

## Myth, Climate, and Monster: Indigenous Modeling of the Horror Genre in Iranian Cinema

*Shahaab Esfandiary*, Associate Professor, Department of Cinema, Faculty of Cinema and Theater, University of Arts, Tehran, Iran. Email: [s.esfandiary@art.ac.ir](mailto:s.esfandiary@art.ac.ir).

*Seyyed Emad Hosseini*, Assistant Professor, Department of Television, Faculty of Radio and Television Production, IRIB University, Tehran, Iran. (Corresponding author) Email: [emad.hosseini@iribu.ac.ir](mailto:emad.hosseini@iribu.ac.ir).

*Saeed Serajeddin Mirghaed*, M.A. in Television Production, Department of Television, Faculty of Radio and Television Production, IRIB University, Tehran, Iran. Email: [saeid.seraj99@gmail.com](mailto:saeid.seraj99@gmail.com)

### Extended Abstract

**Introduction:** The horror genre, deeply rooted in myth, ritual, and collective memory, has long served as a cinematic expression of social anxiety and cultural trauma. Across world cinema, localized forms of horror have emerged through the creative adaptation of folklore, ritual practices, and geographically specific cultural symbols. In the Iranian context, however, horror cinema remains relatively underexplored, largely due to limited theoretical engagement and the persistent perception of horror as merely a form of popular entertainment. This study aims to develop an indigenous model of horror cinema in Iran by integrating global genre theory with the cultural, mythological, and environmental characteristics of Khuzestan Province—a region distinguished by its ethnic diversity, complex historical experiences, and rich ritual traditions.

The study addresses the question of how local myths, rituals, and environmental conditions can be translated into the narrative and aesthetic structures of cinematic horror. It further examines which folkloric elements are most adaptable to cinematic representation, how localized forms of fear differ from universal horror archetypes, and what institutional and cultural constraints affect the development of horror cinema in Iran.

**Methods:** This study adopts a qualitative analytical-documentary approach that combines theoretical inquiry with cultural analysis. The data were drawn from two principal sources:

- written materials, including books, scholarly publications, and documented folklore related to horror, mythology, and the regional culture of Khuzestan; and
- non-written sources, including oral narratives, ritual descriptions, and ethnographic records derived from previous fieldwork and archival collections.

The analysis proceeded in three stages. First, recurrent mythological motifs and folkloric figures were identified within the local cultural corpus. Second, these motifs were mapped onto the narrative and aesthetic conventions of the global horror genre. Finally, their cinematic potential was evaluated with particular attention to narrative construction, mise-en-scène, and sound design.

The analytical framework integrates genre theory (Neale, Altman, and Carroll), myth criticism (Eliade), and performance theory (Turner and Schechner) to examine the relationship between ritualized fear and cinematic representation. Through a cross-cultural comparative perspective, the study situates Iranian horror within the broader traditions of folk horror and cultural horror, both of which combine indigenous belief systems with contemporary cinematic forms.

**Results:** The findings indicate that the cultural landscape of Khuzeṣṭān provides a rich repertoire of horror-related motifs across mythological, ritual, and environmental dimensions. Within the mythological dimension, supernatural figures such as Al, Taptapo, and Umm al-Subyan embody collective anxieties surrounding motherhood, fertility, and liminality. Their symbolic complexity offers substantial potential for constructing culturally distinctive cinematic monsters.

Within the ritual dimension, practices such as Zār exorcism ceremonies, mourning rituals, and infant protection rites incorporate embodied performances and sonic patterns that closely parallel the temporal rhythm and emotional intensity characteristic of horror cinema.

Within the environmental dimension, deserts, marshlands, war-affected settlements, and other geographically distinctive spaces generate powerful visual and emotional settings for horror narratives. These landscapes, shaped by historical trauma and ecological extremity, evoke isolation, uncertainty, and the uncanny.

The study further identifies a distinctive audiovisual repertoire associated with southern Iran, including lamentation chants (yazleh), ritual drumming, dramatic contrasts between intense daylight and nocturnal darkness, and the persistent presence of wind and silence. Together, these elements constitute a unique sensory vocabulary capable of defining the aesthetic identity of an indigenous Iranian horror cinema.

Synthesizing these findings, the study identifies three interrelated components essential to a localized model of horror cinema: (1) a narrative-mythological structure grounded in local legends, taboos, and transgressions; (2) a spatial-visual atmosphere shaped by abandoned villages, humid riversides, and decaying architecture; and (3) a sonic-ritual design based on ceremonial rhythms, chants, and strategic silence. Collectively, these components provide the foundation for a culturally grounded cinematic language of fear that remains locally authentic while being accessible to international audiences.

**Conclusion:** The findings suggest that the localization of horror cinema in Iran requires more than the incorporation of indigenous symbols into established global genre conventions. Rather, it depends upon a structural synthesis that brings global genre frameworks into dialogue with local mythological and semiotic systems.

Within the Iranian cultural context, fear is represented less through external monstrosity than through the disruption of sacred order, the transgression of ritual boundaries, and the return of suppressed historical memory. This interpretation positions cinematic horror as an expression of enduring cultural tensions between tradition and modernity, the sacred and the profane, and the human and the supernatural.

The mythological and ecological characteristics of Khuzeṣṭān further demonstrate that horror aesthetics can simultaneously remain culturally specific and internationally intelligible. The integration of ritual soundscapes, regional dialects, environmental realism, and indigenous mythology offers the potential to establish a distinctive cinematic language through which Iran's cultural memory can be expressed audiovisually.

Overall, the proposed model provides a theoretical framework for the indigenous development of horror cinema in Iran and offers both scholars and filmmakers a basis for reinterpreting the genre through local cultural traditions rather than reproducing established Western conventions. Future research may extend this framework through comparative studies of other Iranian regions in order to explore the diversity of localized expressions of fear and their cinematic potential.

**Keywords:** Horror Genre, Localization, Myth, Climate, Khuzeṣṭān.

## اسطوره، اقلیم و هیولا:

### الگوسازی بومی ژانر وحشت در سینمای ایران<sup>۱</sup>

شهاب اسفند یاری<sup>۲</sup>، سید عماد حسینی<sup>۳</sup>، سعید سراج الدین میرقائد<sup>۴</sup>

#### چکیده

ژانر وحشت، با ریشه‌هایی عمیق در اساطیر، آیین‌ها و باورهای عامه، همواره به‌عنوان یکی از ژانرهای تأثیرگذار در تاریخ سینما شناخته شده است. بومی‌سازی ژانر وحشت در سینمای ملی، مستلزم تلفیق خلاقانه ساختارهای ژانری جهانی با رمزگان فرهنگی و زیبایی‌شناسی بومی است؛ فرآیندی که در بسیاری از سینماهای ملی جهان از طریق بهره‌گیری از روایت‌های محلی، آیین‌های سنتی و محیط‌های منحصر به فرد به نتایجی متمایز انجامیده است. در بستر سینمای ایران نیز، استان خوزستان به‌واسطه تنوع قومی، پیشینه تاریخی و آیین‌های غنی، نمونه‌ای شاخص برای بررسی امکان‌های بومی‌سازی ژانر وحشت به شمار می‌آید. این پژوهش با رویکرد تحلیلی-اسنادی، مهم‌ترین عناصر وحشت‌آفرین در فرهنگ بومی خوزستان را شناسایی و تحلیل می‌کند؛ عناصری که از روایت‌های شفاهی و اسطوره‌های محلی تا آیین‌های آمیخته با هراس، ویژگی‌های جغرافیایی و اقلیمی و ظرفیت‌های صوتی-بصری را دربرمی‌گیرند. یافته‌ها نشان می‌دهد که این عناصر، در صورت بازتعریف آگاهانه در قالب روایی، میزاسنن، طراحی صدا و کارگردانی، می‌توانند بنیانی برای خلق گونه‌ای منحصر به فرد از ژانر وحشت فراهم آورند که هم با استانداردهای روایی و زیبایی‌شناختی جهانی هم‌خوانی داشته باشد و هم بازتاب‌دهنده ترس‌های خاص زیسته در جامعه ایرانی باشد. در پایان، مدل پیشنهادی پژوهش به‌عنوان چهارچوبی برای اقتباس، تولید و توسعه سینمای وحشت بومی در ایران ارائه شده است.

#### واژگان کلیدی

اسطوره، اقلیم، بومی‌سازی، خوزستان، ژانر وحشت.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۲۸ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۷/۲۳

۱. این مقاله مستخرج از پایان‌نامه کارشناسی‌ارشد سعید سراج‌الدین میرقائد با عنوان «بومی‌سازی ژانرهای سینمایی براساس ظرفیت‌های فرهنگی، جغرافیایی و قومی خوزستان» در دانشگاه صداوسیما است.

۲. دانشیار گروه سینما، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

۳. استادیار گروه تلویزیون، دانشگاه صداوسیما (نویسنده مسؤول).

۴. کارشناسی ارشد تهیه‌کنندگی تلویزیون.

s.esfandiary@art.ac.ir

emad.hoseini@iribu.ac.ir

saeid.seraj99@gmail.com

## مقدمه

در تاریخ سینما، ژانر وحشت یکی از پویاترین و درعین حال فرهنگ‌مندترین گونه‌های روایی محسوب می‌شود. این ژانر نه تنها به بازنمایی ترس‌های فردی و جمعی می‌پردازد، بلکه از دیرباز با اسطوره‌ها، آیین‌ها و روایت‌های عامیانه پیوندی عمیق داشته است (Carroll, 1990: 12). وحشت، برخلاف برداشت‌های سطحی، صرفاً محصول تخیل فردی خالق اثر نیست؛ بلکه اغلب ریشه در خاطره جمعی، اسطوره‌های بومی و تجارب تاریخی یک فرهنگ دارد. در بسیاری از فرهنگ‌ها، عناصر ترس‌آفرین با نظام‌های اعتقادی، آیین‌های مذهبی و سنت‌های شفاهی گره خورده‌اند و این امر باعث شده است، ژانر وحشت ظرفیت بالایی برای بازآفرینی بومی پیدا کند. (Jancovich, 2002: 43)

بومی‌سازی ژانر وحشت در سینمای ایران، علاوه بر نیاز به شناخت دقیق ساختارهای جهانی این ژانر، مستلزم بهره‌گیری از منابع فرهنگی و جغرافیایی خاص هر منطقه است. چنین فرآیندی مستلزم آن است که عناصر آشنا برای مخاطب داخلی (ریشه در باورها، اسطوره‌ها و شرایط اقلیمی دارد)، با تکنیک‌های روایی و بصری ژانر وحشت درهم‌آمیزد تا ضمن ایجاد هراس، هویت فرهنگی اثر نیز حفظ شود (Schneider, 2002: 57). تجربه سینما در کشورهایمانند ژاپن، کره جنوبی و ایتالیا نشان داده است که استفاده خلاقانه از فولکلور و اقلیم بومی می‌تواند آثاری با هویت متمایز و درعین حال جهانی پدید آورد (Balmain, 2008: 96). با وجود ظرفیت‌های گسترده فرهنگی و طبیعی ایران، ژانر وحشت در سینمای کشور کمتر مورد توجه قرار گرفته و نمونه‌های محدودی از آن تولید شده است. این کم‌توجهی دلایل متعددی دارد؛ از جمله نگاه غالب به سینمای وحشت به‌عنوان گونه‌ای صرفاً سرگرم‌کننده، کمبود پژوهش‌های منسجم در این حوزه و ضعف در شناسایی و به‌کارگیری عناصر بومی متناسب با ساختار این ژانر شامل می‌شود. در چنین شرایطی، بررسی دقیق مؤلفه‌های بومی در مناطق مختلف ایران و ظرفیت‌های آن‌ها برای تولید آثار وحشت، ضرورتی پژوهشی به شمار می‌رود.

افزون بر این، پژوهش‌های پیشین نشان داده‌اند که ضعف‌های متعددی مانع از شکل‌گیری گونه‌ای بومی در ژانر وحشت ایران شده است. مهم‌ترین این ضعف‌ها عبارت‌اند از فقدان اقتباس منسجم از روایت‌های بومی، نگاه سطحی یا طنزآمیز به مقوله ترس، ضعف در شخصیت‌پردازی و ساختار دراماتیک و کمبود زیرساخت‌های تولید و حمایت نهادی. این کاستی‌ها نه تنها سبب پراکندگی و عدم تداوم تولید در این

ژانر شده‌اند، بلکه ضرورت توجه به منابع فرهنگی و اقلیمی بومی برای بازتعریف ژانر وحشت در سینمای ایران را دوچندان می‌کنند.

براین اساس، هدف این پژوهش شناسایی و تحلیل عناصر فرهنگی و جغرافیایی مرتبط با وحشت در اقلیم خوزستان و امکان تلفیق آن‌ها با الگوهای جهانی ژانر وحشت است. پرسش اصلی مقاله چنین است: چه مؤلفه‌هایی از فرهنگ عامه و اقلیم خوزستان قابلیت الگوسازی و انتقال به ساختارهای ژانری سینمای وحشت را دارند؟ در کنار آن، پرسش‌های فرعی نیز عبارت‌اند از: چگونه می‌توان شمایل‌ها و الگوهای روایی بومی را با ساختارهای ژانری جهانی تلفیق کرد؟ چه تفاوت‌هایی میان ترس‌های بومی‌شده و ترس‌های ژانری کلاسیک وجود دارد؟ چه محدودیت‌هایی برای تحقق این الگو در ساختار سینمای ایران وجود دارد؟

## مبانی نظری پژوهش

### مفهوم ژانر در نظریه‌های سینما

ژانر در مطالعات سینمایی، نه تنها ابزاری برای طبقه‌بندی آثار، بلکه سازه‌ای معنایی، فرهنگی و ایدئولوژیک تلقی می‌شود که در تعامل دائم با مخاطب، تولیدکننده، تاریخ و بستر اجتماعی شکل می‌گیرد (Neale, 2000: 28). از منظر نظریه‌پردازانی همچون استیو نیل، ژانر نه یک قالب ایستا، بلکه فرآیندی پویا است که همواره در پاسخ به انتظارات و تجربیات مخاطبان و نیز تغییرات اجتماعی و فرهنگی دگرگون می‌شود (Neale, 1980: 51). این نگرش، با رویکرد بازاندیشانه به ژانر، امکان آن را فراهم می‌کند که هر گونه روایی را در پیوند با زمینه‌های تاریخی و فرهنگی تحلیل کنیم.

ریک آلتمن نیز ژانر را نظامی دوسویه می‌داند که از یک سو متکی بر الگوهای تکرارشونده در روایت، شخصیت‌پردازی و زیبایی‌شناسی است و از سوی دیگر، در بازخورد با مخاطبان و گفتمان‌های اجتماعی شکل می‌گیرد (Altman, 1999: 14). بدین ترتیب، ژانر علاوه بر کارکرد اقتصادی و بازاریابی در صنعت سینما، نقش مهمی در تثبیت یا تغییر ارزش‌ها و معانی فرهنگی دارد. این امر به‌ویژه در گونه‌هایی مانند وحشت که به بازنمایی ترس‌های فردی و جمعی می‌پردازند، برجسته‌تر است (Carroll, 1990: 23).

از منظر برخی نظریه‌پردازان، ژانر همواره محصولی تاریخی است؛ به این معنا که در هر دوره، بازتابی از وضعیت فرهنگی، سیاسی و روانی جامعه خود به شمار می‌رود

(Staiger, 1992: 86) این پویایی باعث می‌شود که تعریف ژانر همواره وابسته به بافت زمانی و مکانی باشد و در بستر فرهنگ‌های مختلف، فرم‌ها و معانی متفاوتی پیدا کند. چنین نگاهی، به‌ویژه برای جوامعی که در پی بومی‌سازی الگوهای ژانری وارداتی هستند، اهمیت مضاعف دارد؛ چراکه شناخت سازوکارهای شکل‌گیری و تحول ژانر، پیش‌نیاز هرگونه بازآفرینی بومی است.

درنهایت، می‌توان گفت که در سینمای ایران، فقدان گونه‌های روایی منسجم و استمرار در تولید آثار متعلق به یک ژانر، ریشه در عدم شناخت کافی از ابعاد فرهنگی و ساختاری ژانر و نیز غیبت پژوهش‌های نظری منسجم در این حوزه دارد. این وضعیت، یکی از دلایل اصلی عقب‌ماندگی در شکل‌گیری و توسعه ژانرهای همچون وحشت بوده است.

### ژانر وحشت؛ خاستگاه و تحولات جهانی

ژانر وحشت یکی از قدیمی‌ترین و درعین‌حال پویاترین گونه‌های سینمایی است که پیشینه آن به مراتب پیش از اختراع سینما، در ادبیات، تئاتر و آیین‌های مردمی ریشه دارد. ریشه‌های این ژانر را می‌توان در ادبیات گوتیک قرن هجدهم اروپا، نمایش‌های کابوکی ژاپن و مناسک آیینی ترس‌آلود در فرهنگ‌های مختلف جست‌وجو کرد. ورود سینما، این روایت‌ها را به شکلی دیداری- شنیداری بدل ساخت که قادر بود عمیق‌ترین اضطراب‌های فرهنگی و روان‌شناختی را بازنمایی کند (Lowenstein, 2005: 7). همان‌طور که Carroll تأکید می‌کند، وحشت همواره بازتابی از «اضطراب‌های فرهنگی» است که در قالب موجودات، مکان‌ها و حوادث ماورایی عینیت می‌یابند (Carroll, 1990: 12).

در دهه‌های نخست قرن بیستم، وحشت کلاسیک بر عناصر ماورایی و هیولاهای انسان‌نما و غیر انسان‌نما تمرکز داشت؛ نمونه‌هایی چون Frankenstein، Dracula و The Mummy که بر مبنای ادبیات کلاسیک و افسانه‌های عامیانه ساخته شدند (Jancovich, 2002: 54). با گذر زمان، این ژانر دستخوش تحولات محتوایی شد. در دهه‌های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰، وحشت روان‌شناختی و سپس وحشت اجتماعی جایگزین قالب‌های صرفاً ماورایی شد. فیلم‌هایی همچون Exorcist (۱۹۷۳)، Psycho (۱۹۶۰)، The Shin- ing (۱۹۸۰) و در سال‌های اخیر Get Out (۲۰۱۷) نشان دادند که این ژانر می‌تواند بستری برای بازنمایی بحران‌های عمیق‌تری نظیر فروپاشی خانواده، ترومای نژادی، بحران ایمان و هویت جمعی باشد (Wood, 2011: 79).

در دهه‌های اخیر، زیرژانرهایی چون وحشت آیینی (Folk Horror) و وحشت منطقه‌ای (Horror Regional) و وحشت فرهنگی (Cultural Horror) در گفتمان نظری برجسته شده‌اند. این گرایش‌ها بر روایت‌هایی متمرکزند که از دل باورها، آیین‌ها، اسطوره‌ها و ترس‌های بومی برمی‌آیند و با ویژگی‌های اقلیمی و فرهنگی هر جامعه پیوند دارند (Scovell, 2017: 22). نمونه‌های شاخص این جریان را می‌توان در سینمای ژاپن با آثاری چون Ringu (۱۹۹۸) و Ju-On (۲۰۰۲)، در سینمای کره با The Wailing (۲۰۱۶) و Thirst (۲۰۰۹) و در سینمای اندونزی با Slaves s' Satan (۲۰۱۷) مشاهده کرد. این آثار، ضمن بهره‌گیری از مؤلفه‌های محلی توانسته‌اند جذابیت بین‌المللی پیدا کنند و الگوهای تازه‌ای برای بومی‌سازی ژانر وحشت ارائه دهند (Balmain, 2008: 96).  
مرور این تحولات نشان می‌دهد که ژانر وحشت ظرفیت بالایی برای ترکیب عناصر جهانی و بومی دارد. در واقع، شناخت خاستگاه‌ها و گرایش‌های نوین این ژانر، پیش‌نیاز طراحی راهبردی برای بومی‌سازی آن در بافت فرهنگی ایران است؛ جایی که تنوع اقلیمی و غنای اسطوره‌ای می‌تواند مبنای خلق روایت‌هایی اصیل و متمایز قرار گیرد.

### بومی‌سازی ژانر وحشت در سینمای جهان

بومی‌سازی ژانر (Genre Localization) در حوزه وحشت، فرآیندی است که طی آن ساختارهای روایی، شمایل‌شناسی، موتیف‌ها و سازوکارهای ایجاد ترس، متناسب با زمینه‌های فرهنگی، تاریخی و آیینی یک جامعه بازآفرینی می‌شوند (Higbee & Lim, 2010). این رویکرد بر این اصل استوار است که ترس، پدیده‌ای جهان‌شمول اما درعین‌حال وابسته به بافت است؛ به گونه‌ای که هر فرهنگ، ذخیره‌ای منحصر به فرد از هیولاها، مکان‌ها و آیین‌های هراس‌انگیز دارد که می‌تواند مبنای خلق روایت‌های بومی باشد (Schneider, 2002: 63).

در بسیاری از نمونه‌های موفق سینمای وحشت، بومی‌سازی به معنای جایگزینی کامل الگوهای خارجی با عناصر محلی نبوده، بلکه فرآیندی ترکیبی است که در آن، چهارچوب‌های ژانری جهانی با جزئیات فرهنگی و جغرافیایی بومی درمی‌آمیزند. سینمای ژاپن، با آثاری چون Ringu (۱۹۹۸) و Ju-On (۲۰۰۲)، موفق شد الگوهای وحشت ماورایی را با روایت‌های شینتویی و باورهای روح‌باورانه ترکیب کند و فرم تازه‌ای از وحشت مبتنی بر ارواح انتقام‌جو پدید آورد (Balmain, 2008: 102). در کره جنوبی، فیلم The Wailing (۲۰۱۶) نمونه‌ای بارز از ادغام وحشت جن‌زدگی با آیین‌های شمن‌گرایی است که علاوه بر ایجاد فضای هراس، بازتابی از کشمکش‌های

فرهنگی و دینی جامعه معاصر کره ارائه می‌دهد (Lee, 2018). سینمای اندونزی نیز در سال‌های اخیر با فیلم‌هایی مانند Satan's Slaves (۲۰۱۷) توانسته است وحشت بومی را در بستری مدرن بازآفرینی کند؛ به طوری که عناصر آیینی و اسطوره‌ای این آثار، همچون ارواح خانوادگی و آیین‌های تدفین، ضمن ایجاد بار احساسی و هراس‌آفرین، نقش مهمی در روایت‌پردازی ایفا می‌کنند (Heeren, 2012: 87). این نمونه‌ها نشان می‌دهد که بومی‌سازی ژانر وحشت، هنگامی موفقیت‌آمیز است که عناصر آشنا برای مخاطب محلی با تکنیک‌های سینمایی مدرن و ساختارهای جهانی تلفیق شوند.

در بسیاری از این آثار، وحشت صرفاً محصول یک موقعیت ترسناک نیست، بلکه تجلی اضطراب‌های تاریخی و فرهنگی است که از دل وقایعی چون استعمار، تحولات دینی یا بازگشت آیین‌های سرکوب‌شده نشأت می‌گیرد. چنین نگاهی به وحشت، الگویی ارزشمند برای سینمای کشورهای است که در پی خلق آثاری با هویت بومی و قابلیت عرضه جهانی هستند.

### زمینه‌های نظری بومی‌سازی ژانر در سینمای ایران

در زمینه نظری بومی‌سازی ژانر در سینمای ایران، هرچند تاکنون مطالعات منسجم و نظریه‌پردازی متمرکز محدودی صورت گرفته است، اما برخی پژوهش‌های داخلی تلاش کرده‌اند چهارچوب‌های اولیه‌ای برای آن ترسیم کنند. به عنوان نمونه، موسوی (۱۳۹۶) در بررسی ژانرهای سینمایی ایران، بر ضرورت استخراج الگوهای روایی از دل سنت‌های فرهنگی و فولکلور ایرانی تأکید کرده و معتقد است که این فرایند، تنها در صورتی موفقیت‌آمیز است که ساختارهای ژانری وارداتی با زمینه‌های بومی درهم‌آمیزند. نطنزی (۱۳۹۷) نیز با تمرکز بر کارکردهای فرهنگی سینما، بر این باور است که بازتولید ژانر در ایران باید متکی بر مضامین و نشانه‌های آشنا برای مخاطب داخلی باشد تا ضمن حفظ جذابیت، قابلیت بازنمایی هویت فرهنگی را نیز داشته باشد.

در مطالعات جدیدتر، رویکردهایی به چشم می‌خورد که از تلفیق منابع اسطوره‌ای، آیینی و اقلیمی ایران با قالب‌های ژانری جهانی سخن می‌گویند. این دیدگاه‌ها بر این نکته تأکید دارند که بومی‌سازی موفق، تنها در صورتی محقق می‌شود که همزمان با وفاداری به ساختارهای ژانری، بتواند نشانه‌ها و کدهای فرهنگی بومی را به گونه‌ای در روایت جای دهد که هم برای مخاطب داخلی معنادار باشد و هم قابلیت ارتباط با مخاطب جهانی را حفظ کند (Neale, 2000: 34).

اگرچه این مباحث تاکنون به صورت پراکنده و بیشتر در قالب پیشنهاد‌های نظری مطرح شده‌اند، اما مرور آن‌ها نشان می‌دهد که ظرفیت‌هایی چون تنوع اقلیمی، غنای اسطوره‌ای و پیشینه آیینی ایران می‌تواند بستر مناسبی برای توسعه ژانرهای روایی، به‌ویژه وحشت، فراهم آورد. بررسی دقیق این ظرفیت‌ها و چگونگی تلفیق آن‌ها با ساختارهای ژانری جهانی، موضوعی است که در بخش یافته‌های این پژوهش به‌طور مفصل‌تر مورد بحث قرار خواهد گرفت.

### روش پژوهش

پژوهش حاضر از نظر ماهیت، در زمره مطالعات کیفی با رویکرد توصیفی-تحلیلی قرار می‌گیرد. تمرکز اصلی بر تحلیل مفهومی و محتوایی داده‌هاست تا از رهگذر آن، امکان تبیین ظرفیت‌های بومی‌سازی ژانر وحشت در بافت فرهنگی و اقلیمی ایران فراهم شود.

### منابع داده‌آین پژوهش شامل دو دسته‌اند:

۱. منابع مکتوب: کتاب‌ها، مقالات علمی و پژوهشی، متون فولکلور و منابع نظری مرتبط با ژانر، سینمای وحشت، اسطوره‌شناسی و فرهنگ عامه.

۲. منابع غیر مکتوب: روایت‌های شفاهی، آیین‌ها و مراسم سنتی و اسطوره‌های محلی مرتبط با فرهنگ عامه خوزستان که در آثار مکتوب یا گزارش‌های میدانی پیشین ثبت شده‌اند.

فرایند گردآوری داده‌ها بر پایه جست‌وجوی نظام‌مند در منابع کتابخانه‌ای و اسنادی انجام شده و در مورد داده‌های غیر مکتوب، از گزارش‌های میدانی پیشین و ثبت‌های مستند فرهنگی استفاده شده است. انتخاب این منابع براساس معیارهایی چون ارتباط مستقیم با موضوع وحشت و عناصر روایی بومی و قابلیت تطبیق با ساختارهای ژانری جهانی صورت گرفته است.

روش تحلیل داده‌ها، تحلیل محتوای کیفی با تمرکز بر شناسایی الگوهای روایی، شمایل‌شناسی و موتیف‌های تکرارشونده در منابع مکتوب و غیر مکتوب بوده است. در این فرایند، ابتدا مفاهیم و عناصر اصلی وحشت در فرهنگ بومی شناسایی و دسته‌بندی شد، سپس با شاخص‌های ژانر وحشت در سینمای جهان تطبیق داده شد تا امکان‌سنجی بومی‌سازی ارزیابی شود.

۱. موتیف، کوچک‌ترین واحد معنایی دارای بار فرهنگی یا روایی است که در متون، آیین‌ها و روایت‌های مختلف تکرار می‌شود و امکان شناسایی الگوهای مشترک و ساختارهای زیرین را فراهم می‌کند.

از محدودیت‌های این پژوهش، پراکندگی و ناپیوستگی منابع فرهنگی غیرمکتوب (به‌ویژه روایت‌های شفاهی و آیین‌ها) در خوزستان است که کار تحلیل را دشوارتر می‌سازد و انجام پژوهش‌های میدانی تکمیلی در آینده را ضروری می‌کند. با این حال، استفاده از منابع معتبر و ثبت‌شده، پشتوانه‌ای برای اعتبار یافته‌های این مطالعه فراهم کرده است.

## یافته‌های پژوهش

### عناصر روایی وحشت در فرهنگ بومی خوزستان

فرهنگ بومی خوزستان سرشار از روایت‌هایی است که دربردارنده عناصر ترس، هیجان و شگفتی‌اند. این عناصر، ریشه در ترکیب پیچیده‌ای از پیشینه تاریخی، تنوع قومی و همزیستی آیین‌ها و باورهای متفاوت دارند. به‌واسطه همین تنوع، منابع روایی این منطقه ظرفیت بالایی برای خلق موقعیت‌های وحشت‌آفرین در بستر سینما دارند. تحلیل این منابع نشان می‌دهد که عناصر وحشت در فرهنگ بومی خوزستان را می‌توان در سه دسته کلی طبقه‌بندی کرد: اسطوره‌ها و موجودات ماورایی، روایت‌های شفاهی با ساختار ترس و باورهای خرافی مرتبط با جن‌زدگی و تسخیر روح.

### اسطوره‌ها و موجودات ماورا

بخش قابل توجهی از فرهنگ عامه خوزستان شامل اسطوره‌ها و موجودات ماورایی است که در داستان‌های محلی حضوری پررنگ دارند. شخصیت‌هایی چون آل (موجودی مؤنث که در باورهای محلی به زنان باردار یا نوزادان حمله می‌کند) (اسلامی، ۱۳۹۴: ۵۸) و تپ‌تپو که در شب‌ها با صدای ضربه‌ای ریتمیک خبر از حضور خود می‌دهد، نمونه‌هایی بارز از این موجودات‌اند. در افسانه‌های ساحلی و جزایر، موجوداتی چون عقرب بالدار یا حیوانات هیولایی رودخانه‌ای، اغلب به‌عنوان نگهبانان گنج یا نفرین‌های قدیمی معرفی می‌شوند (جعفری ولدانی، ۱۳۹۰: ۸۴). این موجودات نه تنها بازتاب‌دهنده ترس‌های جمعی و تاریخی‌اند، بلکه با محیط زیست و شرایط اقلیمی نیز پیوند خورده‌اند؛ برای نمونه، در مناطق حاشیه رود کارون، داستان‌های مربوط به موجودات آبی انتقام‌جو، هشدارهایی درباره ورود به آب در ساعات خاص شبانه دارند. استفاده از چنین شمایل‌هایی در سینمای وحشت، امکان خلق جلوه‌های بصری و فضا‌سازی منحصر به فرد را فراهم می‌کند (کاظمی، ۱۳۹۲: ۵۴)؛ (Thompson, 1977: 22).

### روایت‌های شفاهی و ساختارروایی ترس

روایت‌های شفاهی خوزستان، چه در قالب افسانه‌های شبانه و چه در شکل داستان‌های پندآموز، ساختارهایی دارند که به‌طور طبیعی قابلیت ایجاد تعلیق و ترس را در شنونده برمی‌انگیزند. برای مثال، داستان‌هایی درباره گنج‌های طلسم‌شده که نگهبانانی ماورایی یا ارواح نفرین‌شده دارند یا روایت‌هایی از ملخ‌کشی که در آن دخالت انسان در نظم طبیعت با انتقام نیروهای فراطبیعی همراه می‌شود، نمونه‌هایی از ترکیب تخیل و وحشت‌اند (نوریان و حاتم‌پور، ۱۳۹۳: ۲۱۳، ۲۲۳).

ویژگی‌های این داستان‌ها شامل حضور راوی به‌عنوان حامل روایت، توصیف‌های جزئی از مکان و زمان و استفاده از صداها یا نشانه‌های شنیداری برای القای حس خطر است (Thompson, 1977: 18). گاهی این روایت‌ها با تکرار جملات کلیدی و مکث‌های طولانی و ضرباهنگی کند، اما پرتعلیق ایجاد می‌کنند که کاملاً با منطق ژانر وحشت همخوانی دارد. این الگوهای ساختاری می‌توانند به‌طور مستقیم در فیلمنامه‌نویسی وحشت بومی به کار گرفته شوند و ضمن حفظ اصالت، با تکنیک‌های مدرن روایت‌پردازی ترکیب شوند.

### باورهای خرافی، دعانویسی و جن‌زدگی

بخش دیگری از منابع وحشت بومی جنوب، به باورهای خرافی و آیین‌های مرتبط با نیروهای نامرئی اختصاص دارد. آیین‌هایی چون زار در بوشهر که برای دفع ارواح یا موجودات مزاحم انجام می‌شود و مراسمی چون دعانویسی یا طلسم‌گذاری در خوزستان برای محافظت در برابر شر، نه‌تنها در فرهنگ شفاهی رایج‌اند، بلکه در برخی مناطق همچنان به‌صورت عملی نیز اجرا می‌شوند (Safa, 2009).

روایت‌هایی از ام‌الصبيان (روح یا موجود مؤنثی که به کودکان آسیب می‌زند) یا باور به تسخیر روح توسط جن، از نمونه‌های شناخته‌شده‌اند. این باورها معمولاً با مجموعه‌ای از نمادها و اشیای خاص همراه هستند: استفاده از حرز، بستن پارچه‌های رنگی بر درختان یا درگاه خانه، ریختن نمک در چهارگوشه اتاق، یا سوزاندن گیاهان خوشبو. در بسیاری از این روایت‌ها، نقطه اوج داستان بر تجربه‌ای فراطبیعی بنا شده که هم جنبه هشداردهنده دارد و هم به‌نوعی کارکرد تطهیر روح را دنبال می‌کند.

چنین عناصر و مناسکی، با توجه به بار نمادین و قابلیت‌های بصری- شنیداری، ظرفیت بالایی برای ایجاد موقعیت‌های دراماتیک دارند؛ موقعیت‌هایی که می‌توانند از دل یک تضاد فرهنگی یا تعارض بین سنت و مدرنیته سربرآورند و بستری منحصر به فرد

برای خلق صحنه‌های سینمای وحشت فراهم کنند. عناصر روایی وحشت در فرهنگ بومی خوزستان، چه در قالب اسطوره‌ها و موجودات ماورایی، چه در ساختار روایت‌های شفاهی و چه در قالب باورها و آیین‌های خرافی، مجموعه‌ای غنی و چندلایه را شکل می‌دهند. این عناصر، به دلیل پیوند عمیق با زیست‌جهان و حافظه فرهنگی مردم منطقه، می‌توانند در صورت بازآفرینی خلاقانه در قالب سینمای وحشت، به شکل‌گیری یک الگوی بومی و اصیل برای این ژانر کمک کنند.

### نشانه‌شناسی ترس در آیین‌ها و مناسک محلی

فرهنگ آیینی جنوب ایران، به‌ویژه در استان خوزستان، لایه‌هایی پیچیده و درهم‌تنیده از نمادها و نشانه‌ها را در خود جای داده است که کارکردی دوگانه دارند: از یک سو ایجاد حس همبستگی و معنابخشی به وقایع زندگی و از سوی دیگر بازتاب دادن هراس‌های عمیق و دیرپای جمعی. بسیاری از این آیین‌ها در گذر زمان نه تنها به‌عنوان ابزارهای ارتباط با امر مقدس، بلکه به‌منزله سازوکارهایی برای مواجهه با ناشناخته‌ها و نیروهای شر عمل کرده‌اند. همان‌گونه که الیاده یادآور می‌شود، «آیین‌ها با تکرار نمادین رخدادهای آغازین، ترس را مهار و به تجربه‌ای قابل زیست بدل می‌کنند» (Eliade, 1991: 56).

### آیین‌های دفع شر و حضور جن

در روایت‌های بومی خوزستان، حضور «جن» به‌عنوان نیروی ماورایی و تهدیدگر، از گذشته تاکنون در تخیل جمعی زنده بوده است. آیین‌هایی چون سوزاندن اسپند، کشیدن خط با نمک در آستانه در یا آویختن اشیای فلزی براق بر در خانه، با هدف دفع شر و جلوگیری از ورود موجودات نامرئی انجام می‌شوند. در برخی مناطق جنوب، برگزاری مراسم «زار» برای بیرون راندن ارواح یا نیروهای موذی رایج بوده که با ضرب‌آهنگ‌های تند دُهل، رقص‌های آیینی و نواهای خاص همراه است (فراهانی، ۱۳۸۲: ۹۷). همچنین، شب‌های خاصی از سال مانند چهلیم زمستان به پرهیز از خروج شبانه اختصاص دارد؛ زیرا باور بر این است که «راه‌ها در این شب‌ها در اختیار جنیان است» (پوراحمد، ۱۳۸۸: ۴۲). ترنر این‌گونه مناسک را «آیین‌های مرزی» می‌نامد که در آن، مرز میان جهان مرئی و نامرئی بازتعریف می‌شود (Turner, 1969: 94). این عناصر در زبان سینمایی می‌توانند مبنای خلق صحنه‌هایی باشند که حس خطر را بدون نمایش مستقیم منبع آن القا می‌کنند.

## سوگواری و ترس از بازگشت مردگان

آیین‌های سوگواری در خوزستان، با ترکیبی از ناله، موسیقی محلی و حرکات آیینی، نه تنها بیانگر فقدان، بلکه بازتاب‌دهنده هراس از تداوم حضور مردگان در جهان زندگان هستند. باور به اینکه روح متوفی می‌تواند برای طلب حق یا رساندن پیامی بازگردد، در برخی مناطق به شکل آیین‌هایی چون روشن کردن چراغ در طول شب، پاشیدن آب در مسیر تشییع، یا نهادن وسایل شخصی متوفی در کنار مزار تجلی می‌یابد (احمدی، ۱۳۹۲: ۷۵). در مراسم خاصی مانند «چراغ‌برداری» یا «گل‌مالی» در عزاداری‌ها، بدن و فضا به نمادهای عینی اندوه و هراس بدل می‌شوند. شجرتاً این رفتارها را نمونه‌ای از «نمایش آیینی» می‌داند که در آن، کنش‌های بدنی حامل معانی روانی و جمعی عمیق هستند (Schechner, 2002: 128). چنین الگوهای می‌توانند در روایت‌های سینمایی وحشت به بازآفرینی فضاهای بین‌جهانی و مبهم میان زندگی و مرگ کمک کنند.

## آیین‌های حفاظت از نوزادان و کودکان

در فرهنگ محلی، نوزادان و کودکان به‌عنوان آسیب‌پذیرترین اعضای جامعه، در معرض خطر نیروهای شر و چشم‌زخم تصور می‌شوند. برای محافظت از آنان، آیین‌هایی چون بستن حرز، استفاده از مهره‌آبی یا پوشاندن لباس‌هایی با نقش‌های خاص انجام می‌شود. (اسلامی، ۱۳۹۴) در برخی نقاط، رسم «گهواره‌گردانی» پیش از خروج نخستین نوزاد از خانه انجام می‌گیرد که طی آن، زنان فامیل درحالی که دعاهای خاص می‌خوانند، گهواره را سه بار در مسیر دایره‌ای حرکت می‌دهند و دود اسپند یا کندر بر سر نوزاد می‌گذرانند. الیاده معتقد است: «حفاظت آیینی از نوزادان، بازتابی از کهن‌ترین صورت‌های اسطوره‌ای دفاع از آینده قبیله است» (Eliade, 1991: 64). این آیین‌ها در زبان سینمایی می‌توانند برای خلق لحظات پرتنش و آسیب‌پذیر که در آن‌ها بی‌گناهی در برابر ناشناخته قرار می‌گیرد، مورد استفاده قرار گیرند.

## فضای جغرافیا یی و اقلیمی به‌مثابه بستر وحشت

در سنت سینمای وحشت، مکان نه‌فقط بستری برای رخداد داستان، بلکه به‌منزله یکی از عناصر فعال و تعیین‌کننده در ایجاد اتمسفر و برانگیختن احساسات مخاطب عمل می‌کند. محیط جغرافیایی و ویژگی‌های اقلیمی خوزستان، به‌دلیل تنوع و گاه تضاد میان فضاهای طبیعی و انسانی، ظرفیت‌های منحصر به فردی برای خلق فضاهای هراس‌آور دارد. این سرزمین، با آمیزه‌ای از اقلیم گرم و مرطوب، دشت‌های بی‌انتهای رودخانه‌ها

و تالاب‌های مه‌آلود، نخلستان‌های انبوه و شهرهای صنعتی و جنگ‌زده، بستری چندلایه برای بازنمایی ترس فراهم می‌آورد. همان‌طور که نورمنز اشاره می‌کند: «ترس در سینما زمانی بیشترین اثر را دارد که مکان، به‌خودی‌خود، به یک شخصیت زنده بدل شود» (Norman, 2005: 92).

### بیابان‌های حاشیه‌ای و فضاهای خالی

بیابان‌های خوزستان، با افق‌های بی‌انتهای، تپه‌های شنی متحرک و گرمای طاقت‌فرسا، از دیرباز بستر روایت‌های بومی مرتبط با خطر و مرگ بوده‌اند. در باورهای محلی، این بیابان‌ها مکان ظهور جنیان، موجودات مرموز یا ارواح انتقام‌جو محسوب می‌شوند. همان‌گونه که الیاده توضیح می‌دهد: «مکان‌های خالی و بی‌انتهای، به‌دلیل ایجاد حس بی‌پناهی، استعداد طبیعی برای القای ترس دارند» (Eliade, 1991: 102). افزون‌بر این، خاطره جنگ تحمیلی که بخشی از آن در جغرافیای بیابانی استان رقم خورده است، با تصاویر مین‌های رهاشده، سنگ‌های متروک و گورهای بی‌نام، به لایه‌ای از وحشت مستند و تاریخی در حافظه جمعی مردم منطقه بدل شده است.

### رودخانه، نخلستان و فضاهای مرطوب

تالاب‌ها و رودخانه‌های خوزستان، با پوشش گیاهی انبوه و مه‌آلودگی‌های موسمی، فضایی مبهم و رازآلود ایجاد می‌کنند. صدای مداوم حشرات، حضور پرندگان شکاری و انعکاس تصاویر در آب‌های تیره، از عناصر طبیعی‌ای هستند که می‌توانند در بازنمایی سینمایی، تعلیق و هراس بیافرینند (Gandy, 2006: 144). در برخی روایت‌های بومی، این فضاها با نشانه‌هایی از حضور ناشناخته‌ها همراه می‌شوند؛ مثلاً سخن از «پیکری سپید در مه تالاب» که رهگذران شبانه را غافلگیر می‌کند. این‌گونه تصاویر، بیش از آنکه بر شخصیت تأکید کنند، بر کیفیت وهم‌آلود مکان دلالت دارند و می‌توانند در سینما برای برجسته کردن تهدید نهفته در فضاهای مرطوب و محدود استفاده شوند. نخلستان‌های انبوه نیز با سایه‌روشن‌های طبیعی و مسیرهای تنگ و پرپیچ، بستری بصری برای صحنه‌های تعلیق‌آفرین فراهم می‌کنند و در سینما حس تعقیب یا حضور نیرویی نادیدنی را تقویت می‌کنند.

### فضاهای جنگ‌زده و خانه‌های مخروبه

شهرک‌های نیمه‌خالی یا خانه‌های مخروبه در خوزستان، به‌ویژه آن‌هایی که در جریان جنگ یا فجایع طبیعی آسیب دیده‌اند، با دیوارهای فرسوده، آثار گلوله، تجهیزات

زنگ زده و سکوت سنگین، یادآور مکان‌های شب‌وار در سینمای وحشت‌اند. شایگان اشاره می‌کند که «ویرانه‌ها مکان‌هایی هستند که گذشته و حال در آن‌ها همزیستی شب‌گون می‌یابند» (شایگان، ۱۳۸۱: ۶۲). در برخی نقاط جنگ‌زده، مردم محلی از صداهای نامعمول یا انعکاس نور در شیشه‌های شکسته سخن می‌گویند که در اقتباس سینمایی می‌تواند به‌عنوان عناصر تعلیق‌آفرین به کار گرفته شود. چنین فضاهایی، در ترکیب با باورهای بومی و خاطرات تاریخی، ظرفیت خلق موقعیت‌هایی را دارند که هم در حافظه جمعی ریشه دارند و هم در تجربه حسی بیننده زنده می‌شوند.

### ظرفیت‌های صوتی - تصویری بومی در خلق اتمسفر ژانر وحشت

در ژانر وحشت، برخلاف ژانرهای روایی متکی بر دیالوگ، اتمسفر صوتی - تصویری نقشی محوری در تولید تجربه ترس دارد. حس تهدید، ناامنی، تعلیق یا تعقیب، نه فقط از طریق محتوای روایی، بلکه عمدتاً از طریق صدا، نور، ریتم، حرکت دوربین و حتی سکوت ساخته می‌شود (Chion, 1994: 54). پژوهش‌های سینمایی نشان داده‌اند که «اتمسفر» در ژانر وحشت همان‌قدر که از فیلم‌نامه می‌آید، از طراحی صوتی و بصری نیز شکل می‌گیرد (Bordwell & Thompson, 2013: 197).

در فرهنگ بومی خوزستان، مجموعه‌ای از اصوات، آواها، رنگ‌ها و فضاهای بصری وجود دارد که می‌تواند اتمسفر منحصر به فردی برای بازنمایی سینمای وحشت ایجاد کنند. این عناصر، به دلیل پیوند عمیق با حافظه جمعی و تجربه زیسته مردم منطقه، از قدرت بالایی برای ایجاد همذات‌پنداری و تأثیرگذاری برخوردارند و در صورت استفاده آگاهانه در میزانشن<sup>۱</sup>، می‌توانند وحشتی بومی و ماندگار خلق کنند.

### موسیقی و آواهای آیینی جنوب

موسیقی جنوب ایران، به‌ویژه نواهای عربی و فولکلور بومی خوزستان، سرشار از اصوات کشیده، ضرب‌آهنگ‌های مقطع و فواصل میکروتونال<sup>۲</sup> است که بافتی پرتنش و گاه غافلگیرکننده ایجاد می‌کنند (During, 1988: 112). نمونه‌هایی چون «یَزله»های جمعی در مراسم سوگواری، «چامه‌خوانی» عشایری و آوازهای زنان در آیین‌های عزاداری با تحریرهای خاص، بار عاطفی شدیدی منتقل می‌کنند. این آواها، وقتی با صداهای

۱. میزانشن؛ آرایش و سازمان‌دهی عناصر دیداری در قاب، شامل موقعیت بازیگران، حرکت‌ها، نور، رنگ، دکور و ترکیب‌بندی تصویر است.

۲. Microtonal: به فواصل موسیقایی گفته می‌شود که کوچک‌تر از نیم‌پرده رایج در موسیقی غربی‌اند و تنوع ظریف و احساسی بیشتری ایجاد می‌کنند.

محیطی چون وزش باد، زنگ شتر، خش خش نخل‌ها یا صدای پای رهگذران بر خاک خشک ترکیب شوند، اتمسفری از اضطراب و بی‌قراری ایجاد می‌کنند. در آیین‌هایی چون «زار» یا مراسم «جن‌زدایی»، استفاده از سازهایی مانند دُهل، سنج، نی‌لبک محلی و گاه سازهای فلزی بداهه، اصواتی زنگ‌دار و ناهنجار تولید می‌کند که به‌طور طبیعی حس بی‌ثباتی و تهدید را القا می‌کنند (فراهانی، ۱۳۸۲: ۹۷). این کیفیت صوتی، در نظریه صداشناسی سینما، به «non-harmonic resonance» معروف است و اغلب در صحنه‌های وحشت برای تحریک واکنش ناخودآگاه مخاطب استفاده می‌شود (Holman, 2010: 142).

سینمای وحشت بومی می‌تواند با ضبط میدانی این اصوات و ادغام آن‌ها با لایه‌های موسیقی متن، تجربه‌ای غوطه‌ورکننده ایجاد کند که ترس را نه از طریق تصویر، بلکه به‌صورت لرزش صدا در جان مخاطب می‌نشانند.

### نور و رنگ در فضاهای اقلیمی خوزستان

نور در اقلیم خوزستان اغلب یا بسیار تند و خفه‌کننده (در روزهای آفتابی) یا کاملاً خاموش و سیاه (در شب‌های بی‌مهتاب) است. این دوگانگی شدید نوری که در زندگی روزمره مردم نیز تجربه‌ای مکرر است، می‌تواند در سینمای وحشت به خلق دو حالت مکمل کمک کند:

۱. نور کورکننده‌ی ظهر که با آشکارکردن بیش‌ازحد جزئیات، حس بی‌پناهی و نالیمنی را تقویت می‌کند.

۲. تاریکی مطلق شب که در آن، آنچه دیده نمی‌شود، تهدیدآمیزتر از آن چیزی است که آشکار است (Bordwell & Thompson, 2013: 201).

از نظر رنگ، تضاد میان خاک غلیظ، آسمان روشن، دیوارهای گلی، لباس‌های مشکی سنتی زنان و نور شعله‌های کوچک (چراغ‌های نفتی، شمع‌ها یا آتش‌های شبانه) فضایی سایه‌دار و فرسوده ایجاد می‌کند. چنین کنتراست‌هایی یادآور اکسپرسیونیسم<sup>۱</sup> بصری در سینمای وحشت کلاسیک است (Eisenstein, 1949: 138).

در بافت بومی خوزستان، رنگ لباس‌های آیینی (سیاه عزاداری، سفید کفن، قرمز خون در قربانی) و بازتاب نور بر آب رودخانه یا سطوح فلزی زنگ‌زده، می‌تواند به عناصر نمادین ترس بدل شود. در میزانشن فیلم، بهره‌گیری از نور محدود و کانونی در دل تاریکی (spot lighting) می‌تواند همان حس «دیدن بخشی از تهدید و نادیده گرفتن

۱. Expressionism: سبک بصری مبتنی بر اغراق در نور و فرم برای بیان احساسات درونی

بخش دیگر» را ایجاد کند که در نظریه ترس سینمایی یکی از ابزارهای اصلی تعلیق است (Carroll, 1990: 134).

### صداهای محیطی بومی

در مناطق روستایی و حاشیه‌ای خوزستان، صداهایی مانند ناله باد در شکاف دیوارهای گلی، زوزه سگ‌های ولگرد، صدای پای انسان بر خاک خشک یا جیغ پرندگان شب‌زی مانند جغد، بخشی از حافظه شنیداری جمعی را تشکیل می‌دهند. این اصوات، به‌ویژه در شب‌های گرم و بی‌مهتاب، با سکوت کش‌دار و هوای سنگین ترکیب شده است و فضایی از تعلیق و تهدید می‌سازند.

این صداها در کنار سکوت‌های ممتد، «حفره‌های صوتی» ایجاد می‌کنند؛ لحظاتی که صدا نه برای انتقال اطلاعات، بلکه برای ایجاد خلأ و معلق‌بودن معنا استفاده می‌شود (Chion, 1994: 72). در برخی روایت‌های بومی، حتی غیاب کامل صدا نیز نشانه حضور نیرویی ماورایی تلقی می‌شود؛ برای مثال، «خاموش شدن ناگهانی آواز جیرجیرک‌ها» به‌عنوان هشدار ناپیدا در ذهن شنوندگان ثبت شده است.

بهره‌گیری سینمایی از این پدیده، به‌ویژه در نماهای طولانی و بدون کات سریع، می‌تواند وحشتی تدریجی و درونی خلق کند که در تضاد با شوک‌های ناگهانی (jump scares) قرار دارد و ماندگاری بیشتری در ذهن مخاطب دارد. ضبط دقیق صدای محیطی (ambient recording) و حفظ ریتم طبیعی آن، بخشی از واقع‌گرایی صوتی- بصری خواهد بود که ژانر وحشت بومی نیازمند آن است.

### پیوند عناصر صوتی- بصری با روایت سینمایی

ظرفیت‌های صوتی- بصری بومی زمانی به اوج اثرگذاری خود می‌رسند که به‌طور ارگانیک در روایت ادغام شوند. همان‌گونه که آلتمن (Altman, 1999: 87) تأکید می‌کند، عناصر حسی در سینما نباید صرفاً به‌عنوان پس‌زمینه یا تزئین عمل کنند، بلکه باید بخشی از مکانیسم پیش‌برنده داستان باشند. برای مثال، صدای زنگ شتر می‌تواند در ابتدا نشانه‌ای طبیعی از حضور کاروان باشد، اما در ادامه، با تغییر بافت صوتی (کند شدن ریتم، افزودن طنین غیرعادی)، به نشانه‌ای هشداردهنده و تهدیدآمیز بدل شود. نور و رنگ نیز می‌توانند با مسیر دراماتیک داستان هماهنگ شوند؛ از فضای روشن و پرکنتراست آغازین تا تاریکی مطلق و اشباع‌شده پایانی که بازتابی از مسیر قهرمان به‌سوی مواجهه با وحشت است. این پیوند، همان چیزی است که از منظر نظریه ژانر،

«اتمسفر دراماتیک» را می‌سازد؛ اتمسفری که نه تنها مخاطب را درگیر می‌کند، بلکه به صورت ناخودآگاه او را به تجربه‌ای مشترک با شخصیت‌ها می‌کشاند. در مجموع، فرهنگ بومی خوزستان با برخورداری از آواهای آیینی خاص، دوگانگی شدید نور و تاریکی، رنگ‌های نمادین و صداها، محیطی نهادینه‌شده در حافظه جمعی، بستری غنی برای خلق اتمسفر منحصربه‌فرد در ژانر وحشت ایرانی فراهم می‌آورد. ادغام آگاهانه این عناصر در ساختار روایی و میزانشن فیلم، می‌تواند وحشتی بومی بسازد که هم از نظر زیبایی‌شناختی متمایز و هم از نظر فرهنگی، بازتاب‌دهنده ترس‌های تاریخی و معاصر جامعه‌ای خاص باشد.

### جمع‌بندی تحلیلی: مؤلفه‌های قابل انتقال به الگوی بومی ژانر وحشت

برآیند یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که فرهنگ بومی خوزستان، به‌ویژه در سطوح روایت شفاهی، آیین‌ها، فضاها، جغرافیایی- اقلیمی و آواهای آیینی، واجد مجموعه‌ای از ظرفیت‌های روایی و زیبایی‌شناختی است که می‌تواند بنیان یک الگوی بومی ژانر وحشت در سینمای ایران را شکل دهند. این ظرفیت‌ها، در صورت بهره‌گیری آگاهانه و منسجم، قادرند گونه‌ای از وحشت را تولید کنند که هم با معیارهای ساختاری ژانر در سینمای جهانی هم‌خوان باشد و هم بازتاب‌دهنده ترس‌های خاص، ریشه‌دار و زیسته در حافظه جمعی جامعه ایرانی باشد (Carroll, 1990: 33).

به‌طور کلی، مؤلفه‌های قابل انتقال از فرهنگ بومی خوزستان به زبان سینمای ژانر وحشت را می‌توان در سه حوزه اصلی دسته‌بندی کرد.

### مؤلفه‌های روایی - مضمونی

شخصیت‌های شمایل‌دار بومی: موجوداتی مانند طنطل، سعلوه، ام‌الصبيان و روایت‌های پیرامون اجنه یا ارواح سرگردان، در فرهنگ شفاهی جنوب ایران حضور مداوم و پررنگی دارند. این شخصیت‌ها به سبب ماهیت اسطوره‌ای و بار هشداردهنده روایت‌های مربوط به آن‌ها، می‌توانند به آنتاگونیست‌های بومی در سینمای وحشت تبدیل شوند؛ آنتاگونیست‌هایی که به جای تقلید از هیولاهای وارداتی، بر ترس‌های بومی و خاطرات جمعی تکیه دارند.

موتیف‌ها و اشیای ترس‌آور: اشیای نفرین‌شده، خانه‌های متروک، ارواح بازگشته برای انتقام یا رساندن پیام و آیین‌های تدفین ناقص، از مهم‌ترین عناصر تکرار شونده در

۱. Antagonist: شخصیت یا نیرویی که در تقابل با قهرمان داستان قرار می‌گیرد و عامل اصلی تعارض روایی است.

روایت‌های محلی هستند (Eliade, 1959: 102). این عناصر را می‌توان به نقاط محوری پیرنگ تبدیل کرد؛ نقاطی که هم بار دراماتیک و هم ارزش نمادین دارند. نقاط بحرانی و تابوها: عبور از مکان‌های ممنوعه، نادیده گرفتن آیین‌های محافظتی (مانند کشیدن خط نمک یا سوزاندن اسپند) و مواجهه با مرگ‌های غیرطبیعی، از جمله نقاط عطفی هستند که در ساختارهای روایی بومی نقش هشداردهنده و بازدارنده دارند (Todorov, 1977: 64). این نقاط را می‌توان در ساختار سه‌پرده‌ای یا روایت‌های تعلیقی به گونه‌ای به کار گرفت که اوج داستان با شکسته‌شدن این تابوها هم‌زمان شود.

### مؤلفه‌های فضا‌ساز (جغرافیا یی- بصری)

مکان‌های بالقوه ژانری: بیابان‌های مرزی با افق‌های خالی و گرمای خفقان‌آور، نخلستان‌های متروک با سایه‌روشن‌های تنگ و پریچ، رودخانه‌ها و تالاب‌های مه‌آلود که در روایت‌های محلی محل زندگی ارواح یا موجودات ناشناخته‌اند و خانه‌های جنگ‌زده با دیوارهای گلوله‌خورده و سکوت سنگین، همگی قابلیت بالایی برای تبدیل شدن به لوکیشن‌های وحشت دارند (Bordwell & Thompson, 2013: 207). همان‌طور که در بخش ۴/۳ نشان داده شد، این مکان‌ها علاوه‌بر ایجاد حس ترس، واقع‌گرایی محیطی را نیز تقویت می‌کنند.

فضای نوری و رنگی: تضاد شدید میان نور کورکننده روز و تاریکی مطلق شب، بافت خاکی- غباری و رنگ‌های فرسوده فضاهای روستایی و جنگ‌زده و امکان استفاده از منابع نوری محدود (مانند چراغ‌های نفتی یا شعله‌های کوچک) برای ایجاد تعلیق بصری، همگی با زیبایی‌شناسی اکسپرسیونیستی هم‌پوشانی دارند (Eisenstein, 1949: 138). این کیفیت‌های نوری- رنگی، در صورت طراحی دقیق می‌زنانسن، می‌توانند فضای بینابینی و مبهمی خلق کنند که برای ژانر وحشت ایده‌آل است. بافت اقلیمی: گرمای طاقت‌فرسا، وزش بادهای موسمی، غبار معلق در هوا و سکوت کش‌دار حاکم بر بسیاری از نقاط خوزستان، در کنار صداهای ناهنجار طبیعی مانند زوزه باد در شکاف دیوارهای گلی یا خش‌خش برگ‌های خشکیده نخل، از مهم‌ترین عوامل فضا‌سازی طبیعی هستند (Chion, 1994: 72). این ویژگی‌ها در می‌زنانسن می‌توانند برای ایجاد تنش تدریجی و احساس تهدید نامرئی به کار روند. چنین استفاده‌ای از اقلیم، به‌ویژه در صحنه‌هایی که تهدید به‌صورت غیرمستقیم و از طریق محیط منتقل می‌شود، به افزایش اثرگذاری روانی وحشت کمک می‌کند.

## مؤلفه‌های صوتی - آیینی

موسیقی و آواهای آیینی: نوحه‌خوانی‌های سنتی، مداحی‌های مذهبی، آوازهای زنان در مراسم سوگواری و اصوات مرتبط با آیین‌هایی مانند «زار» یا «جن‌زدایی» از جمله منابع صوتی بومی با بار عاطفی و ریتم خاص هستند که می‌توانند به اتمسفر صوتی وحشت کمک کنند (During, 1988: 115). استفاده هوشمندانه از این منابع، به‌ویژه در تضاد با سکوت‌های ممتد، ظرفیت بالایی برای ایجاد تعلیق و احساس ناامنی دارد.

زبان و لهجه محلی: بهره‌گیری از لهجه عربی خوزستانی، اصطلاحات بومی و روایت شفاهی، علاوه‌بر تقویت حس واقع‌گرایی، به اثر هویتی منحصربه‌فردی می‌بخشد (Labov, 1972: 147). این ویژگی در دیالوگ‌نویسی می‌تواند مرز روشنی میان آثار بومی و نمونه‌های تقلیدی از سینمای وحشت غربی ایجاد کند.

سکوت و صداهای محیطی: سکوت ممتد در لحظات بحرانی، صدای پای انسان بر خاک خشک، زوزه‌سگ‌های ولگرد، یا جیغ پرندگان شب‌زی، از جمله «حفره‌های صوتی» هستند که بدون نمایش مستقیم منبع تهدید، به القای ترس کمک می‌کنند (Chion, 1994: 81). چنین عناصری به‌ویژه در ترکیب با نورپردازی محدود و قاب‌بندی بسته، می‌توانند حس محاصره و تهدید نامرئی را در ذهن مخاطب تثبیت کنند.

برآیند این سه حوزه نشان می‌دهد که الگوسازی بومی ژانر وحشت در ایران، در صورتی که به‌طور آگاهانه بر مؤلفه‌های روایی - مضمونی، فضا‌ساز و صوتی - آیینی بومی تکیه کند، می‌تواند منجر به خلق گونه‌ای منحصربه‌فرد و ماندگار شود؛ گونه‌ای که هم با قواعد جهانی ژانر سازگار باشد و هم در لایه‌های روایی و زیبایی‌شناختی، بازتاب‌دهنده ترس‌های ریشه‌دار و تجربه‌شده در بافت فرهنگی خوزستان و ایران باشد. در این چهارچوب، وحشت نه از هیولاهای خارجی یا جلوه‌های ویژه‌ی پرهزینه، بلکه از مواجهه با امر ممنوع، نقض آیین‌ها و حضور مداوم گذشته در مکان‌های آشنا برمی‌خیزد.

## بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش نشان داد که بومی‌سازی ژانر وحشت در سینمای ایران، به‌ویژه از رهگذر بهره‌گیری از فرهنگ بومی خوزستان، نیازمند تلفیق سنجیده رمزگان فرهنگی و ساختارهای ژانری جهانی است. با توجه به ضعف‌های موجود در سینمای وحشت ایران و کم‌توجهی به اقتباس از روایت‌های بومی، این پژوهش تلاشی است برای ارائه الگویی که بتواند این کاستی‌ها را جبران کرده و مسیر توسعه ژانر وحشت بومی را هموار سازد. بررسی داده‌های میدانی و منابع اسنادی نشان داد که عناصر کلیدی فرهنگ بومی خوزستان (از جمله روایت‌های

شفاهی، شخصیت‌های شمالی دار، آیین‌های آمیخته با هراس، فضاهای جغرافیایی - اقلیمی و ظرفیت‌های صوتی - بصری) دارای قابلیت انتقال به زبان سینما هستند، مشروط بر آنکه با منطق روایی و زیبایی‌شناختی ژانر وحشت بازتعریف شوند. تحلیل نهایی تأکید می‌کند که در بافت فرهنگی ایران، وحشت بیش از آنکه صرفاً از تهدیدهای فیزیکی یا موجودات ماورایی ناشی شود، ریشه در برهم خوردن تعادل آیینی، ورود به قلمروهای ممنوع و گسستن نظم مقدس دارد. این ویژگی، امکان خلق تجربه‌هایی اصیل و بومی را فراهم می‌کند که ضمن همخوانی با الگوهای بین‌المللی، از نظر محتوایی و فضاسازی واجد هویت فرهنگی متمایز هستند. براساس یافته‌ها، مدل پیشنهادی این پژوهش سه محور اصلی را برای توسعه ژانر وحشت بومی در ایران تعریف می‌کند:

۱. روایت و مضمون - بازآفرینی افسانه‌ها، موجودات و موتیف‌های ترس‌آور بومی در قالب ساختارهای روایی منسجم.
۲. فضاسازی و مکان (بهره‌گیری خلاقانه از فضاهای اقلیمی و مکان‌های شاخص فرهنگی) تاریخی برای خلق اتمسفر بصری خاص.
۳. صدا و اتمسفر (استفاده آگاهانه از موسیقی، آواها، لهجه و سکوت‌های هدفمند به عنوان بخشی از روایت).

### محدودیت‌ها و پیشنهادها

- از مهم‌ترین محدودیت‌های این پژوهش، کمبود نمونه‌های سینمایی شاخص در ژانر وحشت بومی و فقدان داده‌های مکتوب درباره بخشی از روایت‌ها و آیین‌های محلی است. برای پژوهش‌های آتی پیشنهاد می‌شود:
- انجام مطالعات تطبیقی میان مناطق مختلف ایران برای شناسایی ظرفیت‌های مشابه یا متمایز؛
  - تولید فیلم‌نامه‌ها و آثار کوتاه آزمایشی براساس مدل پیشنهادی و تحلیل بازخورد مخاطبان؛
  - مستندسازی میدانی روایت‌ها و آیین‌های شفاهی مرتبط با مؤلفه‌های وحشت آفرین.

### تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

## منابع و مأخذ

- احمدی، مسعود (۱۳۹۲). آیین‌ها و باورهای مرگ در جنوب ایران، تهران: نشر قطره.
- اسلامی، زهره (۱۳۹۴). فرهنگ اساطیر و نمادها در فرهنگ عامه ایران، تهران: انتشارات سروش.
- بوردول، دیوید و تامپسون، کریستین (۲۰۱۳). هنر سینما: یک مقدمه، ترجمه مهدی کاویانی. تهران: نشر هرمس.
- پوراحمد، حسین (۱۳۸۸). باورهای عامیانه و فرهنگ شفاهی جنوب ایران، اهواز: انتشارات جهاد دانشگاهی خوزستان.
- جعفری‌ولدانی، اصغر (۱۳۹۰). تحریف هویت ایرانی خوزستان، فصلنامه مطالعات ملی، ۴۷.
- سلطانی‌بهبهانی، سلطانعلی (۱۳۴۳). خوزستان، تهران: کانون وکلا.
- موسوی، وحیداله (۱۳۹۶). تحلیل مفهوم ژانر در سینمای ایران. پایان‌نامه دکتری، پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد.
- نظنزی، یحیی (۱۳۹۷). راهنمای ژانر (معرفی و بررسی ده گونه سینمایی)، چاپ چهارم. تهران: نشر چشمه.
- نوریان، سیدمهدی و شبنم حاتم‌پور (۱۳۹۳). نقش صنعت نفت در ظهور سه نویسنده صاحب‌سبک مکتب داستان‌نویسی جنوب. کاوش‌نامه زبان و ادبیات فارسی، ۲۸.
- Ahmadi, M. (2013). *Rituals and Beliefs of Death in Southern Iran*. Tehran: Ghatreh Publications. DOR: 10.30481/jccs.2013.12746 [In Persian]
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. British Film Institute.
- Balmain, C. (2008). *Introduction to Japanese Horror Film*. Ed inburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9780748627723.001.0001>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film Art: An Introduction* (M. Kaviani, Trans). Tehran: Hermes Publishing. [In Persian]
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203361894>
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Columbia University Press.
- Chion, M. (2013). *Audio in Cinema* (F. Nikfard, Trans). Tehran: Soroush Publishing. [In Persian]
- During, J. (1988). *The Art of Persian Music*. Mage Publishers.
- Eisenstein, S. (1949). *Film Form: Essays in Film Theory*. Harcourt Brace.
- Eliade, M. (1959). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. Harcourt Brace.
- Eliade, M. (1991). *The Myth of the Eternal Return*. Princeton University Press.

- Gandy, M. (2006). Landscapes of disaster: Water, modernity, and urban fragmentation in Mumbai. *Environment and Planning A*, 38(6), 1085-1103. <https://doi.org/10.1068/a3861>
- Heravi, M. (2022). Infrastructural Weaknesses in the Production of the Horror
- Hyunseon Lee. (2018). Shamanism and horror in contemporary Korean cinema: The Wailing. *Journal of Korean Studies*, 23(2), 115-132.
- Genre in Iran. *Art & Media Research*, 15(4), 92-108. DOR: 10.30495/arm.2022.30715 **[In Persian]**
- Jafari, S. (2021). Comparative Analysis of Indigenous Elements in Night Eternal and Poost. *Film & Media Studies Quarterly*, 12(3), 15-35. DOR: 10.30481/fmsq.2021.29548 **[In Persian]**
- Kazemi, H. (2013). Myth and Indigenous Beliefs in Southern Iran. Shiraz University Press. **[In Persian]**
- Kazemi, H. (2016). Discourse Analysis of Fear in Contemporary Iranian Cinema. *Cinematic Studies*, 6(2), 110-129. DOR: 10.30495/cs.2016.17491 **[In Persian]**
- Labov, W. (1972). *Language in the Inner City: Studies in the Black English Vernacular*. University of Pennsylvania Press.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Norman, M. (2005). Place and fear in the horror genre. *Journal of Film Studies*, 14(2), 90-107. <https://doi.org/10.1080/01439680500000000>
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press.
- Propp, V. (2008). *Morphology of Fairy Tales* (J. Kamali, Trans.). Tehran: Toos Publishing. **[In Persian]**
- Razavi, A. (2017). Representation of Fear in Iranian Cinema. *Art & Media Studies*, 8(2), 79-95. DOR: 10.30495/arm.2017.10847 **[In Persian]**
- Sadeghi, N. (2010). *Folklore and Myths of Khuzestan*. Ahvaz: Khuzestan Studies Foundation. **[In Persian]**
- Safa, Kaveh. (2009). "Zâr." In *Encyclopaedia Iranica*. Retrieved from: <https://iranicaonline.org/articles/zar>
- Schechner, R. (2002). *Performance Studies: An Introduction*. Routledge.
- Shayegan, D. (2002). *New Sorcery: Fragmented Identity and Fluid Thought*. Tehran: Farzan Rooz. **[In Persian]**
- Staiger, J. (1992). *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton University Press.
- Talebpour, K. (2016). *Possession in Popular Culture of Iran*. Tehran: Islamic Culture & Art Research Institute. **[In Persian]**
- Todorov, T. (1977). *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Cornell University Press.
- Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine.
- Wood, R. (2011). *Hollywood from Vietnam to Reagan... and Beyond*. Columbia University Press.