسم در «مزاحم» بورخس بیان شد در فیلم کیمیایی بررسی و آشکار کرد. با اینکه، نمونه‌هایی از نگاه خیره مردانه در فیلم وجود دارد، در جاهایی از فیلم می‌توان نشانه‌هایی را از ماچوئیسم ایرانی دید که از تمایلات جنسی نهان در نگاه خیره مردانه مجزا هستند. دلیل وجود این صحنه‌ها این است که کیمیایی می‌خواسته سایه یا بازنمودی از ماچوئیسم آمریکای لاتین بورخس را در کار خود به نمایش در آورد که تا آنجا که ممکن است، فیلمش به متن مبدأ نزدیک باشد. تفکر ماچوئیستی که در روایت بورخس از خولیانا به زبان نلسون بیان می‌شود و نحوه بی‌احترامی به خولیانا و محروم کردن وی از هویت خود، به خوبی در فیلم کیمیایی هم قابل مشاهده است. در فیلم، نام غزل که جایگزین بصری خولیانا است، تنها در آستانه ورودش به کلبه به زبان آورده می‌شود. در این صحنه، حجت او را اینگونه به زینی معرفی می‌کند: «غزل که می‌گفتم اینه» (۲۵:۲۳). با گذشت زمان، تغییرات ناگهانی در زندگی روزمره فکر زینی را به خود مشغول می‌کند. او احساسات متغیری را تجربه می‌کند. از طرفی میل شدیدی به غزل دارد و از سویی هم دچار حسادت دوگانه است؛ اینکه برادرش توسط آن زن از او گرفته شود و همچنین اینکه آن زن توسط برادرش از او گرفته شود. ارتباط و برخورد با زینی سخت می‌شود، چراکه قبلاً چنین حالت‌های

متغیری را در زندگی اش تجربه نکرده است. احساس آشفتگی درونی وی با شکست‌های او در مخاطره جویی و دعوا با اراذل اوباش بروز خارجی پیدا می‌کند. وقتی که با سرزنش حجت روبه‌رو می‌شود، به صورت غیر مستقیم می‌گوید که همه مشکلات به این خاطر است که او در نزاع‌ها دست تنه‌است. همچنین، از برادرش گلایه می‌کند و می‌گوید: «تو که اینو [غزل] ول نمی‌کنی و با مَ [من] بیای» (۲۳:۲۷). در این قسمت از فیلم، غزل انسان تلقی نمی‌شود و دو برادر از او به عنوان «این» یاد می‌کنند. تایسون می‌گوید: «در هر محیطی که مردسالاری حاکم باشد، زن دیگری تلقی می‌شود. در واقع، زن به یک ابزار بدل می‌شود و در برابر هنجارها و ارزش‌های مردانه رنگ می‌بازد؛ زن در قالب چیزهایی که (ادعا می‌شود) ندارد، ولی (باز ادعا می‌شود) که مردها دارند تعریف می‌شود» (تایسون، ۲۰۰۶: ۹۲).

حجت، بی توجه به حضور غزل به زینی می‌گوید: «اگه زیر دلت واسش درد می‌کنه، یالله! مال تو! دختر مجتهد که نیاوردم. پولشو می‌دم» (۳۵:۰۰) هرچه دو برادر عاشق این زن شده باشند مهم نیست؛ به هر حال چیزی فراتر از یک روسپی بی ارزش نیست و تنها یک کاربرد دارد. جایگاه غزل به عنوان یک روسپی، بارها و بارها در طول فیلم تکرار می‌شود و بیش‌تر حجت است که بر این موضوع تأکید دارد: «حالا که [زن] خوششو [سراغ] نداریم، لااقل مقششا [مشقش را] کنیم» (۳۵:۵۵) از آنجا که حجت برادر بزرگ‌تر و عاقل‌تر است، سعی می‌کند که مانع رابطه دو برادر را از بین ببرد. به همین خاطر است که در حضور زینی از الفاظ تحقیرآمیزی برای غزل استفاده می‌کند. اما، هنگامی که حجت می‌خواهد بگوید که غزل فقط یک روسپی است، زینی جلوی او را می‌گیرد و حجت درمی‌یابد که خود به این حرف باوری ندارد. ولی باید توجه داشت که حجت در اصل رفتار اهانت آمیز زینی را ناشی از احساساتی که دارد می‌داند «واسه یه زن؟ واسه یه زن؟ واسه یه جن... [وقتی حجت می‌خواهد غزل را روسپی خطاب کند، زینی حرفش را قطع می‌کند]» (۳۵:۵۷). لحن حجت هنگام بیان واژه «زن» دید تحقیرآمیزش را به زن، به عنوان کسی که جایگاهی پایین‌تر از خودش و زینی دارد هویدا می‌کند. این رویکرد بر باورهای ماچوئیست تأکید دارد که در آن مرد برتر از زن دیده می‌شود.

در حقیقت، تماشاگر ایرانی آن دوره به این گونه تصویرسازی از زنان عادت داشت. تمایل داشت که زن‌ها را فرمانبردار، آسیب پذیر و ضعیف (سیندرلایی که منتظر بود کسی او را نجات دهد) یا به عنوان دختر بد کازینوها و قمارخانه‌ها که دورش را مردان مست با نگاه‌های خیره شهوانی احاطه کرده‌اند ببیند. نوع دوم، یعنی دختر بد، با این حال نوعی سیندرلای ناپاک بود که یا مردی باید او را به حرم یک امام می‌برد تا توبه کند و بدین گونه نجات یابد و یا اینکه محکوم بودند که همواره مورد سوء استفاده قرار بگیرند و سرانجام به وضعی رقت بار و غم انگیز بمیرند. از این رو، نوعی «عادت دیدن» مردسالارانه در مخاطبان سینما شکل می‌گیرد (تایسون، ۲۰۰۶: ۸۵)؛ یعنی زنان و کاراکترهای زن یا دختران خوب تلقی می‌شوند که لایق ازدواج کردن هستند یا دختران بدی هستند که تنها به عنوان اسباب بازی جنسی دیده و استفاده می‌شوند. این نوع از ساخت اجتماعی زنان از طرح مردسالارانه‌ای که فیلم سازان ارائه داده اند مجزا نیست و حقیقت اینجاست که هیچ کس برعکس آن را انتظار ندارد! این رویه به صورت ناخودآگاه جریان داشت و از این رو مورد نقد فمینیسم انتقادی قرار نمی‌گرفت؛ چراکه این گونه نگاه به زن عمیقاً درونی شده بود. شاید به این خاطر است که «ادبیات مردسالارانه در تبعیض جنسیتی که دارد هیچ ایرادی نمی‌بیند» (برسler، ۲۰۰۷: ۱۱۷).

### سایبر فمینیسم در داستان کوتاه مزاحم

ناتالی بوکچین در ژانویه ۱۹۹۹ بازی «مزاحم» را طراحی و اجرا کرد. این بازی در واقع «بازی روایت» داستان کوتاه «مزاحم» بورخس است. این بازی از ده بازی قوی ساخته شده است که کل داستان در آن‌ها پیش می‌رود و هر کدام نوع و طراحی بازی ویژه خود را دارند. چیزی که بوکچین به آن دست یافته است این است که رویدادهای داستان را در ده مرحله بازی گنجانده است که نحوه نزاع ادواردو و کریستیان را برای بدست آوردن خولیانا به تصویر می‌کشند (همانگونه که در قسمت چهارم بازی، «هفت تیر کشی سریع» دوئلی را برای به دست آوردن خولیانا ترتیب می‌دهند). ژانر این بازی پانگ و آرکید است (مربوط به اتاری) و در این ژانر، شرط پیشروی بازی رقابت و بردن یکی از رقبا است. دلیل بوکچین برای تبدیل داستان به بازی ویدئویی کاملاً واضح است! ماهیت

پرخاشگرانه و مبتنی بر رقابت بازی‌های ویدئویی (دست کم، بیش‌ترین آن‌ها) از یک سو و تمایل طراح بازی به تقویت بیداری فمینیستی در میان سایبورگ‌ها (کاربران و بازیکن‌های بازی‌های اینترنتی) از سوی دیگر، می‌تواند انگیزه‌های چنین اقتباسی باشند. سو ویلهاور روزر در مقاله‌اش تحت عنوان «از لنز نظریه فمینیسم» این ایده را مطرح می‌کند که بازی‌های ویدئویی به شدت بازتاب دهنده علاقه انسان و همچنین خاستگاه نظامی بخش عمده صنعت «بازی» است که تمرکز آن بر خشونت، انفجار و کشتار می‌باشد» (۱۷). در واقع، خولیانا یک منطقه، ملک و یا به بهترین تعبیر، گنجی است که برای تصاحب آن نزار در می‌گیرد. از آنجا که بستر اجرایی (پلت فرم) بازی آنلاین است و در چارچوب گویش فنی و اینترنتی صفر/یک تعریف شده است، اگر قرار است که نقدی از منظر فمینیسم انجام شود، چارچوب روش آن باید این فضای فرامتنی را نیز در بر بگیرد. مشاخره زیادی در زمینه هستی‌شناسی سایبر فمینیسم وجود دارد که آیا می‌توان آن را به تنهایی به عنوان یک روش مستقل به کار برد یا حال و روز دیگری دارد، و به دیگر سخن: «سایبر فمینیسم نه یک نظریه واحد است و نه یک جنبش فمینیستی با یک طرح تصریح شده سیاسی. در واقع، سایبر فمینیسم به مجموعه‌ای از نظریه‌ها، مناظره‌ها و اعمال در زمینه رابطه میان جنسیت و فرهنگ دیجیتال اشاره دارد» (بارگذاری دوباره: باز اندیشی درباره زنان + فرهنگ ایبری (همان: ۱۲)).

بر پایه این رابطه است که این بازی ویدئویی به کمک قالب روایت در چارچوب روند بازی مبنایی را برای فعل و انفعال تعاملی شکل‌گیری جنسیت بصری فراهم می‌کند. مقابله با یک رویه، جنبش یا رفتار سرکوبگرانه در قالب کنشگری اجتماعی برای ابراز شدن به قالب خاصی نیاز دارد و عملاً هر محصول فرهنگی این قابلیت را دارد. بوکچین، به عنوان طراحی که از این قابلیت بالقوه بازی‌های ویدئویی آگاهی ندارد، هنری را ابداع می‌کند؛ یک بازی ارائه می‌دهد که «خیل مخاطبان بازی‌های ویدئویی و همچنین هنر اینترنتی و کنشگری اینترنتی را هدف قرار می‌دهد» (بوکچین، بازی مزاحم) بنا به اظهار بوکچین، این هنر اینترنتی کنشگری فمینیستی را در بر دارد و هدف آن «برانگیختن اندیشه است و توانایی ترغیب به اقدام را نیز دارد» (همان: ۱۲). خولیانا زنی است که مورد سوء استفاده جنسی قرار می‌گیرد، هویتش از او گرفته شده است و بین برادران

نلسون دست به دست می‌شود، چنانکه گویی چیزی بیش از یک آیکون نیست (همانگونه که در بازی نخست، پانگ دیده می‌شود)؛ نمادی که به محض خستگی سایبورگ‌ها در «نبرد تاج و تخت» بر سر اینکه چه کسی برنده خواهد شد، محو و ناپدید می‌شود. ممکن است این سؤال به وجود بیاید که چرا بوکچین دو بار بازی پانگ را در بازی اقتباسی خود به کار برده است؛ یک بار در بازی نخست و یک بار در بازی ششم (ضربه به زن) تنها تفاوت این دو قسمت این است که در قسمت نخست یک توپ استفاده شده است، اما در مرحله ششم، به جای توپ آیکون یک زن به همراه تصاویری از برهنگی زننده به کار رفته‌اند. بازی همان بازی است و تصویر آرایبی آن نیز یکسان است، اما برهنگی که در مقابل چشمان بازیکن و بینندگان نمایان می‌شود بازتاب‌کننده نحوه نگاه به خولیا است که در طول داستان، تنها ابزار جنسی یا بازیچه برادران تلقی می‌شود.

تیفنی هلمز در پژوهش خود تحت عنوان «حل تلاقی بازی‌های هنری و رسانه نوین تأثیرگذار با بازی‌های آرکید آمریکایی» می‌نویسد: «یکی از جالب‌ترین لحظات بازی در صفحه پانگ آنجاست که بازیکن و رایانه با رد و بدل کردن آیکون یک شخصیت زن امتیاز می‌گیرند. هر بار یکی از بازیکنان موقتاً زن را تصاحب می‌کند، تصاویر شهوانی از بدن یک زن بر روی صفحه بازی نقش می‌بندد» (همان: ۴۷). به نظر می‌رسد که بوکچین صرفاً یک بازی پانگ طراحی نکرده است که در آن سرعت ضربه زدن به یک آیکون اهمیت داشته باشد، بلکه باید حس مذمت و تقبیح را نیز در بازیکن به وجود بیاورد؛ باید نگاهی انتقادی را در برابر زن برهنه منفعل و بیچاره‌ای که نمی‌داند دارد مورد سوء استفاده قرار می‌گیرد و فقط ابزاری برای برآورده کردن شهوات است برانگیزد.

بوکچین سعی دارد که قالب روند بازی را با از بین بردن مفهوم برندگی معمول تعالی بخشد (همانگونه که در مرحله «کسب امتیاز» بازی مزاحم دیده می‌شود). او اذعان دارد که «تعریف برنده شدن همیشه در این رابطه‌های بازی مشخص نیست. در بعضی بازی‌ها، بازیکن باید برای ادامه دادن ببازد یا جریمه شود» (همان: ۴۴) برای اینکه دو برادر از خطری که خولیا با حضور خود برای آن‌ها به وجود آورده است آگاهی یابند، باید در برابر دل خود شکست بخورند (که نوعی مغلوب شدن / شکست / بازندگی است). بوکچین طی این ده مرحله بازی سعی می‌کند تأکید کند که بردن یا حتی باختن می‌تواند

صداگذاری روایت داستان را پیش ببرد تا بدین طریق، توجه سایبورگ به صدای افسرده، غمگین یا گاه بی تفاوت زن گوینده هنگام شرح داستان معطوف شود. آنگاه که آیکون زن (ظاهراً خولیانا) در بازی نخست، یعنی پانگ، بین بازیکن و رایانه رد و بدل می شود، یا وقتی که کاراکتر زن تنها به خاطر ادامه روایت داخل چاه می افتد و عقب می افتد (در مرحله نهم بازی به نام دیگران، هدف بوکچین این است که نسبت به اتفاق ظالمانه‌ای که برای خولیانا رخ داده است، نوعی شوک عاطفی در بازیکنان به وجود بیاورد. از طرف دیگر، احتمالاً می‌خواهد این مفهوم را به مخاطب القا کند که پیشرفت روایت و سیر رویدادهای عادی زندگی دو برادر به بیچارگی و بدبختی خولیانا بستگی دارد و بدون آن ممکن نیست. جایگاه خولیانا به عنوان آیکونی که می‌توان آن را (به سادگی) شکست داد می‌تواند امری عمدی باشد؛ چراکه سایبورگ‌هایی برادران نلسون قرار نیست در بردن زن شکست بخورند.

به تعبیر روزر، «سایبر فمینیسم به دنبال راه‌هایی می‌گردد که فناوری‌های اطلاعات و اینترنت می‌توانند برای آزاد سازی (یا باز کردن فضا) برای زنان فراهم کنند» (۱۶:۲۰۰۵) همچنین در ادامه نوع کنشگری دیجیتال را به طراحان زن یا کارهایی محدود می‌کند که در آن‌ها تمایل به سمت هدف قرار دادن سرکوب زنان در جهان مردسالار است؛ چارچوبی که «یک دیدگاه زن محور است که طرفدار این است که زنان از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی جدید برای قدرتمند کردن خود استفاده کنند» (همان). با این حال، اگر رابطه میان این گونه رابط‌های دیجیتال و کنشگری اجتماعی و ضد سرکوب جنسیت نقطه اصلی در بحث‌های سایبر فمینیسم است، لازم است که نشان دهیم چرا بازی‌های ویدئویی می‌توانند کاربرد بسیار بالایی داشته باشند و به عنوان ابزاری برای نمایان‌تر ساختن موضوع مورد استفاده قرار گیرد. *ناتالی بوکچین* در مقاله خود در زمینه بازی، چنین می‌نویسد:

«در بازی تلاش این است که استعارات موجود در این رابط‌ها، مثل شلیک کردن، زخمی کردن و برانداز کردن (بدن یک زن)، به طرز زننده‌ای آشکار گردند. بازی با بازسازی یکی از اولین بازی‌های رایانه‌ای، یعنی پانگ، آغاز می‌شود و با جنگی علیه آن پایان می‌یابد. همچون همتای مبتنی بر صفحه نمایش آن در دنیای واقعی تلاش دارد که

همزمان خشونت را تقویت و انتزاعی کند، که در این مورد، پایان خشونت بار داستان مد نظر است (۲۰۰۵: ۴۳).

بوکچین در واقع پدیده اجتماعی و فرهنگی سرکوب زنان را واکاوی می‌کند و در نتیجه به وسیله یک سری از بازی‌های نسل نخست علیه مفاهیم مردسالارانه واکنش نشان می‌دهد و مواضع خود را بیان می‌کند. شاید استفاده از بازی‌های قدیمی برای این است که نشان دهد تنزل جایگاه زنان ریشه‌ای دیرینه دارد. بازی‌ها شدیداً تحت تأثیر مردها هستند و نیاز آن‌ها را به بازنمایی خشونتشان در قالبی کم‌ضررتر بر آورده می‌کند که بهترین جا برای بازنمایی آن‌ها دنیای مجازی است. با این حال، وقتی هدف چنین خشونتی یک زن باشد، این احتمال بالاتر است که بازیکن با آیگون بیچاره احساس همدردی کند، مخصوصاً زمانی که بازی آنقدر سایبورگ‌ها را تا حدی مجذوب خود نکند که حتی اتفاقاتی را که برای کاراکتر زن رخ می‌دهند نبینند. افزون بر این، ماهیت تعاملی بازی، برای طراح آن که فردی کنشگر است، راهبردی کارآمد است؛ چراکه باعث می‌شود سایبورگ از اینکه در تحقیر، زخم زدن و نهایتاً کشتن یک زن دست داشته است احساس گناه کند. مشخص است که بوکچین نهایت دقت را نشان داده است که بازی بیش از حد جذاب نشود و برای این کار از صداگذاری بهره برده است. سایبورگ‌ها باید به روایت صداگذاری شده گوش دهند؛ چراکه از مرحله دوم بازی که در آن واژگان از یک ظرف واژگون فرو می‌ریزند («شکار واژه‌های در حال سقوط گوش دادن به روایت الزامی است. هر بار که بخشی از روایت خوانده می‌شود، واژگان آن فرو می‌ریزند و عبارت کامل نیست. آنگاه سایبورگ باید واژگان را به گونه‌ای جمع کند که ترتیبشان از لحاظ معنایی درست باشد. بدین طریق، سایبورگ / بازیکن / خواننده‌ای شکل می‌گیرد که به اندازه‌ای دقت به خرج داده است که به کلمه کلمه داستان گوش داده است. هدف این کار می‌تواند تحریک به واکنش علیه تمامیت مردسالارانه داستان باشد.

حال که کارآیی این نوع رابط واکاوی شد، باید کارآیی اینترنت نیز در اینچنین کنشگری اجتماعی بررسی شود. جسی دنیلز در مقاله‌اش تحت عنوان «باز اندیشی سایبر فمینیسم (ها): نژاد، جنسیت و تجسم» از *دانا هاروی* به عنوان «تأثیرگذارترین چهره در سایبر فمینیسم» تقدیر می‌کند. بنا به نقل قول دنیلز، *هاروی* اینترنت را ابزاری می‌بیند

که «نظام قدرت جنسیتی و نژادی را از طریق ماهیت دوگانه انسان/ ماشین سایبورگ‌ها جابه‌جا می‌کند» (۲۰۰۹: ۱۰۱). («بیانیه سایبورگ‌ها»)، که در آن زنان خود شناخته راه‌هایی را برای استفاده از اینترنت آشکار می‌سازند که زندگی مادی و جسمانی خود به روش‌های پیچیده‌ای به چیزی بدل کنند که هم در برابر نظام سلسله مراتبی جنسیت و نژاد مقاومت کند و هم آن را تقویت کند. با در نظر داشتن همه این‌ها، اینترنت برای زنان یک لایبرنت بورخسی است که نه تنها مارپیچ‌های جنبش مقاومت آن‌ها را برای مخاطبان کثیری آشکار می‌سازد که آزموده شوند و مورد تفکر قرار گیرند، بلکه حکم راهرویی را دارد که پیام آزادی بخش را بدون محدودیت‌های فیزیکی و بدون مواجهه با مانع، به سراسر جهان منتقل می‌کند.

### طرح فمینیستی یا فمینیسم هستی‌گرا

سایبر فمینیسم در بازی مزاحم، به شیوه خود و به بهترین شکل، نشان داد که *ناتالی بوکچین* چگونه آگاهانه ده مرحله بازی را به گونه‌ای طراحی کرد که در خدمت ادبیات، یا به بیان دقیق‌تر، روایتی از فمینیسم باشند. خولیانا چیزی فراتر از بدنش نیست و با برادران نلسون برابر نیست. او دون مایه است، جایگاه پایین تری دارد و به دیده تحقیر نگریسته می‌شود؛ در وهله نخست به خاطر اینکه زنی ضعیف و آسیب پذیر است؛ تفکری که زاده نوعی ذات باوری بیولوژیک است که نتیجه مستقیم تسلط مردسالارانه می‌باشد و در درجه دوم به خاطر تفاوت‌های بیولوژیکی که جامعه مردسالار بین زن و مرد برجسته می‌کند. اما سؤال اینجاست که این تسلط مردسالار، به جز جامعه چه خاستگاهی می‌تواند داشته باشد؟ اگر بافت ماچوئیسم آمریکای لاتین برادران نلسون تقویت کننده چنین تبعیضی نیست، آنگاه چه چیزی مسبب آن است؟

روزر برای برقراری تمایز میان ذات باوری بیولوژیک و مدعای فمینیسم هستی‌گرا بیان می‌کند که به استناد فلسفه آن، «این تفاوت‌های بیولوژیک نیستند که باعث شده‌اند زن نقش فرد درجه دوم (دیگری) را ایفا کند، بلکه ارزشی که جامعه به این تفاوت‌ها نسبت داده است خاستگاه این تبعیض است». خولیانا در خانه برادران نلسون یک انسان به حساب نمی‌آید و نام هم ندارد، اما نقشی جنسیتی برای او تعیین شده است؛ یک



روسی، آن دیگری که یک برده جنسی و خدمتکار خانه است که هدفی جز برآورده کردن لذت ندارد. بوکچین برای نشان دادن این حقیقت که چگونه در جامعه با زنان، به عنوان گروهی بیگانه، برخورد می‌شود، نام نهمین مرحله بازی را «دیگران» گذاشته است. او به این دلیل از حالت جمع استفاده کرده است که نشان دهد خولیانان تنها قربانی جهان مردسالار نیست و همه زنان را به حساب می‌آورد؛ بخشی از جامعه که برای حفظ پیوند مردانه قربانی می‌شود. در مرحله دهم که «دومین سفر جاده‌ای» نام دارد، جهان تبدیل به نخجیرگاهی برای شکار زنان می‌شود و آیکون خولیانان در حال گریز از نشانه لرزان تک تیراندازی است که هدفش شکار بیچاره است. بدون شک، این آیکون قرمز حتی احساسات سایبورگ‌هایی را که می‌خواهند از هلیکوپتر به خولیانان شلیک کنند و زندگی برده گون و حزن انگیز او را پایان دهند برمی‌انگیزد. به نظر می‌رسد که این آخرین راه بوکچین بوده است که در هنر اینترنتی‌اش از آن استفاده کرده تا بی تفاوتی ناخودآگاه مردان و همچنین زنان را نسبت به هنجارهای درونی شده جامعه مردسالار برانگیزد و مورد تردید قرار دهد. در مرحله دومین سفر جاده‌ای، مردان نقش تک تیراندازی را دارند که عادت دارند زنان را به عنوان تکه گوشتی ببینند که در بازی شکار در حال فرار است؛ تصویری مردسالارانه از زنان که لذت بخش نیست، بلکه درد آور است.

روزر چنین نتیجه گیری می‌کند: «خاستگاه‌های فلسفی فمینیسم هستی‌گرا این تصور مرد از زنان به عنوان انسانی درجه دوم است که باعث شده است به تسلط یافتن بر آن‌ها و سوء استفاده از آن‌ها راغب شود» (۱۶:۲۰۰۵). از این رو، اینکه بوکچین خودخواسته بازی را محدود به روایت طراحی کرده است در جهت خواست او برای گنجاندن یک دیدگاه انتقادی فمینیست نسبت به جهان مردسالار داستان بورخس است. این طرح هدفمند جهان کوچک آمریکای لاتین را به عنوان یک نمونه ارائه می‌دهد تا بتوان ماچوئیسم همه گیر و خشن جهان بزرگ را که شامل همه مردم جهان و همه ملیت‌هاست درک کرد. غزل، خولیانان و آیکون زن همه محکوم به این هستند که به دست مردان کشته شوند و حتی اگر فقط بازی هم باشند، یک بازی جدی هستند؛ چراکه «مردسالاری جهان مردان است: مردها قواعد بازی را طراحی می‌کنند و فقط با یکدیگر هم بازی می‌کنند» (تایسون، ۲۰۰۶: ۱۰۲).

## نتیجه بحث

مطالب این پژوهش عمدتاً بر این تأکید داشتند که چگونه جریان‌های جنسیت‌گرا می‌توانند از حالت بیانی یا داستان کوتاه نگاشته شده تغییر شکل یابند و در قالب نمایشی (فیلم اقتباسی) و تعاملی (بازی ویدئویی اقتباسی) در آیند. جدا از روشی که هر یک از اقتباس‌ها در تبدیل از نسخه نوشتاری به نسخه بصری به کار گرفته‌اند، تمرکز بر اقتباس پذیری داستان کوتاه «مزاحم» در بافت ایران (فیلم «غزل») و به شکل بازی ویدئویی (بازی «مزاحم») بود. در وهله نخست سعی بر این بوده که بحث از اینجا شروع شود، اگر یک داستان کوتاه مردسالار در بافت ایران اقتباس پذیر است، احتمالاً به این دلیل است که تماشاگران ایرانی به دیدن چنین تبعیض جنسیتی میان مردان و زنان خو گرفته‌اند، مخصوصاً نقش‌های روسپی که به کاراکترهای زن داده می‌شود. از این رو، اگر کارگردان درباره پذیرش فیلم اطمینان نداشته است، هدف این پژوهش این بوده که نشان دهد آیا اصلاً فیلم غزل با بافت ایران تناسب داشته؟ در واکاوی این مفهوم، صحنه‌هایی که هم به داستان بورخس وفادار بودند و هم به بافت ایران از فیلم «غزل» انتخاب شدند. هدف از این کار این بود که ثابت شود هدف کارگردان، مسعود کیمیایی، صرفاً نزدیکی دقیق به این داستان کوتاه آمریکای لاتین نبوده است، بلکه بر این حقیقت نیز واقف بوده است که مردسالاری در ایران پیش از انقلاب ریشه داشته است و عرصه را برای چنین اقتباسی فراهم می‌کرده است و در نتیجه، از دید کیمیایی، چنین اقتباسی می‌توانسته موفق و آینده دار باشد. به این خاطر است که نگارندگان این سطور باور دارند که فیلم «غزل» می‌تواند به عنوان یک «طرح مردسالارانه» عمدی تلقی شود که هدفش برانگیختن واکنش ضد تبعیض جنسیتی در تماشاگران نیست، بلکه مطابق با «نگاه خیره مردانه‌ای» است که در علاقه‌مندان به سینما شکل گرفته است. فرصت نمایش مثلث عشقی حسادت و رقابت و نقشه‌قتلی که حول محور روسپی‌گری و سکس می‌گردد مواردی نبوده‌اند که کارگردان بتواند به راحتی از آن‌ها بگذرد.

پژوهشگران پس از پیدا کردن نگاه خیره مردانه مایل بودند که از پژوهش لورا مالوی در زمینه مفهوم تبعیض جنسیتی استفاده کنند. این پژوهش نحوه ثابت شدن نگاه خیره مردانه بر بدن زنان و جاذبه‌های جنسی چنین نگاه‌هایی را در فیلم‌ها شرح می‌دهد. این

نگاه خیره به سه شکل ظهور پیدا می‌کند: از جانب تماشاگر، از جانب دوربین و از طریق انتخاب نمای کارگردان. از سوی دیگر، هنرپیشه‌های زن هم راغب بودند که اینگونه به آن‌ها نگاه شود و *مالوی* این پدیده را با استفاده از مفهوم «نظر بازی» فروید شرح می‌دهد که بیان‌کننده میل یک زن به دیده شدن، مورد نگاه خیره قرار گرفتن و خواسته شدن است. نمونه‌هایی از فیلم غزل انتخاب شدند که نشان می‌دادند که نگاه خیره مردانه با «ماچوئیسم» شرح داده شده در داستان کوتاه «مزاحم» بورخس مطابقت دارد. نمونه‌های بصری شبیه به باورهای ماچوئیسم در فیلم «غزل» دیده می‌شود.

## کتابنامه

### مقالات

- جاویدشاد، مهدی. ۱۳۹۷ش، «ادبیات انگلیسی: از رسالت ایدئولوژیک تا وضعیت پسااستعماری»، فصلنامه مطالعات ادبیات تطبیقی، ۱۲(۴۸)، صص ۱۷۹-۲۰۴.
- نامداری، ابراهیم و آرش محمدی و سید مصطفی احمدپناه. ۱۳۹۸ش، «بررسی تطبیقی فمینیسم در دو رمان «سووشون» و «الحب فی زمن النفط»»، فصلنامه مطالعات ادبیات تطبیقی، ۱۳(۵۱)، صص ۳۹۵-۴۲۱.

### منابع انگلیسی

- Bressler, Charles (2007). *E. Literary Criticism: An Introduction to Theory and Practice*. New Jersey: Pearson.
- Bookchin, Natalie (2005). "The Intruder." *Frontiers: A Journal of Women Studies*.43-47. 26/1.
- Bookchin, Natalie (2012). "The Intruder: web project." *Bookchin.net*, 1999. Web 15. February.
- Borges, Jorge Luis (2004). *The Aleph and Other Stories*. Trans. Andrew Hurley. London: Penguin Group.
- Daniels, Jessie (2009). . "Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment," *Women's Studies Quarterl*:103 2/7/1.
- De Beauvoir, Simone (1952) . *The Second Sex*, ed. And trans, Parshley, H.M. New York: Modern Library.
- Flanagan, Mary (2002)., Austin Booth, eds. *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. USA: The MIT Press.
- Ghazal. Dir. Masud Kimiai (1975) .Perf. Mohammad Ali Fardin, Faraamarz Gharibian, and Pouri Banai. Iran: Tele Film,. Film .
- Haraway, Donna (1985)." A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s," *Socialist Review*.80 101.
- Hutcheon, Linda (2006). . *A Theory of Adaptation*. London: Routledge,. Print.
- Jorge Luis Borges (2004). "The Intruder," in *The Aleph and Other Stories*, 1966, trans. Andrew Hurley. London: Penguin Group, 14-20.
- "Machismo(2015)"accessed April 19, , <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Machismo>.
- Mulvey, Laura )(1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen*18-6:16/3.
- Natalie Bookchin (2005)". *The Intruder,*" *Frontiers: A Journal of Women Studies*.47-43: 26/1.
- Stam, Robert (2004). Alessandra Raengo, eds. *A companion to Literature and Film* (New York: Wiley-Blackwel.
- The Intruder*: (1999) Natalie Bookchin.1999. Video Game.
- Tyson, Lois. (2006) *Critical Theory Today: A User-Friendly Guide*. New Jersey: Routledge.
- Vilhaur Rosser, Sue (2005). *Through the lenses of Feminist theory: Focus on Women and Information Technology*, " *Frontiers: A Journal of Women Studies*.23-1.26/1.

### **Bibliography**

Javid Shad, Mehdi (2018). "English Literature: From the Ideological Mission to the Postcolonial Situation." *Quarterly Journal of Comparative Literature Studies*, 12 (48), 179-204.

Namdari, Ebrahim, Mohammadi, Arash and Ahmadpanah, Seyed Mostafa (2019). A Comparative Study of Feminism in the Two Novels "Suvshun" and "Al-Hob Fi Zeman Al-Naft". *Quarterly Journal of Comparative Literature Studies*, 13 (51), 395-421 .

### **English sources**

Bressler, Charles (2007). *E. Literary Criticism: An Introduction to Theory and Practice*. New Jersey: Pearson.

Bookchin, Natalie (2005). "The Intruder." *Frontiers: A Journal of Women Studies*.43-47. 26/1.

Bookchin, Natalie (2012). "The Intruder: web project." *Bookchin.net*, 1999. Web 15. February.

Borges, Jorge Luis (2004). *The Aleph and Other Stories*. Trans. Andrew Hurley. London: Penguin Group.

Daniels, Jessie (2009). . "Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment," *Women's Studies Quarterly*:103 2/7/1.

De Beauvoir, Simone (1952) . *The Second Sex*, ed. And trans, Parshley, H.M. New York: Modern Library.

Flanagan, Mary (2002)., Austin Booth, eds. *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. USA: The MIT Press.

Ghazal. Dir. Masud Kimiai (1975) .Perf. Mohammad Ali Fardin, Faraamarz Gharibian, and Pouri Banai. Iran: Tele Film,. Film .

Haraway, Donna (1985)." A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism in the 1980s," *Socialist Review*.80 101.

Hutcheon, Linda (2006). . *A Theory of Adaptation*. London: Routledge,. Print.

Jorge Luis Borges (2004). "The Intruder," in *The Aleph and Other Stories*, 1966, trans. Andrew Hurley. London: Penguin Group, 14-20.

"Machismo(2015) "accessed April 19, , <http://www.en.wikipedia.org/wiki/Machismo>.

Mulvey, Laura )(1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen*18-6:16/3.

Natalie Bookchin (2005)". "The Intruder," *Frontiers: A Journal of Women Studies*.47-43: 26/1.

Stam, Robert (2004). Alessandra Raengo, eds. *A companion to Literature and Film* (New York: Wiley-Blackwel.

*The Intruder*: (1999) Natalie Bookchin.1999. Video Game.

Tyson, Lois. (2006) *Critical Theory Today: A User-Friendly Guide*. New Jersey: Routledge.

Vilhaur Rosser, Sue (2005). Through the lenses of Feminist theory: Focus on Women and Information Technology, " *Frontiers: A Journal of Women Studies*.23-1.26/1.

**A Study of Social Activism and the Role of Dramatic-Interactive  
Adaptation in the Movie of Ghazal by Masoud Kimiaei and Video  
Game of Mozahem by Natali Bokchin**

**Venus Torabi:** Master of English Literature, Department of Foreign Languages and Linguistics, Faculty of Literature and Humanities, Shiraz University

**Behi Hadaegh:** Assistant Professor of English Literature, Department of Foreign Languages and Linguistics, Faculty of Literature and Humanities, Shiraz University  
bhadaegh@rose.shirazu.ac.ir

**Abstract**

In the present study, two adaptations of Mozahem by Jorge Luis Borges (1966) have been studied. "Ghazal" movie is by Masoud Kimiaei (1975) and the video game "Mozahem" is by Natalie Bookchin, because Borges' story is a narrative of the macho world (patriarchy) and gender discrimination of Latin America. The purpose of this study is to discover and reveal how this gender discrimination is represented in the context of the contextual needs of each of these adaptations. The content of this research mainly emphasizes how social currents can be transformed from an expressive or narrative mode to a dramatic and interactive one. Apart from the method used by each of the adaptations in converting from a written version to a visual version, the focus is on the adaptability of the "Mozahem" short story in the context of Iran (Ghazal Movie) and video game (Mozahem game). Laura Malloy's theory of "masculine gaze" clearly reveals the comprehensive patriarchy of Iran in the movie of Ghazal. In examining the "Mozahem" game, it is tried to show how Natalie Bookchin has used his internet art to promote social activism.

**Keywords:** Visual Adaptation, Gender Discrimination, Cyber Feminism, Media.