

اشکال بازنمایی «منجی» در انیمیشن کودکانه بن تن

قاسم تورجی^۱، نادر شایگان فر^۲، فرزانه سجودی^۳، سیدحسین سلطانی^۴

چکیده

کودکان در مورد محرک‌های بصری، از خود عکس‌العمل نشان می‌دهند و همواره مشتاق تماشای انیمیشن هستند. آن‌ها از هر قوم و سرزمینی، به دلیل تأثیرپذیری و عدم قدرت تجزیه و تحلیل بالا، از منفعل‌ترین اقشار جامعه به‌شمار می‌روند. محتوای سریال انیمیشن بن تن، حاوی رمزگان‌های اجتماعی جامعه تولیدکننده است، از این رو بر رفتار و طرز فکر بیننده تأثیر می‌گذارد. محورهای غیریت‌ساز، پاره‌ای از عناصر و نشانه‌های متنی مانند «منجی» را به لحاظ معناشناختی دچار دگرگونی می‌کنند تا مخاطبان در مواجهه با این دوگانه‌ها به سمت و سویی معطوف شود که روایت فیلم تمایل دارد. به این ترتیب، منجی دارای ویژگی‌های هویت / ملیتی است که در سریال بازنمایی می‌شود. کودک در دوران بزرگسالی به دنبال منجی با هویت / ملیتی است که در کودکی برای او ترسیم کرده‌اند. مسئله اصلی این پژوهش بررسی چگونگی بکارگیری عناصر متنی برای تغییر شکل عناصر معنا است تا جایگاه هویتی منجی دستخوش تغییر و جابه‌جایی شود. نظریه پسااستعماری، روش تحلیل گفتمان این پژوهش، از طریق بیان دیدگاه‌هایی با فرض مفهوم مخالف، در مورد آنچه در فرهنگ غرب شکل گرفته، قادر به پیمایش نااندیشیده‌ها در متون استعماری است. این پژوهش با مطالعه و بررسی دقیق، ریزبانه و جزءنگر سریال انیمیشن بن تن به عنوان مورد مطالعاتی، با اتکاء به الگوی نشانه‌شناختی سه سطحی فیسک و الگوی پنج سطحی روایی بارت به واکاوی محورهای غیریت‌ساز متنی سریال بن تن مبادرت نموده است. یافته‌ها حکایت از آن دارد که هالیوود در تصمیم‌سازی برای کودکان به کمک انیمیشن‌هایی نظیر بن تن شالوده‌ای از اقتدارگرایی را بر معرفت‌شناسی آن‌ها استوار می‌کند.

واژگان کلیدی

نقد پسااستعماری، الگوی سه سطحی، الگوی پنج سطحی، منجی، سریال کودکانه بن تن.

تاریخ دریافت: ۹۷/۰۲/۲۴ تاریخ پذیرش: ۹۸/۰۵/۰۷

این مقاله مستخرج از رساله دکتری رشته پژوهش هنر نویسنده اول و راهنمایی نویسندگان دوم و سوم و مشاوره نویسنده چهارم با عنوان «تحلیل گفتمان پسا استعماری در انیمیشن‌های آمریکایی (مطالعه موردی سریال انیمیشن بن تن)» است.

۱. دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان

gh.tooraji@gmail.com

۲. دانشیار گروه پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان (نویسنده

مسئول n.shayganfar@au.ac.ir)

sojoodi@art.ac.ir

۳. استاد دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر

soltani@art.ac.ir

۴. دانشیار دانشکده هنرهای تجسمی، دانشگاه هنر

مقدمه

انگاره‌های جمعی در جوامع مختلف، اشتراک نظری است به موعودی خاص که می‌تواند منشأیی کهن‌الگویی داشته باشد. در سه دین بزرگ یهود، مسیحیت و اسلام باور به منجی مبتنی بر اصول فقهی است؛ در کتاب تلمود به ظهور منجی اشاره شده است. مسیحیان به آمدن دوباره مسیح برای برقراری صلحی دامن‌گیر و پایدار در سراسر جهان باور دارند و در قرآن از منجی به «بقیة‌الله» یاد شده است.

سینمای غرب با بهره‌گیری از این باور جمعی، به یک سینمای موعودگرا بدل شده است تا هم ضمانتی بر فروش تولیدات سینمایی خود باشد و هم دیدگاه‌های انحصارگرایانه را در جنبه‌های تأثیرگذار تضمین نماید. این جنبه‌های تأثیرگذار به بازنمایی‌های پایگان‌مند درون‌متنی سپرده می‌شود تا از طریق دوگانه‌های متضاد در ذهن بیننده استقرار یابد و کلیشه‌ای باشد برای تعیین مابه‌ازای عناصر معنا در جامعه‌ای که مخاطب این محصولات رسانه‌ای هستند؛ «بازنمایی رسانه‌ای، ناظر بر نوعی معناسازی و گفتمان‌سازی راجع به موضوعی خاص است» (ترابی‌ا قدم، ۱۳۹۶: ۲). چنانچه نهاد ایدئولوژی‌ساز رسانه دیدگاهی انحصارگرایانه داشته باشد، این جریان نیز به فراخور وضع موجود به سمت وسوی خاصی سوق داده می‌شود.

گونه‌ای ابرقهرمانی در سینمای امریکا به امر تولید اسطوره همت کرده است. سینمای هالیوود در گستره مقبولیتی که در سطح جهان دارد، به ارائه کلیشه‌های ثابت از شخصیت‌هایی که دارای هویت و ملیت امریکایی هستند، می‌پردازد تا نیاز جوامع به منجی را در این کلیشه‌ها، منعکس نماید. این امر می‌تواند به فرهنگ مسلط مرکزیت و تفوق بیشتری ببخشد.

یکی از کارکردهای اصلی نظریه پسااستعماری، مطالعه شیوه‌های ذهنی تقسیم‌بندی ما و آن‌ها یعنی تولید دوگانه‌های خود و دیگری است. ادوارد سعید با واکاوی اسناد شرق‌شناسی، روشی را بنیان نهاد که قادر به پیمایش نااندیشده‌ها در متون استعماری باشد. این پژوهش بر آن است که گفتمان غرب از طریق ادامه شیوه ذهنی تولید دوگانه‌های متضاد در قالب محورهای غیریت‌ساز، همان راهی را ادامه می‌دهد که گفتمان شرق‌شناسی بنیان نهاد.

این پژوهش، از طریق واکاوی عملکرد انیمیشن بن‌تن در تولید محورهای غیریت‌ساز و بازخورد آن در افکار بیننده کارتون‌های امریکایی، میزان تأثیرگذاری این محصولات در اندیشه‌سازی و سلطه فکری کودکان جوامع هدف را دنبال می‌کند. «شیوه‌ای که به‌موجب آن، قدرت از طریق عادت‌ها و کارهای روزمره‌ای مثل فعالیت‌های ارتباطی هرروزه اعمال می‌شود» (ون لیوون، ۱۳۹۵: ۲۵۰). راهبرد هالیوود به‌مثابه سخنگوی بخشی از گفتمان غرب، استقرار کلیشه‌ای است که حاوی تبدیل، جابه‌جایی و تغییر شکل پاره‌ای از عناصر و نشانه‌های متنی است که به‌لحاظ معناشناختی، جوامع هدف را تحت تأثیر قرار می‌دهد و عناصر هویتی،

شخصیت‌های اسطوره‌ای و ملی را دستخوش تغییر و تبدیل می‌کند. با توجه به جایگاه منجی در ساختار باورهای اجتماعی ادیان و ملت‌ها، فیلم‌های ابرقهرمانی مانند «بن تن» با جابه‌جایی هویت و ملیت منجی از یک منجی هالیوودی رونمایی می‌کند.

در این مقاله، «عناصر» به پیوندهایی اطلاق می‌شود که به صورت «واژه»، «عبارت» یا «نماد» در متن ظاهر و مقدمه‌ای برای تولید محورهای غیریت‌ساز متنی می‌شوند. برای مثال: در پی‌رفت ایستگاه مترو، موقعیت دوم، صحنه ۶۰ شکسته شدن چراغ‌های ایستگاه، یک عنصر نمادین متنی است که به شکل‌گیری دوگانه «نور و ظلمت» منجر می‌شود. عبارت (How Noble) در پی‌رفت راشمور که توسط ویلگکس ادا می‌شود نیز یک عنصر متنی است که با هدف به حاشیه راندن شخصیت اول اداء می‌شود.

مسئله این پژوهش چگونگی جابه‌جایی و تغییر شکل عناصر و نشانه‌های متنی در سریال بن تن برای رونمایی از یک منجی با هویت / ملیت خاص است.

در این پژوهش فرض بر این است که در انیمیشن بن تن با بهره‌گیری از کارکرد اندازه‌نما، حرکت و زاویه نگاه دوربین، فرهنگ و ایدئولوژی با تغییر شکل و جابه‌جایی معناشناختی عناصر و نشانه‌های متنی، هویت و ملیت منجی مورد وثوق جوامع و ادیان را دستخوش تغییر و تبدیل می‌نمایند.

پیشینه پژوهش

مقاله تحلیلی و کیفی از حسن ستاری ساربانقلی (۱۳۹۵) با عنوان «منجی شهر در سینمای آخرالزمانی» منتشر شده در نشریه «رسانه و فرهنگ» به تعریف منجی و گونه‌های مختلف سینمای آخرالزمانی در هالیوود پرداخته. در این پژوهش، شیوه‌های بازنمایی، کلیشه‌سازی و طبیعی‌سازی عناصر فرهنگی در سینمای هالیوود بررسی شد.

کتاب «بازنمایی سیاه‌پوستان در سینمای هالیوود» نوشته محمود ترابی اقدم، با بهره‌گیری از الگوی سه سطحی جان فیسک و الگوی پنج سطحی (تحلیل روایی) رولان بارت در تحلیل‌های متنی و نظریه تحلیل‌گفتمان لاکلو و موف، به شیوه‌های هالیوودی برای به حاشیه کشاندن سیاه‌پوستان می‌پردازد. به این دلیل که این کتاب از همان روش و الگوهایی استفاده کرده است که پژوهش پیش‌رو از آن‌ها بهره گرفته، در پیشینه آورده شده است.

مقاله‌ای با عنوان: «اُسکار، عاشق یک منجی سفیدپوست است» نوشته دیوید سایروتا^۱ (۲۰۱۸) درج شده در سایت «سالون». در این مقاله، ۹ فیلم (از ۱۹۸۷ تا ۲۰۱۱) بررسی

شده که تمامی آن‌ها برنده اسکار از آکادمی در بخش‌های بهترین فیلم، بهترین فیلم‌نامه، بهترین کارگردانی و بهترین بازیگر زن یا مرد شده‌اند. دیوید سایروتا بر آن است که فیلم‌هایی که در آکادمی شرکت می‌کنند، چنانچه حول محور یک منجی سفیدپوست روایت شوند که مردمان رنگین‌پوست را از مخمصه‌ای نجات می‌دهد، شانس خود را برای دریافت جایزه اسکار افزایش داده‌اند. او بر این اعتقاد است که: «این خط داستانی، چنین القاء می‌کند که افراد رنگین‌پوست قادر به نجات خود نیستند» (Sirota, 2018).

زهرا باقری‌نژاد در مقاله‌ای تحلیلی و توصیفی با عنوان «آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان» به سبک زندگی پست‌مدرن، آپارتمان‌نشینی و متعاقب آن کم‌رنگ شدن صله‌رحم، فرصت و قابلیت دسترسی کودکان به آثار تلویزیونی به‌خصوص انیمیشن‌ها تأکید کرده و این عوامل را ملاک تأثیرگذاری انیمیشن‌ها بر تربیت کودکان مخاطب قرار داده است. این مقاله در ۱۳۹۱ در پژوهش‌نامه تربیت تبلیغی، شماره ۱ سال دوم به چاپ رسیده است.

مبانی نظری پژوهش

رویکرد:

نظریه پسااستعماری، رویکردی بینارشته‌ای است که با هدف کشف هویت‌های مخدوش در تقابل‌های متنی به عرصه نگرش‌های انتقادی قدم گذاشت. ادوارد سعید، در سال ۱۳۸۶، غرب را به خلق برساخته‌های دوگانه محوری متهم می‌کند که برمبنای آن با سلب شرق، غرب ایجاب می‌شود. رویکرد پسااستعماری تلاش می‌کند تا با واکاوی دوگانه‌ها در ادبیات غرب، دیگری به حاشیه رانده‌شده را به مرکز بازگرداند. برآیند رویکرد پسااستعماری، تقابل با دوقطبی‌سازی است که در ذات شرق‌شناسی استوار است.

ادوارد سعید در پژوهش خود با عنوان «شرق‌شناسی» براین امر صحه می‌گذارد که هم جوامع نوین و هم جوامع بدوی، حس هویت خود را به‌طریق سلبی کسب کرده‌اند. به‌نظر می‌رسد که حس هویت و شهروندی و خارجی نبودن، فرد را اغوا می‌کند تا دیدگاهش را با فرهنگ مسلط منطبق نماید. «احساس خارجی نبودن در صورتی به‌شخص دست می‌دهد که فکر و نگرش آن شخص مبتنی بر تصویری بسیار سطحی باشد از آنچه در «آنجا» یعنی در فراسوی سرزمین آن شخص نهفته است» (سعید، ۱۳۸۶: ۳۶). حاصل این فرایند، فرد مشتاق را به تقلید از فرهنگ مسلط فرامی‌خواند و او را در انقیاد فرهنگی فرومی‌برد.

هویت: بنیادی‌ترین مفهوم در اندیشه پسااستعماری است که در مواجهه با استعمار و مجاورت با الگوهای دوجوهی، از درون تهی و به حاشیه جهان هستی هدایت می‌شود.

برساخته‌های دوتایی فرهنگ غرب، برای رویارویی خود و دیگری، استعمارگر و استعمارزده به صورت هدفمند به منظور بازنمایی غرب تلاش می‌کنند.

مؤلفه‌های هویتی شامل: نژاد، جنسیت و زبان، در انیمیشن بن تن، از طریق دوگانه‌سازی به حاشیه رانده می‌شود. تقابل‌های دوتایی برساخته غرب، موجب آسیب‌پذیری مؤلفه‌های هویتی استعمار زده است، «چنین سلسله مراتبی از دوانگاره‌های نژادی، مکمل توسعه امپراطوری محسوب می‌شد» (Ashcroft, 2007: 184).

روش پژوهش

رمزگان‌های فنی (فیسک) و پنج سطحی (بارت)

مکاریک رمزگان را چنین تعریف می‌کند: «رمزگان، نظامی نشانه‌ای است که پیام معینی را تولید می‌کند و شامل مجموعه‌ای از نشانه‌ها و قواعد حاکم بر ترکیب آن‌ها است» (مکاریک، ۱۳۹۳: ۱۳۶). مکاریک، متن را نه تنها صورت تحقق یافته یک رمزگان نمی‌داند بلکه آن را گذرگاهی برای عبور رمزگان‌های متنوع می‌بیند؛ دیدگاهی که در آن رمزگان‌ها موجود نیستند بلکه خلق می‌شوند. در اینجا متن، بستری است که رمزگان در آن تولید می‌شود. «هرمتی چنانچه به درستی تحلیل شود، نه بازتاب واقعیت بلکه تولیدکننده و تکثیرکننده واقعیت است.» سجودی براین اعتقاد است که رمزگان‌ها، بدنه دانش هستند و کیفیت معرفت‌شناختی دارند. از آنجا که در بستر اجتماع شکل می‌گیرند و جاری می‌شوند، دارای وجهی تاریخی نیز هستند. نه عجولانه پدیدار می‌شوند و نه به سادگی از میان می‌روند. از این رو فرهنگ را باید شبکه، نظام و جامعیتی برای رمزگان‌ها دانست. «رمزگان‌ها، در بافتار پیچیده متون حضور پیدا می‌کنند و امکان رصد و تحلیل را به خواننده می‌دهد» (سجودی، ۱۳۹۳: ۱۴۴). فیسک، رمزها را نظام‌هایی می‌داند که نشانه‌ها در درون‌شان سازمان‌یافته و چگونگی رابطه نشانه‌ها با یکدیگر را تعیین می‌کنند. از نظر فیسک رمزها با یکدیگر رابطه‌ای دلالتی دارند.

«رمز عبارت است از نظامی از نشانه‌های قانون‌مند که همه آحاد یک فرهنگ به قوانین و عرف‌های آن پایبندند. این نظام، مفاهیمی را در فرهنگ به وجود می‌آورد و اشاعه می‌دهد که موجب حفظ آن فرهنگ است» (فیسک، ۱۳۹۴: ۱۲۷).

رمزگان فنی

کارکردهای فنی، قراردادهایی هستند که استفاده از فنون مختلف در نحو سینمایی، کادربندی، زوایای دوربین و میزاسن را به یک وجوب غیرقابل انکار برای تولیدکنندگان فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی درآورده است، ابزاری را برای آن‌ها تعریف می‌کند که از آن برای تأثیرگذاری

استفاده می‌کنند تا در وهله اول محصول آن‌ها دیده شود و در وهله بعد تأثیرات را جهت‌مند نمایند.

جان فیسک برای تحلیل و بازگشایی رمزگان‌های موجود در فیلم‌های تلویزیونی یک روش سه سطحی ارائه می‌دهد که تمرکز آن بر سه سطح واقعیت (رمزگان اجتماعی)، بازنمایی (رمزگان فنی) و ایدئولوژیک است. «کاربرد رمزها در سطوح مذکور و نحوه صورت‌بندی و مفصل‌بندی آن‌هاست که در نهایت، معنایی خاص را مرجح می‌کند» (تودوروف، ۱۳۹۵: ۱۰). از آنجایی‌که وجه تمایز روش فیسک با روش پنج سطحی بارت، رمزگان فنی است و از سوی دیگر دو سطح اجتماعی و ایدئولوژیک با روش بارت هم‌پوشانی دارد، از این رو سطح رمزگان فنی و رمزگان‌های پنج سطحی رولان بارت برای تحلیل روایی استفاده می‌شود.

جدول ۱. الگوی سه سطحی جان فیسک

سطح اول	واقعیت (اجتماعی)	ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط، رفتار، گفتار، حرکات سر و دست، صدا و غیره که به کمک دستگاه‌های الکترونیکی رمزگذاری می‌شود.
سطح دوم	بازنمایی (فنی)	دوربین، نورپردازی، تدوین، موسیقی و صداپردازی که رمزهای متعارف بازنمایی را انتقال می‌دهند و رمزهای اخیر نیز بازنمایی عناصری دیگر را شکل می‌دهند، از قبیل: روایت، کشمکش، شخصیت، گفت‌وگو، زمان و مکان، انتخاب نقش آفرینان و غیره.
سطح سوم	ایدئولوژی	رمزهای ایدئولوژی، عناصر فوق را در مقوله‌های «انسجام» و «مقبولیت اجتماعی» قرار می‌دهند.

رمزگان‌های پنج سطحی

رمزگان هرمنوتیک^۱ یا معمایی: واحدهای متنی هستند که گرد هم می‌آیند تا به‌نحوی، یک مسئله را طرح و به آن پاسخ بدهند. «بازشناسی معما، پراکندن سرنخ‌ها، به تأخیر انداختن پاسخ، ارائه راهنمایی‌های دروغین، آشکار کردن حقیقت» (مکاریک، ۱۳۹۳: ۱۳۸)، این رمزگان تأثیر بسزایی در ایجاد هم‌ذات‌پنداری بیننده دارد. از نظر بارت، رمزگان هرمنوتیک عباراتی هستند که «به‌خواست‌شان رمزی شکل‌گرفته، مرکزیت یافته، به‌نظم درآمده، سپس به تعویق افتاده و در نهایت آشکار می‌شود» (بارت، ۱۳۹۴: ۳۲).

رمزگان معنایی^۱ یا دال‌ها: مقصود؛ رمزگان معناهای ضمنی است «که از اشارات معنایی یا بازی‌های معنا بهره می‌گیرد و توسط دال‌های به‌خصوصی تولید می‌شود» (سجودی، ۱۳۹۳: ۱۴۹-۱۴۸). مکاریک آن‌ها را شامل برخی از مشخصه‌های معنایی می‌داند که واحدهای متنی با اندازه‌های متغیر بر آنها دلالتی ضمنی دارند

رمزگان نمادین^۲: مهم‌ترین کارکرد رمزگان نمادین را وارد کردن تقابل‌ها در متن می‌داند (بیچرانلو، ۱۳۸۸: ۲۴). این رمزگان دربرگیرنده مضمون‌ها، الگوهای آشنا و تضادهای محوری است. مایکل پین (۱۳۹۴)، آن‌ها را تکثر معنایی می‌داند که در فرایند تأویل، سازمان می‌یابند. تفاوت‌های آشکار در جهان‌بینی دو شخصیت بن و کوین، بزرگ‌نمایی و تکرار جایگاه تنیسورها به‌عنوان جایگاه متفاوت با دیگران، از جمله مضامین و الگوها و تضادهای متنی موجود در فیلم است.

رمزگان کنشی^۳: زنجیره‌ای از کنش‌ها که روایت را شکل می‌دهد و داستان را سازماندهی می‌کند. این رمزگان، «کنش‌های شخصیت‌ها را به‌صورت پی‌رفت‌های روایی، سازمان می‌دهد و برای هر پی‌رفت اصطلاح عامی در نظر می‌گیرد که کارکرد راهبردی آن‌را نشان می‌دهد» (مکاریک، ۱۳۹۳: ۱۳۸).

رمزگان فرهنگی^۴: این رمزگان، فضا را برای ارجاعات بینامتنی، فراهم می‌کند. واحدهایی از متن است و «هنگامی به‌کارگرفته می‌شود که متن برای شکل دادن به معنا، خواننده را به استفاده از دانش خود از جهان واقعی فرامی‌خواند» (مکاریک، ۱۳۹۳: ۱۳۸). این فراخوان، روابط بینافرهنگی را فعال می‌نماید. سجودی نیز به روابط بینامتنی در این رمزگان تأکید کرده و می‌گوید: «رمزگان فرهنگی مجرای ارجاع متن است به بیرون، به دانش عمومی» (سجودی، ۱۳۹۳: ۱۵۰).

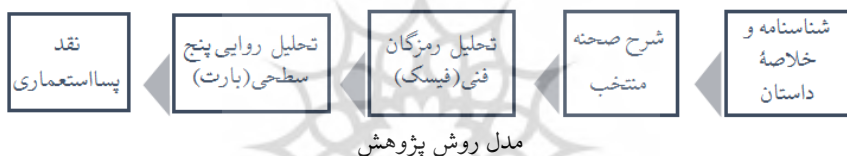
پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

بخش جمع‌آوری، طبقه‌بندی و تحلیل داده‌ها

درمیان تقسیم‌بندی‌های اجزای تشکیل‌دهنده فیلم بن تن، مؤلفه‌های صحنه‌بندی شامل: نما^۵، صحنه^۶ و پی‌رفت^۷ با یکدیگر درمی‌آمیزند تا معنا و مفهوم در یک نحو سینمایی شکل بگیرد.

1. Semes
2. Symbolic
3. Proairetic
4. Cultural
5. Shot
6. Scene
7. Sequence

این پژوهش، واحد تحلیل خود را «صحنه» قرار داده است. «صحنه بخشی از یک فیلم روایی که حسی از کنش مداومی را القاء می‌کند که در یک مکان و زمان مداوم رخ می‌دهد» (فیلیس، ۱۳۹۴: ۲۹). هر بخش از تحلیل که «موقعیت» نام‌گذاری شده، در یک پی‌رفت قرار دارد و از میان صحنه‌های موجود در آن پی‌رفت، رمزگان‌های مرتبط، انتخاب و ضمن قرار گرفتن در یک جدول، مورد تحلیل قرار می‌گیرد. پی‌رفت‌ها به‌طور غیرتصادفی از میان قسمت‌های (اول، هفتم و آخرین قسمت) فصل اول سریال، انتخاب شده است که شامل موقعیت اول «پی‌رفت جنگل»، موقعیت دوم «پی‌رفت متروی مرکزی شهر» و موقعیت سوم در «پی‌رفت راشمور» می‌شود. محوری‌ترین پی‌رفت هر قسمت برای تحلیل برگزیده و شات لیست شده و اطلاعات موجود در شات لیست برای نقد و تحلیل مورد بهره‌برداری قرار گرفته است. ملاک این مقاله برای انتخاب صحنه‌ها، دوگانه متضاد «خود و دیگری» بوده است. نام‌گذاری پی‌رفت‌ها بر مبنای نزدیک‌ترین معنای متن است.



تحلیل صحنه‌ها:

پی‌رفت جنگل:

جدول ۲. مشخصات صحنه - پی‌رفت اول

فصل	قسمت	مدت	نام این قسمت	تولیدکننده	نویسنده	کارگردان
اول	اول	۲۳ دقیقه	سپس آن‌ها ۱۰ نفر بودند	من آو آکشین	تامس پاگزلی	اسکوئر تِدول
تعداد صحنه‌ها: ۳۲۲			پی‌رفت انتخابی: از دقیقه ۴:۲۲ تا پایان پی‌رفت به مدت ۲۱:۳۴			

خلاصه داستان: بنجامین تنیسون^۱، پسر بچه لجباز با جثه‌ای کوچک و ضعیف، همواره مورد آزار و اذیت بچه‌های مدرسه است، باین وجود روحیه کمک به دیگران را دارد. زمان شروع داستان مصادف با تعطیلات است. بن به اتفاق پدر بزرگ (مکس^۲) و دختر عمویش (گوئن^۳)

1. Benjamin Tennyson

2. Max

3. Gwen

راهی تعطیلات می‌شوند درحالی‌که بیرون از جو زمین اتفاقاتی رقم می‌خورد (تدوین خطی). دو سفینه فضایی؛ یکی حامل ویلگکس^۱ موجود وحشت‌آوری که برای تصاحب یک ساعت مچی به نام «امنی‌ماتریکس»^۲ تلاش می‌کند و سفینه کوچکتر که ساکنین آن اعضای سازمان سرّی «پلامبرها»^۳ هستند که وظیفه مبارزه با شرارت را به عهده دارند. تمامی اتفاقات این پی‌رفت در جنگل رخ می‌دهد. تینسون‌ها در یکی از کمپ‌های حاشیه جنگل درحال گذراندن تعطیلات هستند.

موقعیت اول: صحنه ۱۷- سفینه فضایی کوچک، پیش از انهدام به سفینه بزرگ شلیک می‌کند. یکی از افراد سفینه ویلگکس از فروپاشی سیستم نیروی محرکه^۴ خبر می‌دهد. (صحنه ۱۴) ویلگکس فریاد می‌زند:

- من امنی‌تریکس را می‌خوام... همین الان... [کات]

صحنه ۳۸- بن از کمپ و محل استقرار خانواده‌اش جدا شده و در جنگل قدم می‌زند. درحالی‌که افکار خودش را درباره کسل‌کننده بودن تعطیلات مرور می‌کند، متوجه آسمان می‌شود. درصحنه ۴۰، صورت بن کادر را پوشانده. او هنوز به نقطه‌ای از آسمان نگاه می‌کند. نگاه او منطبق بر مسیری است که در آن چیزی یا کسی توجه او را جلب کرده. تامپسون (۱۳۹۵) در توضیح (خط فرضی چشم) می‌گوید؛ خط دید، خطی فرضی است که چشم‌های یک شخصیت را به هر شیء که توجه وی را در درون دنیای فیلم جلب کرده، وصل می‌کند. ایجاد خط فرضی چشم، توجه بیننده را به همان موضوعی که چشمان بن تن دنبال می‌کند، جلب می‌نماید. رنگ سبز چشمان بن به‌عنوان یک عنصر هویتی در کادر بهتر دیده می‌شود که می‌تواند تأکیدی بر نژاد او باشد:

- بن: وای! یه ستاره دنباله‌دار.

تحلیل رمزگان فنی: از صحنه ۳۸ موسیقی ترس^۵، به گوش می‌رسد. بوشام (۲۰۰۵)، بر آن است که چنانچه انیمیشن را روندی برای حیات‌بخشی به یک شخصیت کارتونی بدانیم، در این صورت موسیقی به آن حیات احساس می‌بخشد.

1. Vilgax
2. Omni Matrix
3. Plumbers
4. Propulsion System
5. Horror

جدول ۳. رمزگان پنج سطحی - پی‌رفت اول

هرمنوتیک	شیء که از سفینه کوچک جدا شد و به طرف زمین پرتاب شد، حاوی چیست؟ نسبت آن با زمین و شخصیت‌های داستان، به‌خصوص بن چیست؟ اساساً چرا به‌سوی زمین پرتاب شد؟
معنایی	زمین، منشاء همه‌چیز و همه‌جا، مکانی که آرامش را زیر سایه هویت تداعی می‌کند.
نمادین	زمین/ فضا، تعارضی که از جنس هویت است.
کنشی	زمین، آستان حوادثی است که با پرتاب شدن یک شیء ناشناس به‌سوی آن، تکوین می‌یابد.
فرهنگی	مأموریتی برای بن تن، نماینده نژاد و فرهنگ مسلط از طریق گزینش او توسط امنی‌تریسک.

تحلیل روایی: صحنه ۴۱- در آسمان یک ستاره دنباله‌دار دیده می‌شود که پس از سپری کردن بخشی از مسیر، ناگهان به طرف بن تن تغییر جهت می‌دهد. گویی ستاره دنباله‌دار او را انتخاب کرده یا هدف قرار داده است. این ستاره دنباله‌دار، بخشی از سفینه کوچکی است که در درگیری با سفینه بزرگ‌تر، پیش از انهدام، از آن جدا شده و به طرف زمین پرتاب می‌شود. تغییر مسیر ناگهانی این شیء فضایی، شائبه رابطه‌اش با بن تن را تشدید می‌کند.



صحنه ۴۱. تغییر مسیر شیء فضایی به طرف بن تن، انتخاب او را به تصویر می‌کشد.

صحنه ۵۴- یک ساعت مچی با شماییلی خاص در پرتوهای سبزرنگ جلوه‌گر می‌شود. تصویر تاریک است و فقط ساعت و پرتو سبزرنگ آن بهتر دیده می‌شود. بن که محو ساعت مچی و جلوه‌های سبزرنگ اطراف آن شده با هیجان و تعجب می‌گوید: **یه ساعت!** هاله‌های سبزرنگ که بعدها به نماد قدرت بن و امنی‌تریکس تبدیل می‌شود، به ساعت جنبه‌های ماورایی می‌بخشد. این جنبه‌ها می‌توانند تأکیدی باشد بر اهمیت ساعت مچی که هنوز از رازهای درونی آن رونمایی نشده است. بن در صحنه ۵۷ دستش را به طرف گوی فضایی

می برد تا ساعت را واری کند اما ساعت از درون گوی می جهد و به مچ دست بن متصل می شود.

صحنه ۵۹- محوری که «تصویر آشنا» در این صحنه ها ایجاد کردند، تمرکز بیشتر روی صحنه های مرتبط با امنی تریکس و بن تن است. حوادث منتهی به اتصال ساعت مچی به دست بنجامین تنیسون، با یک کادر^۱ از تصویر آشنا که در صحنه های ۴۸ تا ۵۶ واقع می شود، استقرار می یابد تا تمام توجه بیننده را به یک نکته جلب نماید: «برگزیده شدن بن تن از سوی نیرویی که در ساعت تجلی یافته است». موسیقی وحشت در سراسر صحنه ها به گوش می رسد تا هیجان ناشی از بروز این واقعه را تشدید نماید.

ساعت مچی، اصلی ترین عنصر قدرت در سریال محسوب می شود. چون ساعت اراده کرده است تا متعلق به شخصیت محوری داستان باشد، بنابراین هویت او در اینجا اهمیت پیدا می کند. بنجامین تنیسون پسر بچه ده ساله امریکایی از یک خانواده متوسط که مأمور نجات زمین و نوع بشر می شود. عنصر قدرت، بن را برگزیده و این گزینش با آگاهی همراه بوده است. در طول سیزده قسمت فصل یک، هرازگاهی دلایل این انتخاب یادآوری می شود تا یکی از اصلی ترین ویژگی انسان غربی که مردم محوری است، بازنمایی شود. تنها ویژگی که او برای انجام این مأموریت به آن نیاز دارد، قدرت است که از طریق ساعت به وی الحاق می یابد. در اینجا دو معنا متجلی می شود:

۱. در این فرایند، قدرت را نباید کسب کرد بلکه قدرت مرکب خود را گزینش می کند.
۲. به این دلیل که زمان در فرهنگ غرب جایگاه ویژه ای دارد، قدرت در یک ساعت مچی تجلی پیدا کرده تا بسامد لازم برای این فراروی، تکوین یابد.

امنی تریکس: مشتق از دو واژه (Omni) و (Matrix) است. پیشوند (Omni) به معنی «همه» که برای چیز و جا استفاده می شود. در فرهنگ آنلاین میریام وبستر (۲۰۱۸)، پیشوند (Omni) به معنی همه (in all ways, places, etc.: without limits) بدون حدود مرز است.

ریشه واژه (Matrix) برمی گردد به اواخر قرون وسطی (۱۴۰۰ تا ۱۵۰۰ میلادی) به معنای شکم، رحم، زهدان یا بطن^۲. (matrix)، مشتق از (mater) به معنی «مادر» بود (آیتون، ۱۳۸۶: ۷۴۰). در دانش بیولوژی؛ هم به ماده میان سلولی و هم به مواد عالی گفته می شد که برای اتصال با دیگر ذرات جامد یک ماده کمپوزیت تعیین کننده بود. این واژه در دانش ریاضی نیز کاربرد دارد و به عنوان یک موجودیت واحد برای تغییر مقادیر، بکار گرفته می شود.

در نهایت، واژه ماتریکس در محیط فرهنگ، اجتماعی یا سیاسی نیز برای طرح توسعه در هرکدام از این سه محیط بیان می‌شود (Waters, 2015: 920). به اختصار (Omni Matrix)، با احتیاط می‌توان آن را به معنی «نسخه اصلی همه چیز یا همه جا، منشأ همه چیز یا همه جا، منشأ پیدایش همه چیز یا همه جا» معنی کرد. چنانچه کاربرد واژه (Matrix) را در دانش ریاضی مدنظر قرار دهیم، امنی تریکس می‌تواند موجودیتی باشد برای تغییر مقادیر هر محاسبه‌ای که معنی نهایی «تعیین‌کننده همه چیز یا همه جا» را خواهد داشت.

تحلیل صحنه‌ها:

پی‌رفت ایستگاه مرکزی متروی شهر:

جدول ۴. مشخصات صحنه - پی‌رفت دوم

فصل	قسمت	مدت	نام این قسمت	تولیدکننده	نویسنده	کارگردان
اول	هفت	۲۳ دقیقه	کوین ۱۱	من آو اکشین	گرگ کلاین	اسکوتر تِدول
تعداد صحنه: ۱۲۷		پی‌رفت انتخابی: از دقیقه: ۱۱:۴۹ تا دقیقه: ۱۷:۳۴، به مدت ۵:۴۵				

خلاصه داستان: پدر بزرگ به همراه بن و گوئن در ادامه سفر، وارد شهر نیویورک می‌شوند. بن برای بازی با دستگاه سُمُو^۱ در V.I.P. هتل، (برای دیده نشدن) به روح فضایی^۲ تبدیل می‌شود. مأمور امنیت هتل آن‌ها را برای این کار از هتل اخراج می‌کند. بن برای بازی کامپیوتری به یک کلوب بازی می‌رود. آنجا با نوجوان رنگین پوست ناآرامی به نام کوین^۳ آشنا می‌شود. بن متوجه می‌شود که کوین دارای یک نیروی خارق‌العاده است که می‌تواند با لمس منابع انرژی، نیروی آن‌را جذب کند. کوین در کلوب با چند جوان شرور روبه‌رو می‌شود و بن، پیکرگردان^۴ «موجود سریع^۵» می‌شود و آن‌ها را تأدیپ می‌کند و به این ترتیب با کوین دوست می‌شود. کوین که متوجه قدرت بن شده به او پیشنهاد شراکت می‌دهد. آن‌ها به ایستگاه مرکزی مترو می‌روند، بن از نقشه کوین مطلع می‌شود و با پیشنهاد او مخالفت می‌کند. آن‌ها در ایستگاه مترو با یکدیگر درگیر می‌شوند.

1. Sumo Game set
2. Ghostfreak
3. Kevin

۴. کالبدی را گویند که بیگانه یا اسطوره‌ای را در جسم خود می‌پذیرد. بنجامین تیسون در این سریال، پیکره گردان ده موجود بیگانه است.

5. XLR8



صحنه ۵۶. کوین در حال لمس مقر جریان برق ایستگاه مترو برای جذب انرژی

موقعیت دوم: صحنه ۵۴- کوین برای مبارزه با مرد آتشی (بن) به طرف مقر جریان برق ایستگاه مترو می‌رود و آن‌را با دودست خود لمس می‌کند. جریان برق به بدن کوین منتقل می‌شود. این عمل، آن‌چنان به طول می‌انجامد که لامپ‌های موجود در ایستگاه بر اثر نوسانات برق، یکی پس از دیگری منفجر می‌شوند. طولی نمی‌کشد که ایستگاه مترو در تاریکی فرو می‌رود. صحنه ۵۶- هاله‌های آبی‌رنگ پشت کوین (که شبیه هاله‌های سبزنگ بن در لحظه تغییر کالبد است) بیانگر شرایط خاص درام است.

تحلیل رمزگان فنی: صحنه ۵۶- در این لحظه، دوربین از زاویه پایین روی کوین بسته شده که قصد بزرگ‌نمایی و اهمیت بخشی به کوین را دارد تا حریف مرد آتشی درخور او باشد. یک محور غیریت‌ساز در حال شکل‌گیری است تا تفاوت میان فرهنگ و ایدئولوژی حاکم بر افکار بن و کوین را بار دیگر به مقایسه بنشیند و بازنمایی کند. نتیجه این نبرد، شخصیت شکست‌خورده را راهی حاشیه‌ای می‌کند که این محور غیریت تمایل دارد.

نمای ۷۱- دوربین، اندام کوین را که نیمی انسان و نیمی مرد آتشی است، مرور می‌کند. زاویه دوربین از پایین دوباره به قدرت کوین و ویژگی‌های او تأکید می‌کند تا رمزگان فنی دوباره به کمک تولید معنا در متن بیاید. این حرکت هم مروری بر تفاوت میان چند لحظه قبل است که کوین دارای قدرت مرد آتشی نبود و هم با انتخاب «زاویه از پایین»^۱ به اهمیت کوین تأکید می‌کند.

جدول ۵. رمزگان پنج سطحی - پی‌رفت دوم

لحظه ورود قطار حاوی مردم و کیسه پول‌ها، ذهن بیننده را درگیر این سؤالات می‌کند: چه خواهد شد؟ بر سر شخصیت اصلی داستان و مسافران بی‌گناه قطار چه خواهد آمد؟ آیا پلیدی پیروز می‌شود یا عدالت؟	هرمنوتیک
حقیر و کوچک بودن کوین در مقایسه با اندام مرد آتشی به‌خاطر افکار پلیدی است که در وجود او رخنه کرده است و این حقارت از طریق اندام کوچک‌تر او در مقایسه با مرد آتشی، بازنمایی می‌شود.	معنایی
نور / ظلمت - روشنایی / تاریکی - اصالت / پلشتی - برای مردم / بر مردم.	نمادین
بن تن نماینده نور و امید است - درگیری او با نماینده ظلمت تعیین‌کننده است.	کنشی
فرهنگ منجی / قهرمان برخلاف دشمن، در جهت تحقق عدالت است. عدالت در حفظ حقوق مردم (پول‌کارکنان مترو در قطار) محقق می‌شود.	فرهنگی



صحنه ۶۰. روشنایی پیکر مرد آتشی (بن‌تن) بر تاریکی ایستگاه مترو غلبه

تحلیل روایی: صحنه ۶۰ - در تاریکی مطلق که به‌وجود آمده، مرد آتشی تنها منبع نوری در آن مکان است. دوگانه «نور و ظلمت» شکل می‌گیرد و «نور» درهیت منجی استقرار می‌یابد. کوین نیز که موجب این تاریکی را فراهم کرده، به‌طور نمادین نماینده ظلمت در روی زمین می‌شود. بار دیگر تفاوت میان فرهنگ / ایدئولوژی منجی و کوین (نماینده شر و بدی)، بازنمایی می‌شود. در طول این رخداد، موسیقی هیجانی و اپیک در پس‌زمینه فیلم، بیانگر شرایط غیرعادی است. فیلیپس به نقل از سیسلیا هال می‌گوید: «موسیقی می‌تواند گستره

عاطفی و روان‌شناختی شخصیت‌ها را وسعت بخشد و مخاطبان را چنان احاطه و چنان درگیر کند که هیچ‌یک از عناصر دیگر فیلم توان آن‌را ندارند» (فیلیپس، ۱۳۹۴: ۱۷۴).

تحلیل صحنه‌ها:

پی‌رفت راشمور:

جدول ۶. مشخصات صحنه - پی‌رفت سوم

فصل	قسمت	مدت	نام این قسمت	تولیدکننده	نویسنده	کارگردان
اول	سیزده	۲۳ دقیقه	رازها	من آو آکشین	مارتی آیزنبرگ	اسکوتر تدول
تعداد صحنه: ۱۹۳			پی‌رفت انتخابی: از دقیقه ۱۱:۵۳ تا پایان پی‌رفت به مدت ۱۰:۲۶ دقیقه			

خلاصه داستان: در پی کابوس‌های بن از یک موجود وحشت‌آور که وعده ملاقات نزدیک را در خواب به بن می‌دهد، او دچار نگرانی و التهاب می‌شود. مکس که ظاهراً چیزی را پنهان می‌کند، برنامه سفر را به‌طور ناگهانی به‌طرف کوه راشمور، تغییر می‌دهد. در مسیر، بن متوجه می‌شود که مهاجمینی قصد صدمه زدن به مردم شهری را دارند که در مسیر سفر آن‌ها است. بن علی‌رغم ممانعت مکس برای نجات مردم اقدام می‌کند اما این یک تله از سوی بیگانه‌ها برای کشف موقعیت بن و امنی‌تریکس است. بلاخره موجود وحشت‌آوری که بن در خواب دیده بود، خود را نشان می‌دهد. آن موجود، ویلگکس دشمن اصلی بن است. نبرد نهایی آغاز شده و ویلگکس بسیار قدرتمند می‌نماید. در کوه راشمور آخرین رویارویی رخ می‌دهد.



صحنه ۱۶۶. بن تن سمت راست (سگ وحشی) در مقابل ویلگکس سمت چپ در حالی که مکس و گوئن را برای تسلیم بن به اسارت گرفته است.

موقعیت سوم: صحنه ۱۶۶ - هنگامی که ویلگکس نمی‌تواند به بن تن دست پیدا کند، خانواده او را به اسارت درمی‌آورد. در این صحنه، ویلگکس راست‌قامت (سمت چپ دوربین) درحال نیم‌رخ درحالی‌که گوئن را در دست راست و مکس که در تصویر دیده نمی‌شود، در دست چپ او است. بن در هیبت سگ وحشی به رنگ زرد در مقابل ویلگکس به حالت چهار دست‌وپا در سمت راست دوربین آماده برای حمله است. پشت هرکدام بقایای درختان سوخته جنگل دیده می‌شود که به آسمان اشاره دارند. زیرپایشان زمین به شکل یک مستطیل سیاه‌رنگ است.

صحنه ۱۶۶ - ویلگکس درحالی‌که پدربزرگ و گوئن را به‌عنوان گروگان در دست دارد، برای تسلیم شدن بن به او پیشنهاد انتخاب می‌دهد: «انتخاب با خودته، تو یا اینا.» بن (سگ وحشی) در مقابل یک تضاد محوری قرار گرفته. بعد از لحظاتی سگ وحشی (بن) سرش را به‌علامت تسلیم به زیر می‌اندازد. به‌طور کلی، عنصری که در سمت چپ صحنه چیده می‌شود، «موضوع اصلی نیست. عنصر سمت راست... بخش مهم پیام است که می‌تواند به‌طور بالقوه مبنای اقدام و عمل قرار گیرد» (ون لیون، ۱۳۹۵: ۳۸۰).

صحنه ۱۶۹ - بن تسلیم شده و ویلگکس گروگان‌های خود را روی زمین رها می‌کند و با گام‌های سنگین و معنی‌دار به‌طرف بن می‌رود. با رسیدن به بن، امنی‌تریکس را لمس می‌کند تا بن از سگ وحشی به کالبد طبیعی خودش بازگردد.

تحلیل رمزگان فنی: صحنه ۱۶۹ - دوربین برای نشان دادن بن، از «زاویه بالا» استفاده می‌کند. میلرسون (۱۳۹۳) بر آن است که نمای زاویه بالا را می‌توان برای القای حالاتی چون بی‌اهمیتی موضوع، حقارت و ناتوانی آن بکار گرفت.

صحنه ۱۷۰ - در این لحظه، بن به ویلگکس تسلیم شده است. کادر بعد از یک حرکت تیلت از بالا، کاملاً روی اندام بن بسته‌شده است؛ بن روی دوزانو نشسته، سرش رو به پایین و کف دست‌هایش رو به آسمان کاملاً دیده می‌شود. نوع نشستن بن در این صحنه: دوزانو به حالت تسلیم، کف دست‌ها رو به بالا بیانگر خالی بودن دست‌هایش از هرگونه کنش قهرمانانه است، پایان کنش‌هایی که بن می‌توانست انتخاب کند. از سویی این شرایط و تنگنا، بیننده مدافع و هم‌ذات پندار بن را برای پایان داستان به اوج هیجان می‌رساند و از سوی دیگر تأییدی است بر تمامی اعمال قهرمانانه قبلی او که موجب کوتاه شدن دست جنایت‌کاران شد.



صحنه ۱۷۱. نمای به اسارت گرفتن بن تن توسط ویلگس درحالی که به طرف سفینه فضایی خود می رود.

صحنه ۱۷۰ - دوربین بعد از اتمام صحنه ۱۶۹ و بروز ترانزیشن قرمز رنگ با حرکت تیلت از بالا به پایین و سپس توقف روی اندام بن، او را به حالت تسلیم نشان می دهد. کادر کاملاً بسته، به محدود شدن بن اشاره دارد، حتی کادر دوربین هم برای اسارت بن اقدام کرده است. «این چرخش دوربین به... پایین به بیننده توانایی می بخشد تا بین موضوعها و مناطقی که از یکدیگر فاصله دارند پیوندی بصری برقرار کند» (میلرسون، ۱۳۹۳: ۶۷). حرکت از روی صخره‌های بالای سر بن و توقف به روی اندام به اسارت گرفته شده او، فاصله‌ای میان استقامت چون صخره‌های سنگی را با معنی اسارت پیوند می دهد.

صحنه ۱۷۱ - کادر زاویه هلندی - در یک نمای باز، شبیه به فیلم‌های کابوی بسته شده. «در نمای زاویه هلندی، به نظر می رسد سوژه‌ها در سطح شیب دار قرار دارند. از این نما اغلب برای گیج کردن یا معذب ساختن بینندگان استفاده می شود. نمای زاویه هلندی به عنوان یک نمای نقطه دید ممکن است حاکی از وضعیت روحی آشفته شخصیت باشد» (فیلیس، ۱۳۹۴: ۱۰۱). در این صحنه، تصویر از زاویه دید مکس و گوئن بسته شده است.

این صحنه نیز مروری برای صحنه ۱۷۰ است. زاویه دوربین بیانگر ضعف و استیصال مکس و گوئن است. تسلیم بن به ویلگس در دقیقه ۲۰ این قسمت از سریال (آخرین قسمت فصل یک)، معنایی غیر از آن دارد که می توانست در قسمت‌های میانی این فصل داشته باشد. ترس و شفقت در دقایق پایانی قسمت آخر فصل یک، به نقطه اوج خود می رسد تا تخلیه عاطفی و خلاصی نهایی نیز در اوج قرار بگیرد.

جدول ۷. رمزگان پنج سطحی - پی‌رفت سوم

هرمنوتیک	در پی جمله مکس: ویلگکس، نه! سوار سفینه نشو! - این سؤال مطرح می‌شود که دلیل هشدار مکس به ویلگکس چیست؟
معنایی	How noble!
نمادین	آزادی/ اسارت- خود/ دیگری- منجی (فاتح)/ مغلوب
کنشی	تسلیم یک راه برای نجات می‌تواند باشد.
فرهنگی	تسلیم بن برای نجات خانواده، از مرام او پرده برمی‌دارد. او شایستگی لازم برای برگزیده شدن را دارد.

تحلیل روایی: صحنه ۱۷۰ - "How noble"؛ این عبارت را ویلگکس در لحظه تسلیم بن، خطاب به او می‌گوید. این عبارت، بخشی از یک عبارت بزرگ‌تر است که شاهزاده «هملت» در نمایش‌نامه شکسپیر - در پرده دوم، صحنه دوم - در حضور دوستانش، «رُوزن‌گران^۱» و «گیلدن‌سترن^۲» به کنایه خطاب به انسان می‌گوید:

"What a piece of work is a man, how noble in reason!" (Shakespeare, 1971:77)

ترجمه: چه شاهکاری است آدمی! تا چه حد در خردمندی بزرگوار!

از نگاه هملت، انسان دارای چنین خصلت‌هایی نیست اما برای تحقیر انسان، نداشته‌هایش را به رخ او می‌کشد. بیان این عبارت از سوی ویلگکس برای تحقیر بن است که به صورت تسلیم روی زمین دوزانو نشسته است. ویلگکس با یادآوری این کنایه به فاصله خود با بن که جنسیتی فرهنگی / ایدئولوژیک دارد، اشاره می‌کند. «کنایه، انتقال‌دهندهٔ پر قدرت واقعیت است چون نمایه‌ای عمل می‌کند» (فیسک، ۱۳۸۶: ۱۴۳).

بن تن در پایان این قسمت، همچون دیگر پایان‌بندی‌های این سریال، دشمن خود را شکست می‌دهد تا جریان هویت / ملیت غالب، استمرار یابد.

۱) جابه‌جایی و تغییر شکل عناصر معنا در متن‌های بینا فرهنگی، از طریق بازنمایی منجی مفهوم آخرالزمان در میان ملت‌های گوناگون در سال‌های متمادی به یک بن‌انگاره تبدیل شده است. در کشورهایی که مردمان آن دارای باورهای دینی هستند، آخرالزمان در هیبت ظهور یک منجی ترسیم شده است. آن‌ها براین عقیده‌اند که منجی ظهور می‌کند و دنیا را از شرّ و بدی و امی‌رهاند. همهٔ ادیان الهی در این امر اتفاق نظر دارند که منجی یک انسان با قدرت‌های خارق‌العاده است. در فرهنگ دینی شیعیان فردی که در قرآن؛ کتاب آسمانی مسلمانان به «بقیة‌الله»^ع شهرت یافته است، به اذن خدا قیام می‌کند و دنیا را بر از عدل و داد می‌نماید، «در

1. Rosencrantz

2. Guildenstern

کتاب‌های مقدس یهود نظیر تلمود نیز صدها بار به «ماشیح»^۱ به‌عنوان منجی اشاره شده است. در کتاب‌های مقدس مسیحیان از بازگشت مسیح به «آمدن دوباره»^۲ تعبیر شده. «در الکنزالجلیل فی تفسیر الانجیل ... به زمان بازگشت مجدد مسیح اشاره شده است که زمان شکوه و عزت او و روز زنده شدن مردگان است» (برنجکار و امیری، ۱۳۸۹: ۱۰۷).

رویکرد غالب در گونه ابرقهرمانی سینمای هالیوود، بر محوریت آخرالزمان، شهروند / منجی، منجی / صورت و پایان تاریخ استوار است. در این گونه سینمایی، یک منجی که همواره جریان پایگان‌مند داستان را با به‌خطر انداختن جان خود به‌سوی هدایت می‌کند که به پیروزی او و برطرف شدن مخاطره بزرگ می‌انجامد. رسانه قادر است از طریق خلق الگوهای خاص و خلق یک بسامد رسانه‌ای به شکل‌دهی و تداوم فرهنگ مبادرت نماید. «رسانه، همواره بیش از یک وسیله سرگرمی است» (ستاری، ۱۳۹۵: ۲۱). هالیوود و برساخته‌های آن، همواره بر محوریت ابرقهرمانی استوار است که متکی به قدرت‌های فردگرایانه و انسانی خود است. در چنین حالتی؛ «انسان موجود و نه انسان مقدس، منجی جهان شده است» (عبداللهیان، ۱۳۹۰: ۷). وجه مشخصه منجی در سینمای هالیوود، وجه انسانی اوست. نَسَب منجی در برخی از فیلم‌ها نامشخص یا فاقد اصالت است. «در برخورد تایتان‌ها... منجی فیلم... زنازاده تلقی می‌شود» (ستاری، ۱۳۹۵: ۲۶). در فیلم «لژیون» از ظهور یک زنازاده در آینده به‌عنوان منجی صحبت می‌شود.

هالیوود سعی می‌کند که از منجی، به شکل‌های مختلف قداست زدایی شود. در فیلم «کنستانتین» منجی فردی لاابالی با رفتارهای خارج عرف است و مدام سیگار می‌کشد و اقدام به خودکشی می‌کند. او در داستان فیلم از شیطان^۳ برای غلبه بر دشمنانش درخواست کمک می‌کند. گروه منجیان در فیلم سینمایی «آرماگدون»^۴ از مردانی تشکیل شده است که از محله‌های فساد و قمارخانه‌ها برای نجات زمین جمع‌آوری می‌شوند. در سریال بن تن نیز کودکی ناتوان و ضعیف که جنبه‌های آنتاگونیستی و ساختارشکنانه در رفتار اجتماعی‌اش دیده می‌شود، نقش منجی را ایفاء می‌کند.

سریال بن تن، مجموعه انیمیشن امریکایی است که از سال (۲۰۰۵) تاکنون در ویدئوهای خانوادگی عرضه می‌شود. این سریال در مجموعه استودیوهای «کارتون نت وورک» تولید می‌شود، خلق کاراکتر و داستان این مجموعه به‌عهده استودیوهای «مَن آو اکشن» است.

-
1. Mashih
 2. Second Comming
 3. lucifer
 4. Armageddon

داستان این مجموعه، درباره پسر بچه ده ساله لجبازی به نام بنجامین تینسون است که به طور تصادفی یک ساعت مچی پیدا می‌کند که به استفاده‌کنندگان خود توانایی تبدیل شدن به ده موجود بیگانه را می‌دهد. این سریال در اکران‌های اولیه، جایگاه ویژه‌ای نزد مخاطبان خود به دست آورده است. مخاطبان اصلی این سریال، پسر بچه‌هایی هستند که رفتارهای بن را سرمشق رفتار خود قرار می‌دهند.

شخصیت بن تن به شکل یک ابرقهرمان یا اسطوره رونمایی می‌شود؛ اسطوره‌ای که قرار است نیازهای معنوی انسان را که حاصل هراس او از ناشناخته‌ها و ایجاد ارتباط با جهان پیرامون است را مرتفع نماید. واژه‌ها و اسم‌ها در این سریال آگاهانه انتخاب شده‌اند و در جهت مفاهیمی که مدنظر سازندگان است، قرار گرفته است؛ مانند «امنی تریکس» که به معنی منشاء همه چیز و همه‌جا استفاده شده است.



صحنه ۶۰. لحظه فرار بن تن از گودالی که «ساعت» به دستش چسبید.
درختان کاج به آسمان اشاره می‌کنند.

درختان کاج در پی‌رفت‌های جنگل، راشمور و برخی پی‌رفت‌های دیگر این فصل وظیفه‌ای به عهده دارند. نوک درختان کاج مانند نوک پیکان یا فلش، به طور مداوم به آسمان اشاره می‌کنند تا تأکیدی که سریال به آسمان دارد، پُررنگ‌تر جلوه کند. صحنه‌های ۳۹، ۴۱، ۴۳ و به ویژه صحنه ۶۰ پی‌رفت جنگل و هشت صحنه پایانی پی‌رفت راشمور؛ اشاره طبیعت (زمین) به آسمان (مکانی که از آنجا، شرّ می‌بارد) را بارها بازنمایی می‌کند تا تأکیدی بر محوریت زمین و اهمیت آسمان به عنوان منبع شرّ باشد. در صحنه ۶۰، بن تن لحظاتی پس از اتصال ساعت مچی به دستش هراسان از گودالی که شیء آسمانی ایجاد کرده، می‌گریزد. در

این لحظه درختان کاج جنگل، آسمان را نشان می‌دهند تا بیننده وقایعی را که قرار است آسمان منشأ آن باشد، با توجه بیشتری دنبال کنند.

کارکرد دیگر شخصیت بن تن برای بیننده که وجهی قالب در مقایسه با تمامی اسطوره‌های بشری، آن‌هم برای کودکان که به لحاظ روحی، نیازمندترین قشر برای داشتن اسطوره هستند؛ مخدوش نمودن تجسم قهرمانان ملی فرهنگ‌های دیگر است چراکه دیگر نیازی به داستان‌های مادرانه نیست و به نظر می‌رسد که این خلع‌ید از تمامی اسطوره‌های ملی صورت می‌گیرد. می‌توان تصور نمود که پس از محو تمامی قهرمانان ملی یک سرزمین چه دلیلی برای تفاخر ملی باقی می‌ماند؛ و نسلی که در «ازخودبیگانگی» ناشی از فقدان قهرمان و اسطوره ملی به سر می‌برد چه نسلی است و میزان پذیرش او از فرهنگ خودخوانده تا چه میزان می‌تواند باشد. فیلم در مقایسه با داستان‌های گویشی مادرانه که فاقد جلوه‌های بصری است، تخیل کودک را فعال و آرزوهای دست‌نیافتنی او را در مقابل دیدگانش مجسم می‌کند. نتیجه چنین رویکردی می‌تواند «نفی هرگونه مفهوم مرکزی و ایده برتری که افکار، عقاید و رفتار فرد را به‌جهتی خاص سوق دهد [باشد]». این ایده مرکزی می‌تواند باور به خدا و دین، قانون، اخلاق، سنت‌های پیشینیان باشد» (باقری‌نژاد، ۱۳۹۱: ۷۵).

رسانه به‌عنوان عامل ترویج و تثبیت ارزش‌های نشانه‌ای تلقی می‌شود. رسانه‌ها با ایجاد هاله‌ای از جبر فناورانه، نیازهای انسان را تعریف می‌کنند که بودریار (۱۳۹۳) آن را در «وانموده»، شکل حادِ فراواقعیتی می‌داند که به واقعیت، سمت‌وسو می‌بخشد. سجودی پیشوند «فرا» را به معنی واقعی‌تر از واقعیت، می‌داند. این جبر حاد فناورانه، موجب شکل‌گیری الگوهایی می‌شود که تعیین‌کننده تجربیات اجتماعی است. در چنین حالتی، «تمایز بین الگو و واقعیت از بین می‌رود» (سجودی، ۱۳۹۳: ۹۰). برداشت‌های کودکان از مفاهیمی که در کارتون بن تن ارائه می‌شود، به‌شکل قابل‌ملاحظه‌ای برابر با الگوی ارائه‌شده در داستان فیلم است. برای مثال، در پی‌رفت «ایستگاه مترو، نور و ظلمت» را با انوار و تشعشعات شعله‌های آتش وجود «مرد آتشی / بن» و کنش‌های کوین (ایجاد تاریکی در مترو)، بازنمایی می‌کنند. منجی باید شباهت‌های ظاهری و رفتاری با بنجامین داستان بن تن را داشته باشد تا مورد قبول کودکان قرار بگیرد. در این فیلم‌ها، «منجی انحصاراً امریکایی است و شرق و غرب در تقابل معنایی در این فیلم‌ها بیان شده‌اند» (آخوندی، ۱۳۹۱: ۱۵۵). منجی، بنجامین تینسون است که موجب پایداری نور علیه ظلمت می‌شود؛ و ظلمت، همه آن نیروهایی است که در مقابل بن تن

قرار می‌گیرد. این شخصیت‌ها را می‌بایستی به‌عنوان قالب‌هایی بدانیم که بارت اسطوره‌های فرهنگی نامید و معتقد بود که «نقش اسطوره آن است که امر فرهنگی را طبیعی جلوه دهد» (سجودی، ۱۳۹۳: ۸۵) یعنی اسطوره کاری می‌کند که ارزش‌ها، نگرش‌ها و به‌خصوص باورهای فرهنگی به صورت هنجارهایی بدیهی به‌نظر برسند. زمانی که این الگوها به شکل رمزگان‌های فرهنگی در ضمیر ناخودآگاه جمعی قرار گرفت، انبارهای فرهنگی برای تولید معنا‌های هم‌نشین و جانشین تجهیز می‌شوند و در یک تبادل بینامتنی به‌صورت معنا / گزاره، بارگذاری (Load) می‌شوند و در ذهن مخاطب از طریق تداعی معانی، استقرار می‌یابند.

فراواقعیتی که بودریار از آن صحبت می‌کند، بر مبنای یک الگو ساخته شده است. باور ما بر اساس آن واقعیتی شکل می‌گیرد که صرفاً یک شبیه‌سازی است. «فراواقع، موقعیتی است که در آن الگوها جایگزین واقعیت می‌شوند» (سجودی، ۱۳۹۳: ۹۰). گرایش‌های دینی چون انسان مقدس در هالیوود امروزه با فراواقعیت تطبیق داده می‌شود. برای مثال می‌بینیم که منجی؛ یک سفیدپوست امریکایی است نه یک نفر با ملیتی شرقی و نه انسانی که اخلاق ممکن است برایش از قدرت‌های عضلانی و ماورایی ارزشمندتر باشد.

بحث و نتیجه‌گیری

هالیوود، با ارائه انیمیشن‌هایی نظیر «بن تن» در پی تصمیم‌سازی برای کودکانی است که در مرحله درک معرفت‌شناسانه از جهان پیرامون خود قرار دارند. این تصمیم‌سازی از طریق بازنمایی محورهای غیریت‌ساز در قالب پی‌رفت و عناصر بصری سریال بن تن، در ضمیر کودک مخاطب مستقر می‌شود تا شالوده‌ای از اقتدارگرایی را بر معرفت‌شناسی او استوار نماید. عناصر درون‌متنی که به‌شکلی ضمنی و تلویحی پیام‌های ساختار قدرت را به ذهن بیننده انتقال می‌دهند، موجب نشان‌دار شدن بن تن و شخصیت‌های اصلی دیگر (مثبت یا منفی) می‌شوند. بیننده از طریق این نشانه‌ها، میان شخصیت‌های روایت تمایز قایل می‌شود تا با برگزیده شدن شخصیت‌های مثبت و خلق کنش‌های عاطفی برحسب وقوع ترس و شفقت، هم‌ذات‌پنداری آغاز و از شخصیت محوری و ایده‌پردازهایش، تبعیت نماید.

در روایت سریال، هنگامی که بنجامین تنیسون به گوی (شهاب‌سنگ) نزدیک می‌شود، گوی باز می‌شود و بن درون آن ساعت (آمنی‌تریکس) را پیدا می‌کند که در یک لحظه، به دست او می‌چسبد. آمنی‌تریکس که از نسل ۲۰ فناوری و به‌دست «آزموت ۱» ساخته شده، به صاحب خود این اجازه را می‌دهد که به ۱۰ ابرقهرمانی که به‌طور پیش‌فرض از بین هزاران D.N.A.

موجودات فضایی داخل کهکشان درون امنی تریکس قرار گرفته، تبدیل شود. ساعت مچی و اتصال آن به دست بن تن، او را قادر می‌سازد که با هر بحرانی روبه‌رو شود و به آن تفوق یابد. ساعت مچی بیان‌گر شأن و وظیفه‌ای است که از سوی فناوری برتر به‌عنوان مخلوق انسان زمینی به بنجامین تنیسون به‌عنوان نماینده نهادی فرهنگ مسلط، سپرده شده است. این گزینش، آسمانی نیست و گوهری الهی ندارد؛ یک ادراک به‌لحاظ ماهوی انسانی و زمینی است. محوریت زمین به‌عنوان مأمّن نوع بشر و بنجامین تنیسون به‌عنوان یگانه منجی این مأمّن انسانی، تلاشی است برای خلع ید از نیروی منجی مورد وثوق برخی ادیان الهی. دوگانه ابرقهرمان/ منجی در پی‌رنگ سریال صرفاً یک رویکرد اومانستی است تا باورهای ناهمگن با مؤلفه‌های فرهنگ مسلط را محو و جهان را برای نقش‌آفرینی انسان با محورهای همه‌جانبه، آماده نماید. نحو سینمایی شامل: «زاویه نگاه دوربین، کادر و میزانشن» برای بزرگنمایی شخصیت محوری داستان به بازنمایی او به‌عنوان هویت / نژاد برتر اقدام می‌کند. تعداد دفعاتی که دوربین با زاویه از پایین برای این بزرگنمایی به بن نگاه می‌کند از تمامی شخصیت‌های دیگر سریال بیشتر است؛ و به‌جای آن دوربین به‌دفعات با کادری متوسط و زاویه‌ای از بالا برای تحقیر دیگر شخصیت‌ها حتی «شخصیت‌های کمک‌کننده» یا «دیگری‌های نزدیک» به روی آن‌ها بسته می‌شود. نمادهای فرهنگی نیز که موجب یک رابطه بینامتنی با انبارهای فرهنگی مخاطبان می‌شود، هدفی جز شخصیت‌سازی و برجسته‌سازی هویت / ملت امریکایی ندارد. فیلم‌های هالیوودی از طریق دوگانه‌ها، کلیشه‌ای را ابتدا می‌کند که حاوی تبدیل، جابه‌جایی و تغییر شکل پاره‌ای از عناصر و نشانه‌های متنی است که جنبه‌های معناشناختی دارد. عناصر و نشانه‌های متنی که جنبه‌های هویتی و ملیتی آن‌ها شاخص شده و بار مثبت و منفی توسعه‌یافته، توسط بیننده فیلم یا برگزیده می‌شود یا سرکوب می‌گردد. در این لحظه مخاطب به‌عنوان یکی از عوامل کنش‌پذیر داستان وارد روایت شده و در دوراهی انتخاب هویت پیروز (نژاد به‌خصوص) و هویت مغلوب (نژاد به‌خصوص)، به‌ناچار سمت‌وسویی را برمی‌گزیند که با بار مثبت، نشان‌دار شده است. در چنین حالتی، حس هویت و شهروندی و حس خارجی نبودن او را اغواء می‌کند تا دیدگاه خود را با فرهنگ خودخوانده منطبق نماید. در این انتخاب، منجی دارای هویت امریکایی و نژاد سفید می‌شود تا در دوران بزرگ‌سالی از منجی / سرزمینی تبعیت نماید که دارای همان هویت / ملیتی است که در کودکی وارد گردونه معرفت‌شناسی‌اش شده است.

منابع و مأخذ

- آخوندی، مطهره (۱۳۹۱). «استعاره‌های تصویری آخرالزمان در سینمای هالیوود»، نشریه مشرق موعود، پژوهشکده مهدویت، شماره ۲۱: ۱۵۷-۱۴۱.
- آیتون، جان (۱۳۸۶). فرهنگ ریشه‌شناسی انگلیسی. ترجمه حمید کاشانیان. تهران: فرهنگ نشر نو- انتشارات معین.
- بارت، رولان (۱۳۹۴). اس/ زد. ترجمه سپیده شکری پور. تهران: انتشارات افراز.
- باقری‌نژاد، زهره (۱۳۹۱). «آثار تربیتی انیمیشن‌های غربی بر تربیت کودکان»، پژوهش‌نامه تربیت تبلیغی، شماره ۲: ۹۰-۶۳.
- برنجکار، رضا و محمد مقداد امیری (۱۳۸۹). «پیشگویی رجعت در آخرالزمان در تورات، انجیل و قرآن»، فصلنامه فلسفه و دین، شماره ۸: ۱۳۲-۹۵.
- بودریار، ژان (۱۳۹۳). وانموده‌ها/ سرگشتگی نشانه‌ها، ترجمه مانی حقیقی. تهران: نشر مرکز.
- بهار، م، (۱۳۶۸). «اسطوره و انیمیشن»، مجله ادبستان، شماره ۲.
- بیچرانلو، عبدالله (۱۳۸۸). «تصویرسازی و کلیشه‌سازی هالیوود از مسلمانان». فصلنامه رسانه، معاونت امور مطبوعاتی و اطلاع‌رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، شماره ۷۹: ۱۴۶-۱۱۵.
- پین، مایکل (۱۳۹۴). فرهنگ اندیشه انتقادی، ترجمه پیام یزدانجو. تهران: نشر مرکز.
- تامپسون، روی و کریستوفر جی. بوون (۱۳۹۵). دستور زبان تدوین، ترجمه محمد گذرآبادی تهران: انتشارات ساقی.
- ترابی‌اقدم، محمود (۱۳۹۶). بازنمایی سیاه‌پوستان در سینمای هالیوود. تهران: انتشارات پژوهش‌های کاربردی معاونت برون‌مرزی صداوسیما.
- ستاری ساربانقلی، حسن (۱۳۹۵). «منجی شهر در سینمای آخرالزمانی». نشریه رسانه و فرهنگ، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، شماره ۱۱: ۴۴-۲۵.
- سجودی، فرزانه (۱۳۹۳). نشانه‌شناسی کاربردی. تهران: نشر علم.
- سعید، ادوارد (۱۳۸۶). شرق‌شناسی، ترجمه لطفعلی خنجی. تهران: انتشارات امیرکبیر.
- شارف، استفان (۱۳۹۶). عناصر سینما، درباره تأثیر زیبایی‌شناسی سینمایی، ترجمه محمد شهبان و فریدون خامنه‌پور. تهران: انتشارات هرمس.
- عبداللهیان، حمید (۱۳۹۰). «تحلیلی تاریخی بر تکوین مفهوم پایان تاریخ در سینمای قرن ۲۱». مشرق موعود، پژوهشکده مهدویت. شماره ۱۸: ۲۸-۵.
- فیسک، جان (۱۳۸۶). درآمدی بر مطالعات ارتباطی. ترجمه مهدی غبرایی. تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- فیسک، جان (۱۳۹۴). «رمزگان تلویزیون»، ترجمه مژگان برومند، مجله ارغنون ۱۹. تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سازمان چاپ و انتشارات.