

بررسی کاربرد نماد چشم جهان‌بین در طراحی شخصیت‌های انیمیشنی و مسکات‌ها در گرافیک امروز*

شیما قائمی^{۱*}، محسن مرائی^۲

^۱ کارشناس ارشد ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

^۲ استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۱/۹/۲۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۲/۱۵)



چکیده

تک‌چشم جهان‌بین یکی از معروف‌ترین و پرکاربردترین نمادهای مورد استفاده فرقه‌های انحرافی چون فراماسونری و شیطان‌پرستی به شمار می‌رود که در سال‌های اخیر، استفاده و به‌کارگیری از آن در شخصیت‌های انیمیشنی و مسکات‌ها بسیار رواج یافته است. تک‌چشم بودن، اشاره به دجال یا ضدمسیح در این فرقه‌ها دارد؛ دجال، ستم‌کاری است که در آخرالزمان مردم را گمراه خواهد کرد. این واقعیت، در هر سه دین یهودیت، مسیحیت و اسلام مطرح شده است. وی شخصی شیطانی و نیرنگ‌باز است که به فریب تعداد زیادی از مردم می‌پردازد. این مقاله با هدف معرفی و شناساندن این نماد به اقشار مختلف جامعه و به ویژه هنرمندان و طراحان گرافیک نوشته شده است تا از این طریق آگاهی و شناخت نسبت به این نماد در سطح جامعه افزایش یافته و راه‌های مقابله با آن برنامه‌ریزی گردد. بدیهی است عدم توجه و آگاهی به این نماد و موارد مشابه، افراد را ناخواسته با اهداف این گروه‌ها همسو خواهد ساخت. این پژوهش با روش توصیفی و گردآوری اطلاعات کتابخانه‌ای و مشاهده‌ای جمع‌آوری شده است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که بهره‌گیری از این نماد در موارد وسیع و گسترده سبب می‌گردد تا ذهن بیننده به آن عادت کرده و با گذشت زمان نسبت به آن احساس مثبتی داشته باشد.

واژه‌های کلیدی

نماد، چشم جهان‌بین، شخصیت‌ها و مسکات‌ها، فراماسونری، شیطان‌پرستی.

* این مقاله، برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول با عنوان: «شناسایی نمادهای فرقه‌های ضدین و کاربرد آن در گرافیک ایران و آمریکا در سده اخیر» می‌باشد که در دانشکده هنر دانشگاه شاهد به راهنمایی نگارنده دوم انجام شده است.

** نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۳۹۶۰۲۲۱۱۴، شماره: ۰۲۱-۶۶۷۲۳۳۳۷، Email: Sheimaghaemi@gmail.com

مقدمه

طراحی گرافیک یکی از جمله رشته‌های هنری است که نقش مهمی در ارتباط میان هنر و توده مردم ایفا می‌کند. امروزه اهمیت گرافیک در رشد و توسعه اطلاع‌رسانی مؤثر در جامعه، در حدی است که میان تبلیغات محیطی و فضای گرافیکی موجود می‌توان به خصوصیات آن جامعه پی‌برد. حال این که نمادها با خصوصیات یاد شده وقتی در قالب گرافیک عرضه می‌شوند بسیار تأثیرگذارتر خواهند بود. طراح گرافیک در صورت عدم شناخت و آشنایی با نمادهای مذکور ناخواسته با اهدافی که در پس نمایش آنها مخفی است، هم‌سو خواهد شد. از این روی معرفی آنها به عموم مردم و به خصوص قشر هنرمندان اهمیت می‌یابد.

امروزه نمادپردازی و نمادگرایی یکی از ابزار مهم و اصلی در فرقه‌های نوظهور و ضددین محسوب می‌شود که از طریق آن، سعی در جذب مخاطب و جلب توجه در اقشار مختلف دارند که در بین این گروه‌ها، فراماسونری^۱ و شیطان‌پرستی^۲ در صدر قرار می‌گیرند. بیش‌ترین حجم این‌گونه برخورد با نماد و نمادگرایی در بین فرقه‌های یاد شده را باید در فراماسونری و شیطان‌پرستی ردیابی نمود. زیرا هدف اصلی این گروه‌ها تشکیل حکومت جهانی است و نمادگرایی یکی از ابزارهای مفید برای رسیدن به این هدف می‌باشد. در بین این نمادها چشم جهان‌بین و مثلث نورافشان دارای اهمیت بسیار بوده و کاربرد دارد.

نماد در هنر در سطوح مختلف بر طبق اعتقادات و رسوم اجتماعی که الهام‌بخش هنرمند است، عمل می‌کند. در سطحی دیگر، پندارهایی وجود دارد که مربوط به پرستش می‌شود و بخش اعظمی از فرهنگ بشری را تشکیل می‌دهند.

شبیه‌سازی‌های نمادین می‌تواند برای اقوام مختلف، مفاهیم متفاوتی داشته باشد. لاقل در هنر، این شبیه‌سازی‌های نمادین، به ندرت دارای یک هسته ثابت و پایدار، مفهومی را داراست که از محیط‌های دینی و اجتماعی گوناگون فراتر می‌رود. این مفاهیم در پس اشکال نمادین، خود را مخفی ساخته و پیام خود را غیرمستقیم اعلام می‌دارند.

اهمیت نماد و نمادشناسی زمانی بیش‌تر احساس می‌شود که گروهی خاص برای اهداف خود از این ترفند بهره برده و بر این مبنا بر افکار عمومی تأثیر گذاشته و در سطحی بالاتر بر آن مسلط می‌گردند. این گروه با هوشمندی بی‌مثال آن چنان در این راستا پیش می‌روند و بر علایمی خاص تأکید می‌ورزند که تنها با نگاهی عمیق و تحلیلی می‌توان به اهدافشان پی‌برد. حال آن که این نمادها اکثراً جنبه ضددینی و انحرافی دارند. این در حالیست که طراحان گرافیک و هنرمندان ما عمدتاً با این نمادها آشنایی کامل و لازم را نداشته و در نتیجه در مواجهه‌ی با آنها عوامانه برخورد می‌نمایند.

چشم جهان‌بین و مثلث نورافشان

شناخته شده‌ترین نشان ماسونی را می‌توان در مهر ایالات متحده‌ی آمریکا و هم‌چنین بر روی اسکناس یک دلاری یافت. در این مهر، یک هرم که بالای آن چشمی درون مثلث جای دارد، ترسیم شده است (تصویر ۱).

علامت چشم درون مثلث در همه‌ی لژها و مجلات این گروه به چشم می‌خورد. نکته قابل توجه آن است که در این نماد چشم بالای هرم است، نه روی آن. به این معنا که کار هنوز ناتمام است، زمانی می‌آید که آن خدا (دجال یا ضد مسیح) جایگاهش را در هرم بیابد^۳ (یحیی، ۱۳۸۴، ۳۴).

در سنت ماسونی، چشم در حیطه‌ی مادی، نماد خورشید مرئی است و از آنجا زندگی و نور صادر می‌شود. در حیطه‌ی برزخی یا کوبی، نماد کلمه و اصل اخلاق است و در حیطه‌ی معنوی یا الهی نماد معمار بزرگ جهان (شوالیه و گربران، ۱۳۷۷، ۱۲۵).

چشم، تصویری ماسونی است که حداقل از سال ۱۷۰۰ م. به طور مکرر در آثار هنری و معابد فراماسون‌ها به کار می‌رود. این که بنیان‌گذاران آمریکا از همان تصویر و در همان دوره استفاده کردند، از نظر عده‌ای تصادفی به نظر نمی‌آید. استفاده از این هرم در مهر ایالات متحده آمریکا و هم‌چنین بر روی



تصویر ۱- هرم و تک‌چشم ماسونی بر روی دلار آمریکایی. ماخذ: (کفاش و شفیعی سروستانی، ۲۶، ۱۳۸۸)

فراماسونری مطابقت کامل دارد.

۲. چشم هوروس^۲

خدای خورشید از ایزدان مصر باستان به شمار می‌رود. نام او به لاتین Horuse است که خود ماخذ از horos یونانی و hor مصری ریشه گرفته است. او «ایزد عقاب‌نما» یا خدای قوش‌سر بود که در میان یونانیان با آپولن یکی پنداشته می‌شد و در نگاره‌های بازمانده از مصر باستان، سر عقاب دارد. او با نام هور، به معنای آسمان در نظر مصریان باستان، عقاب‌نما می‌نمود که فراز سرشان در آسمان پرواز می‌کرد. بسیاری از آنان آسمان را هم چون عقابی ایزدی می‌پنداشتند که دو چشمش، یکی خورشید و دیگری ماه بود. پرستندگان، ایزد عقاب‌نما را در نظام‌های پیش از تاریخ، «توتم» می‌دانستند و از نخستین زمان، موجودی ایزدی و برجسته به شمار می‌آمد. تصویر نگاره ایزد عبارت است از عقابی که بر تیرکی نشسته است (تصویر ۲).

چشم و ابروی هوروس، مظهر قدرت و نیرو است. چشم راست یعنی خورشید، رع و ایزیس؛ چشم چپ، ماه و ایزیس. چشم رع مار سلطنتی^۸ نیز هست. چشم هوروس احتمالاً ماه و اهله‌ی آن را تداعی می‌کند و نماد هدایایی است که در معابد برای ایزدان تهیه می‌شود (کوپر، ۱۳۸۰، ۳۱۱).

براساس اسطوره‌شناسی مصری، هوروس پسر ایزیس و ایزیس است. پس از کشته شدن ایزیس به دست برادرش ست؛ ایزیس قطعات تکه‌تکه‌ی ایزیس را به کمک تات (و در برخی روایات به کمک آنوبیس) جمع می‌کند و از این طریق ایزیس را دوباره زنده می‌کند و از او صاحب فرزندی به نام هوروس می‌شود.



تصویر ۲- هوروس خدای خورشید.
ماخذ: (Villiers, 2002, 288)

اسکناس یک دلاری نیز شواهدی دیگر بر این مدعاست (کفاش و شفیع سروسناتی، ۱۳۸۸، ۸۲).
در مورد این تک‌چشم چندین نظریه وجود دارد:

۱. چشم دجال

ظاهراً مهم‌ترین نظریه در مورد چشم چپ که سند محکم اسلامی دارد همین دجال است. هم‌چنین در کتاب عهد جدید هم این نام ذکر شده است. حالا بگذریم که در مورد خود دجال و این‌که انسان است یا خیر حرف و سخن زیاد است. دجال، ستم‌کاری است که در آخرالزمان مردم را گمراه خواهد کرد. این واقعیت، در سه دین یهودیت، مسیحیت و اسلام مطرح شده است. یکی از نشانه‌های حتمی ظهور حضرت ولی عصر (عج)، خروج شخصی به نام «دجال» است. وی شخصی طاغوتی و نیرنگ‌باز است که به فریب تعداد زیادی از مردم می‌پردازد. دجال از واژه دَجَل گرفته شده است و در لغت، به معنای، حق‌پوشی، نیرنگ‌بازی، دروغ‌پردازی و تغییر حقایق است و فعل آن‌را به معنای آب طلا و آب نقره دادن گفته‌اند. بنابراین وقتی دجال را برای کسی به کار می‌برند یعنی آن شخص، منافق، دروغ‌گو و فریبنده است. این لغت، در زبان‌های فرانسه و انگلیسی آنتی کریست^۹ نامیده می‌شود که به معنای دشمن و ضد مسیح است (مجلسی، ۱۳۷۳، ۹۷۲).

حضرت علی (ع) در پاسخ به سؤال یکی از یارانشان درباره‌ی دجال، می‌فرماید:

«... چشم راست ندارد و چشم دیگر در پیشانی اوست و مانند ستاره‌ی صبح می‌درخشد. چیزی در چشم اوست که گویی آمیخته به خون است...»^۵ (بحارالانوار، ج ۵۲، ۱۹۴، ۲۸).

همان‌گونه که ملاحظه می‌شود، در حدیث مذکور، یک ویژگی مهم برای «تک‌چشم» دجال ذکر شده است و آن «درخشنده» بودن چشم دجال می‌باشد. این ویژگی ذکر شده در روایات نیز به طرز اعجاب‌آوری با نماد معروف «هرم و چشم جهان‌بین» فراماسونری مطابقت دارد. زیرا نام دیگر نماد «چشم جهان‌بین» و یا «مثلث نور افشان» است؛ به‌گونه‌ای که در تصاویر نماد مذکور، از اطراف «چشم جهان‌بین»، شعاع‌های نورانی رسم می‌گردد. زیرا نماد «چشم جهان‌بین»، از چشم رع^۶ یا خدای خورشید مصریان اقتباس شده است و به همین علت، به صورت «درخشنده» رسم می‌گردد. نکته‌ی مهمی که در این رابطه وجود دارد، این است که در نماد «چشم جهان‌بین» ماسون‌ها، ویژگی درخشندگی بسیار حایز اهمیت است. از شواهد مهم در این رابطه، می‌توان به این نکته اشاره کرد که نه تنها نام دیگر نماد «چشم جهان‌بین»، «مثلث نورافشان» است، بلکه در اطراف این چشم، شعاع‌های نورانی نیز وجود دارد. حتی در مُهر ماسونی آمریکا نیز شعاع‌های نورانی فقط در اطراف «چشم جهان‌بین» و مثلث انتهایی هرم وجود دارد و در اطراف نقاط دیگر هرم، شعاع‌های نورانی موجود نیست. بدین ترتیب درمی‌یابیم که توصیف روایات، درباره‌ی درخشنده بودن چشم دجال، با ویژگی‌های نماد چشم جهان‌بین



تصویر ۴- چشم هوروس خدای خورشید در مصر باستان.
ماخذ: (www.alvadossadegh.com)

تصویر ۳- علامت معروف فراماسونری.
ماخذ: (www.alvadossadegh.com)

ادعا می‌شود چشم بالای هرم نیز یک نشان ماسونی است و از حروف تصویری هیروگلیف مصری گرفته شده است. چیزی که مصریان باستان چشم وچت^۱ نامیدند. به نظر می‌رسد این چشم که به چشم هوروس معروف است، نمایانگر زندگی جاویدان، خود زندگی و رستاخیز باشد. آنها منکر وجود خدا هستند. آنها می‌گویند آنچه واقعاً ما را به وجود آورد، نظم و آشوب بود. شعارشان این است که نظم از درون آشوب به وجود آمد (شوالیه و گربران، ۱۳۷۷، ۱۲۵).

طراحی شخصیت‌ها و مسکات‌ها

امروزه در طراحی شخصیت‌های انیمیشنی و مسکات‌های تبلیغاتی و حتی در فیلم‌ها، شاهد اشاراتی کاملاً مستقیم و بی‌تعارف به شخصیت‌های تک‌چشم آبی‌رنگ و یا سبزرنگ هستیم. این نوع طراحی‌ها با دو هدف صورت می‌گیرند: اولاً برای معرفی و شناساندن شخصیت‌های تک‌چشم و آشنا کردن عوام با این موجودات زشت و عجیب‌الخلقه، ثانیاً ایجاد علاقه در مخاطبان نسبت به این شخصیت‌ها که با وجود چهره‌ای نازیبا، دارای محبوبیت و جذابیت هستند.

در گذشته اکثر هیولاها و شخصیت‌های منفی، مانند دزدان دریایی و غول‌های عظیم‌الجثه را تک‌چشم نشان می‌دادند و نوعی وحشت را در مخاطب نسبت به موجودات تک‌چشم ایجاد کرده بودند؛ اما در دهه‌ی اخیر، سبک و سیاق‌ها تغییر نموده و می‌توان گفت کاملاً برعکس عمل می‌کنند تا جایی که یک هیولای بی‌شاخ و دم به محبوب‌ترین شخصیت در میان شخصیت‌ها تبدیل می‌شود. اما هدف از این نوع عملکرد را چگونه می‌توان توجیه نمود؟

در حال حاضر در تمامی وسایل ارتباط جمعی مثل رسانه‌ها، فیلم‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و... اصلی‌ترین مطلبی که سعی بر القای آن بر افکار عمومی است، وجود اجنه و نحوه‌ی ارتباط برقرار کردن با آنها است. جای شکی وجود ندارد که در آینده‌ی بسیار نزدیک، ما شاهد ورود جنیان به دنیای خود باشیم، حالا به اسم جن باشد یا افرادی که از سرزمین‌های دیگر آمده‌اند، در هر

هوروس، پس از بزرگ شدن برای انتقام گرفتن به جنگ با ست می‌رود. به همین خاطر هوروس را خدای انتقام نیز می‌دانند. ست به یکی از چشم‌های هوروس ضربه می‌زند و آن را کور (و در برخی روایات ضعیف) می‌کند. در نهایت وقتی که هوروس، ست را شکست می‌دهد و قصد کشتن او را می‌کند، ایزیس که مادر هوروس و خواهر ست است، او را از کشتن ست باز می‌دارد (ژویو، ۱۳۸۹، ۶۳).

۳. چشم ابلیس

برخی دیگر، نماد چشم را مستقیماً مرتبط با ابلیس می‌دانند. در زمان حضرت ابراهیم(ع)، هنگامی که او برای قربانی کردن فرزندش عازم بود، در مکانی با نام جمره‌ی عقبه، ۳ بار ابلیس بر او ظاهر می‌شود تا او را از اجرای دستور الهی باز دارد و حضرت ابراهیم نیز به دستور الهی هر بار به او سنگ می‌زند. نکته‌ای که برخی اضافه می‌کنند این است که در اثر اصابت سنگ، یکی از چشمان ابلیس کور می‌شود (کفاش و سروستانی، ۱۳۸۸، ۹۲)!

در هر صورت برخی از نظریه‌پردازان معتقدند، فراماسون‌ها در تشریفات یک مذهب کهن غوطه‌ورند که قطعاً مغایر با مسیحیت است. آنها به آفرینش فعالانه‌ی خداوند اعتقاد ندارند و چنین کسی به پوچی و حشمتناکی معتقد است. هرم جایی است که افراد با تشریفات خاص به درون این مذهب دروغین کهن بدون خالق یا خدا وارد می‌شوند.



تصویر ۵- تک چشم ماسونی.
ماخذ: (کفاش و سروستانی، ۱۳۸۸، ۲۹)

همین زمان موجود بیگانه‌ای به نام گالاکسهار متوجه می‌شود که سنگ کوانتینیوم روی زمین فرود آمده است. او به این ماده شدیداً نیاز دارد و برای همین ربانی به زمین می‌فرستد تا این عنصر را برای او ببرد. انسان‌ها که توان مقابله با این ربات را ندارند از هیولاهای و سوزان کمک می‌خواهند و می‌گویند در عوض به آنها آزادی خواهند داد. سوزان و دوستانش به جنگ ربات می‌روند و آن را شکست می‌دهند و آزادی را به دست می‌آورند. اما آن‌چه در این انیمیشن آمریکایی جالب توجه است، وجود دو شخصیت تک‌چشم، یکی تخریب‌گر و دیگری ناجی جهان می‌باشد و این تضاد و تناقض در این دو کاراکتر بیان‌گر آن است که نابودی و یا بقای زندگی هر دو در دستان موجودات تک‌چشم می‌باشد که در واقع اشاره به فراماسونری و یا در سطحی بالاتر صهیونیست‌ها دارد.



تصویر ۶- هیولاهای علیه بیگانگان (Monsters vs. Aliens).
 ماخذ: (www.monstersvsaliens.com)



تصویر ۷- کاراکترهای هیولاهای علیه بیگانه
 به ترتیب از سمت راست: حلقه، بی او بی، دکتر سوسک و نی نی.
 ماخذ: (www.monstersvsaliens.com)

صورت این جریان‌ها، چندین سال است که ذهن مردم را برای رویارویی با آن آماده می‌کنند. اعتقاد گروه‌های شیطان‌پرستی این است که بستر را در این دنیا برای شیاطین و اجنه فراهم کنند تا بعد از آماده‌سازی، آنها را به عنوان حکمرانان بلامنازع در این دنیا معرفی کنند، که صاحب این حکومت خیالی آنها همان لوسیفر تک‌چشم یا همان ابلیس، ژوپیتتر، هروس، زئوس و یا هر اسمی که بر او می‌نهند، باشد.

یکی از مهم‌ترین وسایل ارتباط جمعی که به طرز عجیبی بر تمام کشورهای دنیا سلطه یافته، سینما و صنعت فیلم‌سازی است. سیطره‌ی یهود بر شرکت‌هایی که فیلم‌های سینمایی را تهیه می‌کنند یک سیطره و تسلط تقریباً همه‌جانبه و گسترده می‌باشد. برخی از آمارهای تأیید شده نشان می‌دهد که اغلب افرادی که در صنعت فیلم‌سازی آمریکا، در تهیه، توزیع، تحریر، تصویر و صدابرداری و مونتاژ کار می‌کنند، یهودی هستند و حتی بزرگ‌ترین شرکت‌های اصلی فیلم‌سازی در تملک صهیونیست‌ها است؛ از این رو آنان از رسانه‌ها برای رسیدن به اهداف خود بهره گرفته و در این مسیر سرمایه‌گذاری هنگفتی صورت می‌گیرد. در این‌جا به بررسی نمونه‌هایی از طراحی شخصیت‌ها و مسکات‌هایی که هم‌راستا با این اهداف طراحی و روانه جامعه شده‌اند، می‌پردازیم.

۱. انیمیشن هیولاهای علیه بیگانه

این انیمیشن محصول شرکت دریم‌ورکس^{۱۲} آمریکایی، به کارگردانی کنراد ورنون^{۱۳} است که در ۲ مارس ۲۰۰۹ به نمایش درآمد. داستان این انیمیشن ۴۸ دقیقه‌ای درباره دختری به نام سوزان مورفی می‌باشد که درست در روز ازدواجش، شهاب‌سنگی حاوی عنصر کوانتینیوم به او برخورد می‌کند و قد او به ۴۵ متر می‌رسد و جثه‌اش بسیار بزرگ می‌شود. عروسی او به هم می‌خورد و نیز به یک مخفیگاه فوق سری منتقل می‌شود. آن‌جا با هیولاهایی عجیب و غریب که مانند انسان‌ها حرف می‌زنند، برخورد می‌کند و به او توضیح داده می‌شود که دولت از پنج سال پیش تصمیم گرفته به مردم القا کند که هیولاهای فقط در افسانه‌ها هستند و خود این مخفیگاه فوق سری را ساخته تا دانشمندان به جمع‌آوری و آزمایش روی این هیولاهای بپردازند. به او گفته می‌شود که دیگر هیچ‌گاه از آن‌جا بیرون نخواهد رفت و دیگر خانواده‌اش را نمی‌بیند.

سوزان آن‌جا با هیولاهایی به نام نی‌نی، حلقه، بی‌اوبی و دکتر سوسک آشنا می‌شود. «حلقه» نوعی ماهی است که بیست‌هزار سال یخ زده بوده و در عصر جدید یخش آب شده و به زندگی برگشته و توسط دانشمندان دستگیر شده‌است. «بی‌اوبی» نوعی موجودی ژله‌ای است که در آزمایشگاه و بر اثر آزمایش روی گوجه‌فرنگی به وجود آمده‌است. «دکتر سوسک» هم در واقع انسان بوده و وقتی در حال تحقیق بر روی سوسک‌ها بوده به شکل سوسک درآمده‌است. «نی‌نی» کرم ابریشمی که بر اثر آزمایش‌های هسته‌ای اندازه‌اش بسیار بزرگ شده‌است. در

موجود تخریب‌گر تک‌چشم زمانی که وارد زمین می‌شود تنها قدرتی که یارای مقابله با وی دارد راه ارتش آمریکا می‌یابد. در مقابل این هیولای تک‌چشم، کاراکتر آبی رنگ و تک‌چشم دیگری با نام B.O.B یا باب که نقش ناجی را بازی می‌کند، دیده می‌شود. این شخصیت آبی‌رنگ ژله‌ای با حرکات و دیالوگ‌های بامزه‌ای که در طول فیلم دارد به عنوان یکی از شخصیت‌های محبوب و دوست‌داشتنی در بین کودکان و حتی بزرگسالان تبدیل می‌شود. رنگ آبی این شخصیت یادآور جن آبی^{۱۴} شیطان معروف و با اهمیت فراماسونری و شیطان‌پرستی است (یحیی، ۱۳۷۸، ۷۶).

اما هیولای آبی چیست؟ هفتمین راز فراماسون‌ها جن یا هیولای آبی است که در بیشتر کارتون‌ها و انیمیشن‌ها از آن استفاده می‌کنند (که از آن جمله می‌توان به موجودات عجیب‌الخلقه‌ی فیلم آواتار، هیولای آبی رنگ کارخانه هیولاها، کاراکتر سونیک، مگامایند، کوتوله‌های اسمارف و تعداد بسیاری دیگر اشاره کرد).

موفقیت این شخصیت در جلب توجه مخاطبان تا حدی بود که در سری دوم انیمیشن هیولاها، باب در نقش اصلی ظاهر شده است.

۲. کارخانه هیولاها^{۱۵}

این انیمیشن محصول سال ۲۰۰۱ شرکت آمریکایی استودیو انیمیشن پیکسار^{۱۶} به کارگردانی دیوید سیلورمن، می‌باشد. داستان انیمیشن از این قرار است که در سرزمین هیولاها برای تهیه انرژی روش خاصی وجود دارد، هیولاها با ترساندن بچه‌ها از صدای جیغ آنها انرژی تهیه می‌کنند، البته رئیس کارخانه به هیولاها تلقین کرده که هیچ چیز به اندازه یک کودک خطرناک نیست و حتی یک تماس آنها می‌تواند باعث مرگ شود. سرانجام روزی یک کودک وارد سرزمین هیولاها می‌شود و همه چیز را به هم می‌ریزد ولی در این بین سالی و مایک (شخصیت‌های اصلی داستان) کشف می‌کنند که صدای خنده کودکان انرژی بیشتری تولید می‌کند و روش کار کارخانه به کلی تغییر می‌کند و ...

انیمیشن کارخانه هیولاها یا Monsters Company برنده یک جایزه اسکار و نامزد دریافت ۳ جایزه اسکار در سال ۲۰۰۲، بی‌شک یکی از فراماسونری‌ترین انیمیشن‌های موجود است. این انیمیشن ارتباط مستقیم با جن و شیطان و جادو را بیان می‌کند. شخصیت اصلی داستان یعنی سالی، یک هیولای آبی است که برخلاف این که بسیار ترسناک و خشن است، دلی مهربان دارد و بچه‌ها که در داستان دشمن اصلی هیولاها می‌باشند را دوست دارد. یکی از اصلی‌ترین نمادهای این انیمیشن، نشان کارخانه آنهاست. حرف M که ابتدای کلمه Mason است و چشم جهان‌بین که وسط این حرف است، در این نشان، بسیار قابل توجه است. همچنین شخصیت دیگر این انیمیشن با نام مایک هیولایی تک‌چشم و سبز رنگ است که با حرکات طنزآمیز و کمدی خود جذابیت بسیار زیادی را ایجاد



تصویر ۸- شخصیت تک چشم تخریب‌گر.
ماخذ: (www.monstersvsaliens.com)

Oooze gonna save us?



تصویر ۹- شخصیت تک چشم.
ماخذ: (www.monstersvsaliens.com)



تصویر ۱۰- کارخانه هیولاها (Monster.INC).
ماخذ: (www.Monstersinc.com)



تصویر ۱۱- مایک (Monester.INC).
ماخذ: (www.Monstersinc.com)



تصویر ۱۲- من نفرت انگیز (Despicable Me).
ماخذ: (www.despicableme.com)



تصویر ۱۳- موجودات تک چشم
زرد رنگ آبی پوش.
ماخذ: (www.despicableme.com)

می‌کند. قابل ذکر است که رنگ سبز نیز برای ماسون‌ها دارای اهمیت بسیار است.

علاوه بر این، تعداد هیولاهای تک‌چشم دیگری که در این انیمیشن وجود دارند، قابل توجه است. جذابیت بالای فیلم‌نامه و اجرای قوی آن سبب گردید تا این انیمیشن به یکی از محبوب‌ترین و پربیننده‌ترین انیمیشن در دهه اخیر گردد و سری جدید آن نیز در سال ۲۰۱۳ اکران خواهد شد.

۳. من نفرت‌انگیز^{۱۲}

من نفرت‌انگیز که در واقع اولین انیمیشن سه‌بعدی محصول سال ۲۰۱۰ شرکت یونیورسال آمریکایی است که بعد از انیمیشن مگامایند، دومین انیمیشن مهم سال اخیر به شمار می‌رود. موضوع اصلی داستان درباره یک شخصیت شرور دست و پاچلفتی است که نقشه دزدیدن ماه را می‌کشد ولی با ورود سه دختر بچه به زندگی وی روال داستان متفاوت می‌گردد. این فیلم حول زندگی شخصیتی به نام آقای گرو^{۱۸} است. دقیقاً نویسنده کاری می‌کند که مخاطب نسبت به یک شخصیت دزد و جاه طلب، احساس خوبی پیدا کند. در زمینه‌ی انیمیشن، تغییر نقش‌های منفی به مثبت، پیش‌تر هم وجود داشته‌است. برای نمونه می‌توان به کارخانه هیولاهای و شرک اشاره نمود. در انیمیشن مگامایند با موجودی فضایی مواجه می‌شویم که تبدیل به شر مطلق شده بود و در من نفرت‌انگیز با سارقی رو به رو می‌شویم که می‌خواهد با دزدیدن کره ماه، ابراز وجود نماید. چگونگی تغییر در نوع شخصیت‌پردازی‌ها در انیمیشن‌های اخیر به نسبت قهرمان‌های معصوم و فرشته‌آسای گذشته هم‌چون سفیدبرفی و پینوکیو و بامبی به سمت موجودات پلید و خبیث، خود می‌تواند موضوع تحقیقی دیگر قرار گیرد. به نظر می‌رسد که در شخصیت‌های خبیث این انیمیشن‌ها، که در نهایت به نقش مثبت و دوست‌داشتنی داستان تبدیل می‌گردند، پیام‌هایی نهفته است که نه تنها کودکان، بلکه بزرگسالان را تحت تاثیر گذارده و آنان را با ایده‌های فلسفی و روان‌شناسانه مواجه می‌نماید. شاخصه اصلی که موجب خندانندن مخاطب در این فیلم می‌شود، حضور موجوداتی است که بعضی از آنها یک چشم بوده و به قول خودشان ذاتاً مهندس بوده‌اند.

این موجودات زرد رنگ آبی پوش آن‌چنان فضای منفی و خشن فیلم را متحول می‌سازند که مسلماً بیننده را مجذوب خود می‌نمایند. این شخصیت علاوه بر رنگ زرد و آبی (که هر دو از رنگ‌های مورد توجه فراماسون‌ها هستند) و تک‌چشم بودنش، به یک نکته بسیار ظریف دیگر نیز اشاره می‌نماید و آن حرف G حک شده بر روی لباسش است که به ظاهر اشاره به نام صاحب خود یعنی گرو دارد اما در واقع یادآور نماد دیگر فراماسونری یعنی گونیا و پرگار می‌باشد. علاوه بر آن حرف G به کلمه Goat یا بز بافومت از دیگر نمادهای مشهور و پر کاربرد ماسونی نیز اشاره دارد.

این دو مسکات برای این بازی‌ها باقی نمی‌ماند. این دو شخصیت را می‌توان جدیدترین طراحی از موجودات تک‌چشم دانست که به دلیل ارائه آن در مراسم جهانی چون المپیک، به سرعت مورد توجه قرار گرفت و ذهن‌ها را به خود مشغول ساخت. در پایان برای بررسی دقیق و منسجم‌تر، مسکات‌ها و شخصیت‌های ذکر شده در جدول ۱ آورده می‌شوند.



تصویر ۱۳- مسکات‌های المپیک ۲۰۱۲ لندن.
ماخذ: (www.despicableme.com)

۴. مسکات‌های المپیک ۲۰۱۲ لندن

علاوه بر شخصیت‌های انیمیشن مورد اشاره، مسکات‌های طراحی شده تک‌چشم المپیک ۲۰۱۲ لندن نیز بسیار قابل توجه است. این دو شخصیت تک‌چشم، حرف‌های بسیاری با خود دارند.

طراحان شخصیت‌های تک‌چشم ونلاک^{۱۹} و مندویل^{۲۰} بیان می‌کنند که آنها از دو قطره‌ی آخر فلزی که برای ساخت استادیوم المپیک ۲۰۱۲ لندن استفاده شده بود، به‌وجود آمدند. آن‌ها ضمن تذکر این نکته به مخاطب، چنین توضیح می‌دهند: «به همین دلیل است که ما این قدر براق هستیم، ما عکس آدم‌ها، اشیاء و جاهای مختلفی را که در طول سفر خود در بریتانیا می‌بینیم منعکس می‌کنیم» (www.london2012.com).

ونلاک و مندویل که توسط ایریس^{۲۱} طراحی شده‌اند، همانند دیگر نمادهای هویت‌ساز المپیک ۲۰۱۲، انعطاف‌پذیر هستند و ظاهرشان برای نشان دادن جنبه‌های مختلف برند، تغییر می‌کند. در واقع طراح اصلی این دو شخصیت را باید وولف الینس^{۲۲} شرکتی مشاوره‌ای تبلیغاتی دانست که به دلیل سابقه و خدمات طولانی که به رژیم صهیونیستی داشته، شهرت دارد. با در نظر گرفتن نشان بحث‌برانگیز این دوره المپیک که توسط همین شرکت طراحی شده^{۲۳} جای هیچ شکی در مورد دلیل طراحی

جدول ۱- بررسی شخصیت‌ها و مسکات‌های انیمیشن.

ردیف	مسکات یا شخصیت	نمادهای بکار رفته	فرقه‌های استفاده کننده	شرکت سازنده	کشور
۱	شخصیت بی‌اوبی یا باب در انیمیشن هیولاها علیه بیگانگان 	تک‌چشم جهان‌بین 	فراماسونری و شیطان‌پرستی	شرکت دریم‌ورکس (Dream works)	آمریکا
۲	شخصیت مایک در انیمیشن کارخانه هیولاها 	تک‌چشم جهان‌بین 	فراماسونری و شیطان‌پرستی	استودیو پیکسار (pixar)	آمریکا
۳	موجودات تک‌چشم زردرنگ آبی‌پوش در انیمیشن من نفرت‌انگیز 	تک‌چشم جهان‌بین بافومت پرگار و گونیا 	فراماسونری و شیطان‌پرستی	شرکت یونیورسال (Universal)	آمریکا

لندن	وولف الینس (Olins Wolff)	فراماسونری و شیطان‌پرستی	 <p>تک چشم جهان‌بین</p>	 <p>مسکات‌های المپیک ۲۰۱۲</p>	۴
------	-----------------------------	--------------------------	--	--	---

نتیجه

ساختگی خود به وجود می‌آورند. گاهی برای خوب جلوه دادن گروه یا شخصیتی آنها را در سکانس‌های شاد و جذاب برای مخاطب به تصویر می‌کشند و مخاطب به صورت ناخودآگاه قرصی را که متوجه آن نیست می‌خورد و روی ذهنش تاثیر می‌گذارد و از این طریق تمامی آن چه را که مدنظر دارند به راحتی و بدون آن که بیننده متوجه آن باشد، به مخاطبان خود القا می‌کنند. در واقع تنها راه مقابله و فرار از این دام‌های شیطانی، شناخت و علم به نمادهایی است که مورد استفاده‌ی این گروه‌ها می‌باشد تا در مواجهه با آنها آگاهانه عمل شود و ناخواسته اسیر اهدافی که در پس نمایش آنها مخفی است، نشد.

آن چه که همواره باید بدان توجه داشت این است که فرقه‌های نوظهور و انحرافی چون فراماسونری و شیطان‌پرستی، برای تاثیرگذاری راه کارهای شاخصی دارد. آنها از طریق بازی با نمادها و به‌کارگیری ترفندهای گوناگون اهداف شوم خود را دنبال می‌کنند و رسانه‌ها یکی از مهم‌ترین پایگاه‌ها برای به ثمر رسیدن این اهداف است. همچنین آنها در مورد طراحی شخصیت‌های انیمیشنی و مسکات‌های مختلف روش خاصی دارند؛ در واقع آنها تمام کدها را در کنار هم در شخصیت یا شخصیت‌هایی می‌چینند و کاری می‌کنند که بیننده را نسبت به آن شخصیت جذب نمایند و رابطه‌ای بین مخاطب و شخصیت

پی‌نوشت‌ها

- 6 Ra.
- 7 Horuse.
- 8 Uraeus.
- 9 Wedjat.

۱۰ شگون نما (Mascot) یا سمبل خوش‌یمنی جسم یا عروسکی است که در فرهنگ اروپایی و برخی فرهنگ‌های دیگر به عنوان نظر‌قربانی و برای دور داشتن بدشانسی به کار می‌رود (W. Card, 2005, 40). تفاوت اصلی مسکات با سایر نمادها این است که برای آن شخصیت‌پردازی شده است. این پردازش شخصیت، نماد را از حالت تک‌بعدی و تک‌شکلی بیرون می‌آورد و با فعالیت‌ها و ویژگی‌های انسانی عجین می‌کند. به این ترتیب، در جوامع امروزی، مسکات‌ها از جمله ابزارهای پیوند گروه یا سازمانی خاص با اجتماع هستند. آن‌ها به آسانی قابل شناسایی‌اند و به محض دیده شدن، جایی را که به آن تعلق دارند در ذهن مخاطبان تداعی می‌کنند (میر کریمی، ۱۳۸۷، ۲۹).

- 11 Monsters. vs Aliens.
- 12 Dream works.
- 13 Conrad Vernon.
- 14 Blue demon.
- 15 Monsters, INC.
- 16 Pixar.
- 17 Despicable Me.
- 18 Mr.GRU.
- 19 Wenlock.
- 20 Mandeville.

۱ کلمه‌ی ماسون (mason) یعنی بنا و فراماسون (Freemason) در لغت به معنای «بنای آزاد» یا «معماران آزاد» است. ماسونری یک تشکیلات منظم جهانی است که بر ارکان دولت‌های جهان و اکثر وجوه زندگی سیاسی، اقتصادی و فرهنگی جوامع، سلطه یافته است و بسیار هم آزادانه عمل می‌کند. این کسی که عضو فراماسونری است، ماسون یا فراماسون نامیده می‌شود. این سازمان که ماهیتی پیچیده و مخفی دارد تقریباً از قرون وسطی تا اوایل قرن هفدهم تشکیلات سری صنف معماران و بنایان بوده و چون اغلب بنایان را یهودیان (به دلیل مهارت در ساخت بنا) تشکیل می‌دادند، فراماسونری صنفی را می‌توان یک سازمان سری یهودی نام نهاد (یحیی، ۱۳۷۸، ۲۰۳).
۲ شیطان‌پرستی یک حرکت مکتبی، شبه مکتبی و یا فلسفی است که هواداران آن، شیطان را یک طرح و الگوی اصلی و قبل از عالم هستی می‌پندارند. آن‌ها شیطان را موجودی زنده و با چند وجه از طبیعت انسان مشترک می‌دانند. شیطان‌پرستی را در گروه «راه چپ» مخالف با «راه راست» طبقه‌بندی می‌کنند. دست چپی‌ها به غنی‌سازی روحی خود در جریان کارهای خودشان معتقدند و براین باورند که در نهایت باید تنها به خود جواب پس دهند. در حالی که دست راستی‌ها، غنی‌سازی روحی خود را از طریق وقف کردن و بندگی خود در مقابل قدرتی بزرگ‌تر به دست می‌آورند (مقدس، ۱۳۸۸، ۴۵).

۳ با توجه به معمار بودن اعضای نخستین این فرقه، ناتمام بودن این هرم نشان از اهمیت دجال برای آنان دارد. در واقع با آمدن دجال موعود کار به اتمام خواهد رسید و آنان به هدف اصلی خود که همان تشکیل حکومت جهانی است خواهند رسید.

4 Antichrist.

۵ ...عینه الیمنی مسموحه والأخری فی جبهته تضی کأنها کوبک الصبح، فیها علقه کأنها ممزوجه بالدم ...

21 Iris.

22 Wolff. Olins

۲۴ اشاره به مخفی نمودن کلمه Zoan (صهیون) در نشان المپیک ۲۰۱۲ لندن که حواشی بسیاری را در پی داشت.

فهرست منابع

ژویو (۱۳۸۹)، اساطیر مصر، ترجمه دکتر ابوالقاسم اسماعیل پور، نشر قطره، چاپ پنجم، تهران.
 کفاش، حامد و شفیع سروستانی، فاطمه (۱۳۸۸)، رازهای دلار، چاپ اول، نشر هلال، تهران.
 کوپر، جی.سی (۱۳۸۰)، فرهنگ مَصور نمادهای سنتی، ترجمه ملیحه کرباسیان، نشر فرشاد، چاپ اول، تهران.
 گرابران، آلن و شوالیه، ژان (۱۳۷۷)، فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فضایی، انتشارات جیحون، چاپ اول، تهران.
 مقدس، احسان (۱۳۸۸)، کژراهه‌ی شیطان پرستی در دوران معاصر، انتشارات نیلوبرگ، چاپ اول، تهران.
 میرکریمی، تارا (۱۳۸۷)، مسکات، مارلیک، چاپ اول، تهران.
 یحیی، هارون (۱۳۷۸)، مبانی فراماسونری، ترجمه جعفر سعیدی، مرکز اسناد انقلاب اسلامی، چاپ سوم، تهران.

Villiers, Elizabeth (2005), *The Mascot Book*, Estover Road, Plymouth PL67PY, United kingdom.

Blavatsky, H.P. (1892), *The Theosophical Glossey*, Theosophical publishing Socity, London.

www.alvadosadegh.com

www.monstersvsaliens.com

www.monstersinc.com

www.despicableme.com

www.london2012.com

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
 پرتال جامع علوم انسانی