

## بازنمایی هویت دینی در انیمیشن‌های ایرانی (مجموعه انیمیشن فرمانروایان مقدس)<sup>۱</sup>

\* محسن کفیلی فرد

\*\* علی جعفری

\*\*\* محمد سلطانی فر

### چکیده

هویت دینی به مثابه شکلی از اشکال مختلف هویت اجتماعی تحت تأثیر فزاینده رسانه‌های مدرن و محصولات فرهنگی از جمله انیمیشن‌ها قرار دارد. هدف اصلی پژوهش حاضر، مطالعه نحوه بازنمایی هویت دینی در انیمیشن‌های ایرانی است که با تأکید بر نظریه بازنمایی استوارت هال و بهره‌گیری از نظریه‌های مرتبط با حوزه دین به ویژه نظریه گلاک و استارک صورت گرفته است. این تحقیق یک پژوهش کیفی بوده و در آن از روش نشانه‌شناسی استفاده شده است. جامعه آماری شامل انیمیشن‌هایی است که با محوریت دین و مسائل دینی در صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران تولید و پخش شده و با روش نمونه‌گیری هدفمند، ۳ قسمت از مجموعه انیمیشن فرمانروایان مقدس (سموئیل، داوود و سلیمان نبی علیهم‌السلام) به عنوان نمونه انتخاب و بررسی شده است. نتایج تحقیق نشان داد در انیمیشن‌های یاد شده ابعاد مختلف هویت دینی - بعد اعتقادی با مؤلفه‌هایی مثل اعتقاد به خداوند، اعتقاد به نبوت، فرشتگان و شیاطین، بعد مناسکی به صورت عبادت، دعا و نیایش، شرکت در آیین‌های مذهبی و روزه گرفتن، بعد تجربه‌ای در قالب احساس ترس از خدا پس از انجام گناه، طلب توبه و بخشش، آرامش داشتن در ارتباط با خدا، کمک خواستن از خدا و بعد پیامدی بر مبنای مؤلفه‌هایی نظیر مبارزه با طاغوت، دعوت به حق پرستی، جهاد در راه خدا، صلح‌طلبی، کمک به مستمندان، انجام امر به معروف و نهی از منکر - بازنمایی می‌شود.

**واژگان کلیدی:** هویت دینی، بازنمایی، انیمیشن، نشانه‌شناسی، رسانه.

۱. این مقاله برگرفته از رساله دوره دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی واحد اردبیل است.  
\* گروه علوم ارتباطات، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، اردبیل، mohsenk315@gmail.com  
\*\* گروه علوم ارتباطات، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، اردبیل (نویسنده مسئول)  
jafari.communication@gmail.com  
\*\*\* دانشیار گروه علوم ارتباطات، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، soltanifar@yahoo.com  
تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۵/۲۵ تاریخ تأیید: ۱۳۹۹/۸/۱۸

## مقدمه

دین به‌عنوان یکی از مهم‌ترین نهادهای اجتماعی در صورت‌بندی معناهای زندگی اجتماعی همواره از جایگاه خاصی برخوردار بوده است و با توجه به ساختار فرهنگی-اجتماعی ما ایرانیان، هویت دینی در بین سایر هویت‌های اجتماعی (ملی، قومی، جنسیتی و...) بسیار با اهمیت است. در جامعه امروز ایران، با هویت‌ها و نه یک هویت واحد رو به رو هستیم؛ هویت‌هایی که هر زمان و با توجه به زمینه فرهنگی-اجتماعی و دیگر عوامل تأثیرگذار، بعدی از آن مورد تأکید قرار می‌گیرد. در این میان دین یکی از عناصر هویتی انکارناپذیر در جامعه ماست (نیک پی، ۱۳۸۰، ص ۹).

هویت دینی<sup>۱</sup> به دلیل اهمیت ماهوی و محتوایی‌اش در جامعه ایران یکی از مهم‌ترین ابعاد هویتی است که نقش تعیین‌کننده‌ای در هویت‌یابی افراد جامعه بازی می‌کند؛ اما هویت دینی در تعامل متقابل با شرایط اجتماعی پیرامونش و طی مراحل متفاوت چرخه زندگی افراد تنوع می‌پذیرد (حیدری و رمضانی باصری، ۱۳۹۲، ص ۸). افزون بر این شرایط که بر تکوین و تحکیم هویت دینی مؤثر بوده‌اند، می‌توان به تحولات دیگری چون گسترش رسانه‌ها در چند دهه اخیر اشاره کرد که امکان بازتولید هویت دینی را در جامعه داراست.

همان‌طور که گیدنز<sup>۲</sup> (۱۳۸۵، ص ۴۸۶) بیان می‌کند، ظهور تلویزیون بر الگوها و زندگی روزمره به‌شدت تأثیر گذاشته است؛ زیرا بسیاری از مردم فعالیت‌های دیگر را پیرامون برنامه‌های تلویزیونی معینی تنظیم می‌کنند. تلویزیون به فراهم ساختن چارچوب‌ها و نگرش‌های کلی ما در رابطه با زندگی اجتماعی به‌طورکلی و تعیین بخشی از هویت اجتماعی (دینی) به طور اخص کمک می‌کند (ریاحی و همکاران، ۱۳۹۳، ص ۳۴).

شکاف موجود میان واقعیت و آنچه در رسانه‌ها ارائه می‌شود، سبب شده است که تلاش‌های بسیار برای توصیف و تبیین نحوه، چگونگی و چرایی ارائه بازنمایی‌ها از جهان خارج انجام شود. بنابراین، امروزه بازنمایی رسانه‌ای به مفهومی بنیادین در مطالعات فرهنگی و رسانه‌ای تبدیل شده است و نقشی بی‌بدیل در تحلیل متون رسانه‌ای ایفا می‌کند. رسانه‌ها با استفاده از بازنمایی، دانش و شناخت ما را از جهان بیرون شکل می‌دهد و نقش مهمی در تولید معنا دارد (مهدی‌زاده، ۱۳۸۷، ص ۱۰).

در این میان، انیمیشن‌ها یا فیلم‌های پویانمایی و یا به اصطلاح کارتون‌های تلویزیونی به‌عنوان یکی از قوی‌ترین ساختارهای برنامه‌سازی در تلویزیون با مخاطبان کودک و نوجوان در هویت‌سازی مدرن نقش مهمی ایفا می‌کنند.

1. Religious Identity

2. Giddens

کودکان مطالب زیادی را از رسانه‌ها و بخصوص برنامه‌های مورد علاقه خود یاد می‌گیرند. یکی از محبوب‌ترین برنامه‌های کودکان فیلم‌های پویانمایی (انیمیشن‌ها) هستند (ده‌صوفیانی، ۱۳۹۲، ص ۴۲). این‌گونه از برنامه‌ها با طرح اشکال جدید و متنوع مسائل می‌توانند در پدید آوردن ذهنیات کنشگران و هویت‌بخشی به آنان نقش مؤثری ایفا کنند. از همین رهگذر به نظر می‌رسد هویت دینی به مثابه شکلی از اشکال مختلف هویت اجتماعی تحت تأثیر فزاینده رسانه‌های مدرن و کالاها و محصولات فرهنگی از جمله انیمیشن‌ها قرار دارند. از جمله نمونه‌های موفق پویانمایی‌هایی از این دست می‌توان به مجموعه انیمیشن «فرمانروایان مقدس» اشاره کرد که نوجوانان را با زندگی انبیاء علیهم‌السلام آشنا تر می‌کند. این مجموعه شامل قصه‌های قرآنی درباره پیامبران بنی اسرائیل از جمله سموئیل نبی علیه‌السلام، داوود نبی علیه‌السلام و سلیمان نبی علیه‌السلام می‌باشد.

از این رو در راستای مسئله اصلی تحقیق حاضر با انتخاب سه قسمت از مجموعه پویانمایی «فرمانروایان مقدس»، این پژوهش در پی آن است که ببیند هویت دینی در انیمیشن‌های ایرانی «فرمانروایان مقدس» چگونه نشان داده می‌شود؟ برای بازنمایی ابعاد هویت دینی از چه رمزگان نشانه‌شناختی استفاده شده است؟ انیمیشن‌های مورد مطالعه چه معنای مرجعی را ارائه می‌دهند؟

### تحقیقات پیشین

مرشدی‌زاد و همکاران (۱۳۹۱) در مقاله‌ای با عنوان «بازنمایی هویت دینی در سینمای پس از انقلاب اسلامی» با در نظر گرفتن سه مؤلفه اساسی (خدا، فرد دیندار و دینداری) به چگونگی بازنمایی هویت دینی در سینمای ایران پرداخته‌اند. این پژوهش براساس نظریه بازتابندگی آنتونی گیدنز انجام شده و روش تحقیق آن مبتنی بر تحلیل محتوای کیفی است. نتایج به دست آمده حاکی از حضور قطعی مؤلفه‌های هویت دینی در سینمای ایران است که در طول سه دهه پس از انقلاب از قالب سنتی به قالب بازتابنده منتقل شده است.

صحفی (۱۳۹۰) در تحقیقی با عنوان «نشانه‌شناسی عناصر هویت ملی در سریال مختارنامه» مقوله‌های هویتی را در بیست قسمت نخست سریال مختارنامه با تکیه بر نظریه گفتمان و روایت رمزگشایی و تحلیل کرده است. وی در تحلیل خود به این نتیجه می‌رسد که مختارنامه، هویت ملی ایرانیان را در خود جای داده است. صحفی در پایان به این نتیجه می‌رسد که توجه به هویت ملی و جاسازی نمادهای هویتی در سریال‌های تلویزیونی رسانه ملی را به منبعی هویت‌ساز تبدیل می‌کند و موجب تقویت مفاهیم هویتی در ذهن مخاطب آن می‌شود.

تقی پور و همکاران (۱۳۹۷) در تحقیقی با عنوان بازنمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی به بررسی مؤلفه‌های فرهنگی بازنمایی شده در این انیمیشن می‌پردازند. روش تحقیق، تحلیل محتوای کیفی از نوع قیاسی بود. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که مؤلفه‌هایی مانند ارزش اجتماعی، خشونت، نمادهای غیرکلامی و هویت تمدن غربی در این مجموعه انیمیشن بیشتر به کار رفته و به هنجارها در مقایسه با ارزش‌ها و ضد هنجارها کمتر پرداخته است.

نجف‌زاده و اطهری (۱۳۹۱) در تحقیقی با عنوان «نشانه‌های پست مدرن در کارتون‌های تلویزیونی» با تکیه بر روش نشانه‌شناسی و با هدف تحلیل و مقایسه چهار کارتون تلویزیونی در دو برهه مختلف دهه ۱۹۷۰م، و بعد از آن، این ادعا را مطرح می‌کنند که کارتون‌های جدید به‌عنوان یکی از تولیدات فرهنگی که کودکان را مخاطب قرار می‌دهند، مشحون از نشانه‌های پست مدرنیستی هستند که حمله به فراروایت‌ها، جوهرستیزی، نفی حقیقت، نفی بازنمایی، نفی سوژه‌گی و چند پاره‌گی هویت از جمله آنهاست.

همه این تحقیقات به نوعی شباهت و تفاوت‌هایی با تحقیق حاضر دارند. برخی از آنها از جهت بررسی انیمیشن‌های تلویزیونی با تحقیق حاضر مشابهت دارند؛ اما از نظر رویکرد به دنبال بازنمایی هویت دینی نیستند و با تحقیق حاضر که در پی نشانه‌های هویت دینی است تفاوت بنیادی دارند. برخی هم از نظر هدف و رویکرد شباهت دارند؛ اما از لحاظ نمونه که در این تحقیق انیمیشن‌های تلویزیونی هستند متفاوتند. آنچه که این پژوهش را از سایر تحقیقات متمایز می‌سازد روش تحقیق آن است که الگویی ترکیبی از نشانه‌شناسی برای تحلیل متون ارائه می‌شود.

## مبانی نظری تحقیق

### نظریه بازنمایی

امروزه مفهوم بازنمایی<sup>۱</sup> در مطالعات رسانه‌ای اهمیت خاصی دارد. این مفهوم با تلاش‌هایی که برای ترسیم واقعیت صورت می‌پذیرد، رابطه تنگاتنگ دارد. بازنمایی را «تولید معنا از طریق چهارچوب‌های مفهومی و زبانی» تعریف می‌کنند (مهدی‌زاده، ۱۳۸۴، ص ۱۲). جریان مداوم و مکرر بازنمایی رسانه‌ها از جهان واقع، به طرز قوی بر ادراکات و کنش‌های مخاطبان تأثیر می‌گذارد؛ زیرا در نزد مخاطبان فرض بر این است که این بازنمایی‌ها عین واقعیت است.

اما نکته مهم این است که بازنمایی عین واقعیت نیست. بازنمایی، فرایند گزینش واقعیت است. حتی اگر خوانندگان و مخاطبان گاهی اوقات ممکن است وسوسه شوند براساس بازنمایی رسانه‌ها

1. Representation

از واقعیت، قضاوت و داوری نمایند. بازنمایی - حتی در فیلم‌های مستند- نتیجه فرایند گزینش است که همواره جنبه‌های خاصی از واقعیت را برجسته می‌کند و جنبه‌های دیگری را نادیده می‌گیرد. تلاش رسانه‌ها نیز مصروف بازتاب جهان واقعی نمی‌شود. رسانه‌ها ذاتاً جهان واقعیت را بازنمایی می‌کنند؛ زیرا بدون شکاف میان واقعیت و انگاره رسانه‌ای، ژانر رسانه‌ای نیز بی‌معنا خواهد بود. بازنمایی، یک موضوع و رویداد را چهارچوب‌گذاری می‌کند و از یک واقعیت چند بعدی و چند وجهی، عناصری را برمی‌گزیند و عناصری را وا می‌نهد. یک فیلم، بازتاب واقعیت نیست که بازنمایی و روایتی از واقعیت است. ساخت یک فیلم براساس ارزش و هنجارهای سازمان سازنده و مؤلفه‌های ایدئولوژیک و قدرت‌محور حاکم بر سازمان، واقعیت را دگرگون می‌کند و روایتی خاص از واقعیت را به مخاطب ارائه می‌کند. بازنمایی یکی از مراجع تولید فرهنگ است. بازنمایی فرایند ذاتی تولید و مبادله معنا بین اجزای یک فرهنگ است و این امر مستلزم به‌کارگیری زبان، نشانه‌ها و تصاویر برای بازنمایی چیزهاست. بازنمایی به این نکته اشاره دارد که پدیده‌ها فی‌نفسه دارای معنا نیستند که معنای پدیده‌ها محصول چگونگی بازنمایی آنهاست (هال، ۲۰۰۳، ص ۲).

از نظر ریچارد دایر،<sup>۲</sup> مفهوم بازنمایی در رسانه عبارتست از «ساختی که رسانه‌های جمعی از جنبه‌های مختلف واقعیت مثل افراد، مکان‌ها، اشیاء، هویت‌های فرهنگی و دیگر مفاهیم مجرد ایجاد می‌کنند. تجلی این بازنمایی ممکن است به صورت گفتاری، نوشتاری یا تصاویر متحرک باشد (احمدی، ۱۳۸۵، ص ۵۹).

ارتباط بازنمایی با زندگی و تجربه مردم در جهان اجتماعی، پیچیده است؛ اما بازنمایی‌ها برای مردم واقعی، دارای پیامدهای واقعی است. ریچارد دایر با تأکید بر این نکته تأکید می‌کند که نحوه برخورد با گروه‌های اجتماعی، در بازنمایی فرهنگی، بخشی از این نکته است که با آنها در زندگی واقعی به چه نحو برخورد شود؛ چراکه فقر، آزار و اذیت و تبعیض توسط بازنمایی استحکام می‌یابد و نهادینه می‌شود (کلاروت و لويس، ۲۰۰۲، ص ۱۹۹).

امروزه سه نظریه درباره چگونگی بازنمایی جهان وجود دارد:

۱. نظریه‌های بازتابی که زبان را آئینه جهان می‌انگارند. این نظریه بر این باور است که دوربین در حال نشان دادن واقعیت است. این نظریه که وامدار سنت‌های پوزیتیویستی و به‌ویژه ویتگنشتاین دوره اول است، زبان را ابزاری می‌داند، برای انتقال معنایی که در پدیده‌ها وجود دارد؛

1. Stuart Hall

2. Richard Dyer

3. Calvert & Lewis

۲. نظریه‌های التفاتی یا نیت‌مندی که معنا را همان چیزی می‌دانند که گوینده، هنرمند یا نویسنده قصد گفتنش را دارد و بنابراین زبان بیانگر این خواسته‌ها و نیت‌مندی‌هاست. برعکس نظریه بازتابی، این نظریه می‌گوید هیچ عمل انعکاسی از جهان بیرونی وجود ندارد و آنچه دوربین نشان می‌دهد اراده و نیت پنهانی است که پشت تصاویر وجود دارد. دوربین واقعیت را منعکس نمی‌کند که نمایشی از واقعیت است. این نظریه به‌ویژه در سنت‌های هرمنوتیکی شلایر ماخر<sup>۱</sup> و دیلتای<sup>۲</sup> که فهم را کشف ذهنیت مؤلف می‌دانستند و رویکردهای پدیدارشناسانه قابل‌شناسایی است. در نظریه بازتابی، معنای ابژه‌ها، اشخاص، ایده‌ها یا حوادث در جهان واقعی نهفته است و کارکرد زبان به مثابه آینه، بازتاب دادن معنای حقیقی اشیائی است که ذاتی آنهاست؛ اما براساس رهیافت نیت‌مندی، کلمات آن معنایی را دارند که گوینده می‌خواهد داشته باشد (هال، ۲۰۰۳، ص ۲۴)؛

۳. نظریه برساخت‌گرایی که در این رویکرد، معنا کشف نمی‌شود؛ بلکه تولید و برساخته می‌شود. در این رهیافت معنا، برساخته نظام بازنمایی است. یکی از شاخه‌های رویکرد برساخت‌گرایی، نشانه‌شناسی است. رهیافت نشانه‌شناسی متأثر از آثار زبان‌شناس سوئیسی فردیناند دوسوسور<sup>۳</sup> و سندرس پیرس<sup>۴</sup> است. پرسش اصلی در بررسی نشانه‌شناسانه در این حوزه این است که معناها چگونه ساخته می‌شوند و واقعیت چگونه بازنمایی می‌شود (چندلر،<sup>۵</sup> ۱۳۸۶، ص ۲۵).

از میان سه رویکرد نظری-روش‌شناختی موجود در بازنمایی (رویکرد انعکاسی، رویکرد عامدانه و رویکرد برساخت‌گرایانه)، پژوهش حاضر مبتنی بر رویکرد برساختی است. این تحقیق بر این اعتقاد است که هرچند بازنمایی در نگاه واقع‌گرایانه متشکل از تصاویر با صدای حوادث است؛ ولی عمل بازنمایی به شکل کامل و مطلق، جهان را نمایش نمی‌دهند. طبق نظریه بازنمایی، برنامه‌های تلویزیونی خنثی و بازتاب واقعیت نیستند، بلکه نشانه‌های متون تلویزیونی با ایدئولوژی سازندگان آن رمزگذاری شده و آنچه بازنمایی می‌شود فقط بخش خاصی از واقعیت است. در حقیقت برنامه‌های تلویزیونی از جمله انیمیشن‌ها در حال برساختن ارزش‌های فرهنگی، رفتاری و

1. Schleiermacher

2. Dillthey

3. Ferdinand de Saussure

4. Charles Sanders Peirce

5. Chandler

ایدئولوژیک خاصی هستند. این برنامه‌ها با استفاده از رمزگان‌ها و دلالت‌های خاصی در حال بازنمایی واقعیت هستند.

### هویت دینی

از نظر لاکمن،<sup>۱</sup> دین دوشادوش زندگی اجتماعی حرکت می‌کند. به باور وی، روند جامعه نوین غربی به سوی دنیا گرایی، تنها به دلیل سست گرفتن صورت‌ها و نهادهای مذهبی سنتی پیش آمده است، نه آنکه خود دین سست شده باشد. لاکمن شرایط انسان‌شناختی دین را تعیین می‌کند. این شرایط حاکم بر زندگی بشر در سراسر جهان، به صورت انواع گوناگون تجلیات مذهبی، یعنی به صورت دین‌ها و نهادهای خاص مذهبی، که ویژگی‌شان ارتباط با مقتضیات رایج در هر یک از اجتماعات مذهبی است، خود را نشان می‌دهند (ارژنگ و میرفردی، ۱۳۹۳، ص ۱۵۱).

به نظر واخ<sup>۲</sup> تجربه دینی دارای سه جنبه اساسی است: نظری، عملی و اجتماعی. از آن سه، بعد اجتماعی دین بر رابطه میان جامعه دینی و حقیقت نهایی تمرکز می‌یابد (جلالی مقدم، ۱۳۸۶، ص ۱۹۵-۲۰۱). از نظر دورکیم،<sup>۳</sup> دین نظام یکپارچه‌ای از اعتقادات و اعمال مربوط به امور مقدس مجموعه امور ممنوعه و حرمت یافته است که به همه پیروان خود در یک اجتماع اخلاقی واحد موسوم به کلیسا وحدت می‌بخشد (تامسون،<sup>۴</sup> ۱۳۸۱، ص ۲۱).

از جمله تعاریف جوهری دین، تعریف رابرتسون<sup>۵</sup> است. او دین را مجموعه‌ای از اعتقادات و سمبل‌ها (و ارزش‌هایی که مستقیماً از آنها به دست می‌آیند) که به تعاریف و تمایز بین حقیقت تجربی و مافوق تجربی و متعالی مرتبط می‌باشد (ویللم،<sup>۶</sup> ۱۳۷۷، ص ۱۷۱).

به نظر گلاک و استارک<sup>۷</sup> همه ادیان جهانی به رغم آنکه در جزئیات متفاوتند، دارای حوزه‌های کلی هستند که دینداری در آن حوزه‌ها جلوه‌گر می‌شود. این حوزه‌ها که می‌توان آنها را به مثابه ابعاد اصلی هویت دینی در نظر گرفت عبارت از ابعاد اعتقادی، مناسکی، تجربه‌ای، فکری و پیامدی می‌باشند. ۱. بعد اعتقادی، باورهایی را دربر می‌گیرد که انتظار می‌رود پیروان آن دین، بدان‌ها اعتقاد داشته باشند؛ ۲. بعد مناسکی یا عمل دینی شامل اعمال دینی مشخص نظیر عبادت، نماز، شرکت

1. Luckmann

2. Wach

3. Émile Durkheim

4. Thomson

5. Robertson

6. Willem

7. Glock & Stark

در آئین‌های مقدس خاص، روزه گرفتن و... را که انتظار می‌رود پیروان هر دین بجا آورند، می‌باشد؛ ۳. بعد تجربی یا عواطف دینی، در عواطف، تصورات و احساسات مربوط به برقراری رابطه با وجودی همچون خدا که واقعیت غایی یا اقتدار متعالی است، ظاهر می‌شود؛ ۴. بعد فکری و پیامدی، اطلاعات و دانش اساسی در مورد اصول عقاید دینی و کتب مقدس را که انتظار می‌رود پیروان آنها بدانند و شامل پی‌آمدهای باور، عمل، تجربه و دانش دینی در زندگی روزمره فرد معتقد و روابط او با سایرین است (تاجیک اسماعیلی و همکاران، ۱۳۹۴، ص ۳۹).

علامه محمدتقی جعفری معتقد است که این تقسیم‌بندی درباره جنبه‌های مختلف دین‌گرایی یکی از برترین تقسیم‌بندی‌هایی است که در این زمینه انجام شده است بنابراین توجه به آن برای محققان ضرورت دارد (عربی، ۱۳۸۸، ص ۶۸). پس از مرور نظریه‌های یاد شده در مورد دینداری و هویت دینی، مدل دینداری گلاک و استارک به‌عنوان چارچوب نظری انتخاب شد.

#### فیلم‌های انیمیشن (پویانمایی)

در فرهنگ‌های سینمایی، انیمیشن یک شیوه فیلم‌سازی است که در آن به اجسام و تصاویر (معمولاً نقاشی شده) بی حرکت، تحرک بخشیده می‌شود. این کار با دوربین مخصوص فیلم‌برداری منقطع و کادر به کادر صورت می‌گیرد، یعنی از جسم یا تصویر یک کادر (یک بیست و چهارم ثانیه) فیلم گرفته می‌شود. بعد جای جسم را کمی عوض می‌کنند یا تصویری دیگر که با تصویر قبلی کمی تفاوت داشته باشد در مقابل دوربین قرار می‌دهند و این کار ادامه می‌یابد و در مجموع، جسم یا تصویر در یک سلسله کادرهایی که موقع نمایش به طور پیوسته روی پرده می‌آید، حرکت می‌کند (دوایی، ۱۳۷۱، ص ۲۱).

در انیمیشن، هنرهای مختلف نظیر قصه‌گویی، نقاشی، سینما و موسیقی دور هم جمع می‌شوند و مجموعه هنری منحصر به فردی می‌سازند؛ اگر سینما هنر ثبت حرکت است، انیمیشن هنر خلق حرکت است، به همین دلیل چند گامی از سینما جلوتر است و قدرت‌هایی فراتر از سینما دارد نظیر توانایی انیمیشن در اغراق در تصاویر و صداها. در انیمیشن انسان‌ها، حیوانات و اشیا می‌توانند به هر شکلی که در واقعیت ممکن نیست، درآیند. نکته دیگر اینکه، از آنجا که انیمیشن بر مبنای تخیل، تصویر و حرکت است یعنی عناصری که برای همه انسان‌ها فارغ از سن، جنس، موقعیت جغرافیایی، زبان و فرهنگ جذابیت دارد و نیاز چندانی نیز به ترجمه ندارد، به همین دلیل می‌تواند فراتر از مرزهای زبانی، فرهنگی و حتی سنی حرکت کند، یعنی مخاطبانی از تمام طیف‌ها داشته باشد و افرادی با فرهنگ‌های گوناگون، در سنین مختلف و با زبان‌های متفاوت می‌توانند



مخاطب این هنر باشند. همه اینها، قدرت ارتباطی فوق‌العاده زیاد انیمیشن و امکان برقراری رابطه صمیمانه با مخاطب را نشان می‌دهد (ده‌صوفیانی، ۱۳۹۲، ص ۴۴).

محتوای انیمیشن به دلیل بصری بودن، بسیاری از ایده‌ها را از طریق تصویر به کودکان منتقل می‌کند. یکی از مهم‌ترین اینها تصویری است که از مفاهیم دینی و هویت دینی می‌سازند. انیمیشن‌ها یکی از محصولات فرهنگی هستند که هویت دینی را برای کودکان قالب‌بندی می‌کنند. در ایران، مؤسسه فرهنگی و هنری صبا که مسئولیت پخش و تولید انیمیشن در کشور را عهده‌دار است، علاوه بر توجه به تولید آثار انیمیشن برای مخاطبان خردسال، به عرصه تولید انیمیشن برای مخاطبان کودک، نوجوان و جوان نیز توجه نشان داده است. مجموعه انیمیشن «فرمانروایان مقدس» گام نخست در تولید مجموعه بلند سه‌بعدی انیمیشن به صورت واقع‌گرایانه در کشور بوده است که با تکنیک انیمیشن رایانه‌ای سه‌بعدی در سال ۱۳۸۴ ساخته شد. این مجموعه شامل قصه‌های قرآنی درباره پیامبران بنی اسرائیل از جمله سموئیل نبی (علیه السلام)، داوود نبی (علیه السلام) و سلیمان نبی (علیه السلام) می‌باشد.

### روش تحقیق

از آنجایی که تحلیل‌های کیفی چند روشی‌اند، به‌کارگیری روش‌های چندگانه تلاشی مطمئن برای شکل‌گیری فهمی عمیق از پدیده‌های مورد مطالعه است. بنابراین در این پژوهش از الگویی ترکیبی از نشانه‌شناسی استفاده می‌شود. به این معنا که ابتدا از مفهوم سازه استفاده می‌شود که به رمزگان فنی و تکنیکی سازنده این متون می‌پردازد. این مفهوم بخشی از الگوی کیت سلبی<sup>۱</sup> و ران کاودری<sup>۲</sup> است و سپس برای ارائه تحلیلی جامع‌تر از تحلیل سه‌گانه فیسک<sup>۳</sup> و هارتلی<sup>۴</sup> بهره گرفته می‌شود. جامعه مورد بررسی در این پژوهش، انیمیشن‌های ایرانی پخش شده از صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران است که با محوریت دین و مسائل دینی در شبکه‌های سراسری تولید و پخش شده است. با توجه به اینکه روش نشانه‌شناسی از انواع روش‌های کیفی است، نمونه‌گیری در این پژوهش به روش نمونه‌گیری غیر تصادفی هدفمند انجام شد و سه قسمت از انیمیشن فرمانروایان مقدس (سموئیل نبی، داوود و سلیمان نبی (علیهم السلام)) به‌عنوان نمونه انتخاب شده است. دلیل انتخاب این است که از نظر محتوایی بیشترین پرداخت را به مضامین و مفاهیم دینی و معرفی پیشوایان و بزرگان

1. Keith Selby
2. Ron Cowdery
3. Fisk
4. Hartley

دینی (پیامبران الهی) داشته و از طرفی این مجموعه انیمیشن نخستین گام در تولید مجموعه بلند انیمیشن سه بعدی در ایران بوده که با استفاده از تکنیک‌های روز دنیا ساخته شده و قابل رقابت با نمونه‌های خارجی می‌باشد. واحد تحلیل در این پژوهش، صحنه بوده و صحنه‌هایی از این انیمیشن گزینش شده‌اند که بیشترین ارتباط را با مفهوم هویت دینی داشتند.

### الگوی سلیبی و کاودری

در این مجموعه تحلیلی، مفهوم یا عنصر سازه بیانگر این است که «هر متن رسانه‌ای با استفاده از زبان رسانه‌ای خاص آن رسانه ساخته می‌شود، و همچنین رمزهایی که برای انتقال اطلاعات خاص فرهنگی استفاده می‌شوند، چنین ویژگی‌هایی دارند» (سلیبی و کاودری، ۱۳۸۰، ص ۲۱). از این منظر سازه دارای دو وجه مهم است: «میزانسن» و «رمزهای فنی». میزانسن شامل ابعاد تناثری مانند صحنه‌پردازی، وسایل صحنه، رفتار بازیگران، لباس‌ها و چهره‌آرایی است. رمزهای فنی شامل اندازه نما، زاویه دوربین، رمزا و ترکیب‌بندی، رمزهای وضوح، رمزهای نورپردازی، رمزهای رنگ می‌باشد.

### تحلیل سه‌گانه فیسک و هارتلی

- اولین مرتبه (یا سطح) دلالت (دلالت مستقیم) مقدمتاً باز نمایاننده و نسبتاً خودبسنده است؛
- دومین مرتبه دلالت (دلالت ضمنی) بازتابی از ارزش‌های «بیانی» است که به یک نشانه متصل می‌شوند؛
- در سومین سطح دلالت (دلالت ایدئولوژیک) نشانه‌ها بازتابی از اصلی‌ترین مفهوم متغیر فرهنگی هستند که حامی دیدگاه جهان‌شمول خاص مانند پدرسالاری، زن‌سالاری، آزادی، فردگرایی، عینی‌گرایی، نژادپرستی و غیره‌اند (چندلر، ۱۳۸۶، ص ۲۱۳).

### یافته‌های تحقیق

تحلیل انیمیشن فرمانروایان مقدس - سموئیل نبی

الف) تحلیل سازه با استفاده از الگوی سلبی و کاودری (انیمیشن سموئیل)

|   |                                |                      |
|---|--------------------------------|----------------------|
| <p>محل وقوع روایت در این فیلم شامل این مکان‌هاست: عبادتگاه، خانه پر از اشیاء قیمتی شارون، خانه پیرمرد بیمار، دکان مجسمه‌فروشی آریل، بیابانی بی آب و علف.</p>  | <p>صحنه‌پردازی</p>             |                      |
| <p>وسایل صحنه در عبادتگاه: مشعل‌های روشن، زیرانداز و حصیر، پشتی، بشقاب‌های پر از خرما.<br/>وسایل خانه شارون: ظروفی سیمین وگران‌بها، عکس‌هایی از اجداد شارون (سامری)، شمعدان، غربال، سکه‌های نقره، تخت.<br/>وسایل صحنه خانه پیرمرد: بالش، روانداز، حصیر، ستون‌های چوبی، کوزه.<br/>دکان آریل: میز، قفسه، مجسمه، سکه، عصا.<br/>بیابان: عصا، شیپور، ابزارهای جنگی، اسب و سگ.</p>  | <p>وسایل صحنه</p>              |                      |
| <p>بالا رفتن دست‌های سموئیل به هنگام شکرگزاری و دعا، چهره مهربان و لحن آرام سموئیل، چهره متعجب و شگفت‌زده مردم از زنده‌شدن کودک بیمار، خنده‌های تمسخرآمیز و پر از حيله و مکر شارون، شکل هرمی وسایل موجود در خانه شارون که از نمادهای فراماسونری است و چشم جهان‌بین روی آن قرار می‌گیرد (هرم قدرت)، الک کردن سکه‌ها برای جمع‌کردن ذرات نقره توسط شارون حکایت از ثروت‌اندوزی اوست، دست گذاشتن سموئیل روی پیشانی پیرمرد بیمار برای نشان دادن ملاحظت و مهربانی سموئیل، صدای بلند و عصبانی سموئیل از فروخته‌شدن مجسمه وی در بازار، چشمان وحشت‌زده آریل و تیق‌های او هنگام صحبت با سموئیل، شکسته‌شدن مجسمه‌ها توسط سموئیل، بارش باران به نشانه نزول رحمت الهی، چهره مصمم و با اراده سموئیل، تالاولو نور آفتاب بر چهره سموئیل.</p> | <p>رمزهای ارتباطی غیرکلامی</p> | <p>رمزهای میزاسن</p> |
| <p>لباس سموئیل: یکدست سبز، شال سبز<br/>لباس شارون: یکدست خاکستری است او کلاهی به همین رنگ بر سر دارد. رنگ خاکستری نه تیره است و نه روشن، حس پنهان‌کاری دارد.<br/>لباس آریل: پیراهن قهوه‌ای رنگ با کمربندی تیره که در کنار هم دارای معنایی منفی است، میل دارد از هر فرصت ممکن استفاده کند.<br/>لباس پیرمرد مؤمن: لباسی به رنگ روشن و نواری سبز رنگ در حاشیه و کلاهی سبز رنگ بر سر.</p>   | <p>رمزهای لباس</p>             |                      |
| <p>نماهای نزدیک از سموئیل برای نشان دادن چهره آرام او، نماهای نزدیک از شارون برای نشان دادن چهره مکار و چشمان حيله‌گر وی، نماهای رو به بالا از سموئیل برای نشان دادن قدرت و تسلط و موقعیت غالب او در برابر دیگر سوژه‌ها، نماهای رو به پایین از مردم برای نشان دادن حقارت و ضعف سوژه‌ها در برابر سموئیل، نمای نزدیک از چهره وحشت‌زده آریل هنگامی که با سموئیل رو به رو می‌شوند، نمای رو به پایین از آریل برای نشان دادن ضعف و حقارت او در برابر سموئیل، نمای نزدیک از چهره سموئیل به هنگام دعا.</p>  | <p>نما</p>                     | <p>رمزهای فنی</p>    |
| <p>نورپردازی چهره سموئیل روشن است تا تصویری مقدس از وی به نمایش بگذارد، نورپردازی در صحنه عبادتگاه دارای مایه‌های روشن است و حس آرامش را القا می‌کند، نورپردازی خانه شارون تیره است تا فضایی وهم‌آلود و خوفناک تداعی شود، نورپردازی چهره آریل طوری است که چهره او را ناموجه و توطئه‌گر نشان دهد.</p>  | <p>نورپردازی</p>               |                      |

**(ب) تحلیل سه‌گانه فیسک و هارتلی (انیمیشن سموئیل)**

|                    |   |
|--------------------|---|
| دلال<br>مستقیم     | در سطح اول دلالت شاهد سفر سموئیل به یک روستا و دیدار با اهالی در عبادتگاه و شفا یافتن کودک بیمار توسط سموئیل هستیم. در صحنه‌ای دیگر شارون و پسرش آریل را می‌بینیم که در مورد طرح توطئه‌ای علیه سموئیل گفتگو می‌کنند و سپس به مجسمه‌سازی مبلغی وام با سود می‌دهند تا مجسمه‌های سموئیل را بسازد و آنها را در بازار به فروش می‌رسانند. سموئیل با شنیدن خبر عصبانی شده و همه آنها را درهم می‌شکند و به مردمی که آنها را خریداری کرده بودند می‌گوید باید توبه کنند.  |
| دلال<br>ضمنی       | در سطح دوم دلالت بر معجزه سموئیل و اجابت دعای وی برای شفاعت کودک بیمار تأکید می‌شود. اشاره به ثروت‌اندوزی و رباخواری و توطئه‌چینی شارون و پسرش آریل به‌عنوان نماینده قوم یهود از دیگر دلالت‌های ضمنی در این فیلم است. تأکید بر نصرت الهی برای مؤمنان و شرایط تحقق وعده‌های الهی از جمله ایمان به خدا و توبه دلالت‌های دیگری است که به صورت ضمنی بازنمایی می‌شود.  |
| دلال<br>ایدئولوژیک | پیامبران به خدا ایمان قلبی دارند، پیامبران معجزات خود را به اذن و اراده خدا انجام می‌دهند. پیامبران اهل دعا و نیایش هستند و مرگ و زندگی را دست خدا می‌دانند، اتفاق کردن باعث افزایش روزی می‌شود، ایمان به توانگری و تنگدستی نیست، پیامبران برای هدایت انسان‌ها مبعوث شده‌اند، یهودیان همواره به دنبال ثروت‌اندوزی برای کسب قدرت هستند، یهودیان زرنگ و باهوش و اهل توطئه هستند، یهودیان دین ستیز و رباخوار هستند، باب توبه برای آمرزش گناهان همیشه باز است، یهودیان اهل نشر اکاذیب، تحریف‌گر و بدعت‌گذار در دین هستند، یکی از اهداف بعثت پیامبران، مبارزه با خرافات و عقاید منحرف است، دعا و توبه و طلب مغفرت نصرت الهی را محقق می‌سازد. |

**تحلیل انیمیشن فرمانروایان مقدس - داوود نبی****(الف) تحلیل سازه با استفاده از الگوی سلبی و کاودری (انیمیشن داوود)**

|                   |   |
|-------------------|---|
| صحنه‌پردازی       | محل وقوع روایت در این فیلم شامل این مکان‌هاست: خانه دوست داوود، کاخ داوود در شهر شیلو، شهر اورشلیم، عبادتگاه، بتکده شهر اورشلیم   |
| وسایل صحنه        | تختخواب، صندلی، دستمال سفید، تخت پادشاهی، فرش، نيزه، سپر، آتش، مشعل‌های فروزان، پرچم‌های سبز در دست سربازان داوود، پرچم‌های قرمز بر بالای باروهای اورشلیم، پتک، تبر، نقشه‌های جنگی، اسب، چوب، زیرانداز، چند کیوتر، بت‌های سنگی.   |
| رمزهای<br>میزانسن | رمزهای ارتباط<br>غیرکلامی   |
| رمزهای لباس       | صدای آواز پرندگان بر روی نمای عمومی شهر شیلو و کاخ داوود، چهره و لحن آرام و مطمئن داوود، تأییدن نور بر چهره داوود، چهره مشوش و دلواپس قاصد و لحن نگران وی، چهره ناراحت داوود نبی پس از شنیدن خبر آزار و اذیت خداپرستان در اورشلیم، شعله‌های آتش در پشت زمینه داوود حکایت از خشم او از شنیدن خبر سوزاندن تورات در پای بت‌ها دارد، مشت‌های گره کرده و چهره جدی و مصمم داوود برای فتح اورشلیم، صدای کیوتران در اطراف داوود هنگام عبادت، موسیقی وهم‌انگیز حاکم در بت‌خانه، صدای خرد شدن و درهم شکستن بت‌ها، نگاه رو به آسمان داوود. |
|                   | لباس داوود شامل پیراهنی سفید است که از روی آن ردایی بلند و سبزرنگ پوشیده است. در صحنه‌های جنگ لباس وی شامل زرهی نقره‌ای رنگ و پیراهن و شتل سبز رنگ می‌باشد، لباس فرمانده یوآب لباسی رزمی به رنگ قهوه‌ای و کمر بند و حمایلی به رنگ طوسی است. ناتانیا لباسی طوسی و سبز به تن دارد. لباس قاصد به رنگ خاکستری با پیراهنی به رنگ کرمی است. سربازان داوود زره با پیراهن سفید و سربازان اورشلیم زره با پیراهنی بنفش به تن دارند.   |

|                       |                  |  |
|-----------------------|------------------|--|
| <p>رمزهای<br/>فنی</p> | <p>نما</p>       | <p>از نماهای رو به بالا برای نشان دادن عظمت و اقتدار داوود در برابر سایر سوژه‌ها استفاده شده است. نمای خیلی نزدیک از داوود برای نشان دادن اوج ناراحتی وی از آزار و اذیت خداپرستان در اورشلیم، نمای دور برای معرفی موقعیت مکان‌ها استفاده شده است. نماهای نزدیک از چهره داوود برای نشان دادن جدیت و مصمم بودن وی از حمله به اورشلیم، نمای نزدیک از چهره داوود به هنگام دعا سعی در برقراری ارتباط نزدیک با سوژه دارد. زاویه دوربین هنگام فروپاشی بت‌ها زاویه‌ای نامتعارف و نامتعادل است و عدم تعادل بت‌ها را تداعی می‌کند، رو به پایین بودن زاویه دوربین به هنگام فروریختن بت بزرگ حکایت از موقعیت ضعیف آن دارد.</p> |
| <p>نورپردازی</p>      | <p>نورپردازی</p> | <p>تابش نور بر چهره داوود برای تأکید بیشتر بر قداست و پاکی اوست. برخی از نماها که دارای مایه‌های روشن هستند حسی از آرامش را القا می‌کند. نورپردازی در صحنه عبادت داوود پرتضاد است قسمت‌هایی که داوود حضور دارد نور بیشتری نسبت به سایر بخش‌ها دارد. نورپردازی درون بتکده تاریک و ظلمانی است اما پس زمینه داوود هنگام ورود به آنجا روشن است.</p>  |

**ب) تحلیل سه‌گانه فیسک و هارتلی (انیمیشن داوود)**

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <p>دلالت مستقیم</p>         | <p>در سطح اول دلالت شاهد شاهد عبادت داوود از یکی از فرماندهان هستیم که در جنگ زخمی شده است سپس قاصدی به حضور وی می‌آید و پیام کمکخواهی خداپرستان اورشلیم را که مورد آزار حاکم آنجا هستند به او می‌دهد. داوود ابتدا پیام صلح می‌فرستد و از وی می‌خواهد دست از آزار یکتاپرستان بردارد؛ اما حاکم اورشلیم پیام صلح را نادیده گرفته به آزار خداپرستان ادامه می‌دهد. داوود به شدت از این اوضاع ناراحت شده و نقشه حمله به اورشلیم را طراحی می‌کند. اورشلیم به دست سربازان داوود فتح شده و حکومت خدا در آن شهر برقرار می‌شود.</p>  |
| <p>دلالت ضمنی</p>           | <p>در سطح دوم دلالت بر سبک زندگی داوود نبی تأکید می‌شود. صلح طلب بودن داوود و احساس وظیفه کردن در برابر یکتاپرستان مورد تأکید قرار می‌گیرد. جهاد در راه خدا برای آزاد کردن مظلومان از چنگال ظالمان از ویژگی‌های پیامبران در این انیمیشن بازنمایی می‌شود. به ویژگی اهل تسبیح و عبادت، پیش‌گویی داوود نبی و علم و مهارت وی در امور جنگی اشاره می‌شود. شکسته شدن بت‌ها توسط داوود به شکسته شدن بت‌ها به دست حضرت ابراهیم و حضرت محمد ﷺ مانند می‌شود و به نوعی وعده ظهور آخرین پیامبر خدا داده می‌شود.</p>   |
| <p>دلالت<br/>ایدئولوژیک</p> | <p>گذشت از جان در راه خدا نوعی معامله با خداست، پیامبران در برابر مصائب و سختی‌ها صبورند، پیامبران به لطف و حکمت خدا ایمان دارند، دفاع از مظلوم در برابر ظالم در هر نقطه‌ای از دنیا بر مؤمنان واجب است، پیامبران صلح طلب هستند؛ اما اگر زورگویی ادامه داشته باشد جنگ و مقابله گام بعدی است. پیامبران شجاع هستند آنها روحیه انقلابی دارند و در برابر حاکمان ظالم می‌ایستند. جهاد برای حمایت از مظلومان در برابر ظالمان وضع شده است، پیامبران در امور حکومت با اهل فن مشورت می‌کنند، مؤمنان به فکر هم‌کیشان خود هستند، پیامبران قصد تشکیل حکومت دینی داشتند، پیامبران اذن خدا را در انجام امور دخیل می‌دانند، در سنت پیامبران انتقام جایی ندارد، پیامبران اهل عبادت و تسبیح هستند، حضرت محمد ﷺ آخرین فرستاده خدا و نجات‌دهنده بشریت است.</p> |

## تحلیل انیمیشن فرمانروایان مقدس - سلیمان نبی

## الف) تحلیل سازه با استفاده از الگوی سلبی و کاودری (انیمیشن سلیمان)

|   |   |
|---|---|
| صحنه پردازی                             | محل وقوع روایت در این فیلم شامل این مکان هاست: شهر اورشلیم، معدن مس، قصر سلیمان، محوطه قصر، زیرزمینی در اورشلیم محل برگزاری جلسات مخفیانه آریل و هم فرقه‌ای هایش، معبد اورشلیم.   |
| وسایل<br>صحنه                           | عصایی به شکل شعله آتش در دست آریل، تخته سنگ‌های بزرگ، کانال‌هایی در دل کوه، حوضچه، بیل و ابزارهای چوبی، مس مذاب، جایگاه چوبی، اسب، فیل‌های حامل سربازان، ارابه‌های چوبین، نیزه‌ها و سپرهای سربازان، کیبوتران در حال پرواز، عصای آصف، مشعل‌های فروزان، آتشدان بزرگ، عصای آریل، صندلی، تابوت عهد.   |
| رمزهای<br>ارتباط<br>غیرکلامی<br>میزانسن | چشمان نگران و چهره نا آرام آریل، لبخند آریل پس از شنیدن این جمله ابلیس که کارهای سلیمان شبیه سحر و جادوست، قهقهه‌های آریل، لبخند حاکی از رضایت در چهره آصف، چهره خوشحال مردم پس از خروج مس مذاب از معدن، لحن جدی و مصمم سلیمان نبی، پرواز کیبوتران بر فراز قصر سلیمان حکایت از صلح و آرامش در مرکز حکومت سلیمان دارد، صفوف منظم سربازان و حجم عظیم لشکریان به همراه تجهیزات و ادوات جنگی نشانگر اقتدار حکومت سلیمان و در واقع نمایشی از قدرت نظامی حکومت وی می‌باشد، چهره مصمم و لحن مقتدر سلیمان به هنگام سخنرانی، به حالت سجده افتادن سلیمان در عبادتگاه، تابش نور بر سجده‌گاه، لحن مکار و چشمان فریب‌انگیز آریل، لبخند فریبکارانه آریل.  |
| رمزهای<br>لباس                          | لباس آریل شامل بالاپوشی قهوه‌ای رنگ با حاشیه‌های طلایی و پیراهنی سیاه که با کمربندی قهوه‌ای بسته شده است. او کلاهی سیاه بر سر دارد که اطراف آن با اشکال شش ضلعی به رنگ طلایی آذین شده است.<br>لباس ابلیس یکدست سیاه است. او کلاهی بلند و سیاه بر سر دارد. چهره‌اش دیده نمی‌شود.<br>لباس سلیمان شامل شل سبزرنگ و پیراهنی روشن و در صحنه‌های دیگر لباس یکدست سفید.<br>لباس آصف پیراهنی به رنگ سفید و بالاپوشی به رنگ آبی و در صحنه‌ای دیگر لباس سفید به همراه شالی آبی رنگ که حسی از آرامش و صداقت و وفاداری است.<br>لباس شیمون فرزند آریل شامل بالاپوشی لجنی و پیراهن قرمز رنگ.<br>لباس هم‌فرقه‌ای‌های آریل یکدست سیاه به همراه کلاهی سیاه.  |
| نما<br>رمزهای<br>فنی                    | نمای نزدیک از چهره آریل برای نشان دادن چشمان فریبنده و مکار وی، نمای نزدیک از ابلیس برای نشان دادن چهره سیاه وی، زاویه دوربین به هنگام صحبت ابلیس با آریل رو به بالاست و موقعیت حاکم وی را در مواجهه با آریل نشان می‌دهد، نمای نزدیک از چهره سلیمان برای نشان دادن جدیت وی، از نماهای خیلی دور و هوایی برای نشان دادن عظمت شهر اورشلیم و باغ‌های پر بار و مزارع سبز و پرمحصول و رونق این شهر همچنین برای نمایش عظمت قصر سلیمان و قدرت نظامی حکومت وی استفاده شده است، نماهای نزدیک از چهره سلیمان به هنگام سخنرانی برای مهم جلوه کردن سخنان وی مورد استفاده قرار گرفته است، زاویه دوربین به هنگام نشان دادن سلیمان رو به بالاست تا او را فردی مقتدر و با عظمت نشان دهد؛ اما به هنگام نشان دادن عبادت سلیمان، زاویه دوربین رو به پایین است تا کوچکی وی را در برابر خالق یکتا نشان دهد، نماهای هوایی از معبد اورشلیم برای نشان دادن وسعت و عظمت معبد ساخته شده به دستور سلیمان است. |
| نورپردازی                               | نورپردازی در صحنه‌ای که ابلیس و آریل گفتگو می‌کنند با تضاد بیشتر همراه است که برای نشان دادن فضایی غیرواقعی تأکید می‌شود. تابش نور از پنجره عبادتگاه بر قداست مکان افزوده است. نورپردازی بر چهره سلیمان روشن است و حس پاکی و صداقت توأم با آرامش را به مخاطب القا می‌کند. نور سفیدی که بر تابوت عهد و سلیمان تابیده حس قداست بیشتری به آنها داده است.   |

(ب) تحلیل سه‌گانه فیسک و هارتلی (انیمیشن سلیمان)

|  |                          |
|--|--------------------------|
| <p>در دلالت اول شاهد گفتگوی ابلیس و آریل در مورد کارهای خارق‌العاده سلیمان هستیم. ابلیس این کارها را سحر و جادو می‌داند؛ اما سلیمان قصد دارد از معادن، مس مذاب استخراج کرده و از آن برای ساخت تجهیزات مورد نیاز جنگی استفاده کند. قدرت نظامی او به بالاترین درجه از اقتدار می‌رسد. در محوطه قصر نمایشگاهی از تجهیزات نظامی و سربازان برقرار می‌شود و سلیمان برای سربازان سخنرانی می‌کند. آریل برای رسیدن به مقاصد شخصی خود هم‌فرقه‌ای‌های خود را به سربازان سلیمان لو می‌دهد. سلیمان بزرگ‌ترین معبد جهان را درست می‌کند و برای این کار از جنیان هم کمک می‌گیرد.</p>  | <p>دلالات مستقیم</p>     |
| <p>در سطح دوم دلالت به وسوسه‌های ابلیس برای گمراهی مردم و با کمک افراد غیردیندار تأکید می‌شود. همچنین تحقق وعده‌های الهی از دیگر مضامین این فیلم است. در ضمن بر قدرت و اقتدار لشکریان حکومت سلیمان، امنیت و آرامش و رفاه مردم اورشلیم تأکید می‌شود. در صحنه‌هایی از انیمیشن بر زرنگی و مکار بودن آریل به‌عنوان نماینده قوم یهود اشاره می‌شود که با نقشه‌ای حساب‌شده هم‌فرقه‌ای‌های خود را لو می‌دهد تا خود را به سلیمان نزدیک کند. در این انیمیشن بر شکوه و جلال معبد اورشلیم به‌عنوان پرستشگاه یکتاپرستان تأکید می‌شود و بر پیش‌گویی سلیمان که روزی مسیح بر آن معبد گام می‌نهد و آخرین پیامبر خدا از این مکان به ملکوت خدا عروج می‌کند.</p> | <p>دلالات ضمنی</p>       |
| <p>در سطح سوم دلالت تلاش در القای این نکته دارد که بنی‌اسرائیل دشمن پیامبران و دین خدا بوده‌اند، آنها قدرت طلب و دنیاپرست هستند، نشر اکاذیب و دروغ‌پردازی و ترویج خرافات از اقدامات بنی‌اسرائیل علیه شریعت الهی و انبیاء خداست، پیامبران به قدرت خدا و وعده‌های او ایمان کامل دارند، پیامبران قصد تشکیل حکومت دینی مقتدر داشتند، یهودیان برای رسیدن به مقاصد خود اخلاقیات را زیر پا می‌گذارند، یهودیان زرنگ و توطئه‌گر هستند.</p>  | <p>دلالات ایدئولوژیک</p> |

تحلیل براساس الگوی فیسک و هارتلی

طبق الگوی فیسک و هارتلی نتایج تحقیق حاضر نشان می‌دهد که در انیمیشن‌های یاد شده در این پژوهش، سازندگان افزون بر پیام‌های مستقیم به دلالت‌های ضمنی و ایدئولوژیک آن بیشتر توجه داشته‌اند. آنها قصد دارند پیامبران را عاری از گناه و اهل دعا و نیایش (بعد مناسکی هویت دینی) نشان دهند. در این مجموعه انیمیشن پیامبران و دینداران به این شکل بازنمایی شده‌اند: پیامبران به خدا ایمان قلبی دارند و معجزات خود را به اذن و اراده خدا انجام می‌دهند، مرگ و زندگی را دست خدا می‌دانند. آنها به قدرت خدا و وعده‌های او ایمان کامل دارند. پیامبران قصد تشکیل حکومت دینی مقتدر داشتند. آنها در برابر مصائب و سختی‌ها صبورند و در سنت آنها انتقام جایی ندارد. پیامبران شجاع هستند آنها روحیه انقلابی دارند و در برابر حاکمان ظالم می‌ایستند و در امور حکومت با اهل فن مشورت می‌کنند.

یکی از کارکردهای ایدئولوژیک انیمیشن فرمانروایان مقدس این است که در ذهن مخاطب این نکته را القا کند که مؤمنان به فکر هم‌کیشان خود هستند و جهاد علیه کفار و دفاع از مظلوم در برابر ظالم در هر نقطه‌ای از دنیا بر مؤمنان واجب است. البته گام اول پیام صلح است شاید بدین وسیله زورگویان هدایت شوند. جنگ و مقابله گام بعدی است در صورتی که هدایت نشوند مبارزه و نبرد با آنها تا آزاد کردن مظلومان از چنگال ستمکاران ضرورت می‌یابد. جهاد برای خاموش کردن فتنه‌ها، دفاع از خویشان، محو شرک و خرافه‌پرستی و برای حمایت از مظلومان وضع شده است و

گذشت از جان در راه خدا نوعی معامله با خداست. سازندگان این انیمیشن قصد دارند به مخاطب القا کنند اورشلیم و سرزمین قدس از آن مؤمنان به خداست و پیامبران الهی داوود و سلیمان (علیهم السلام) آنجا را به عنوان پرستشگاهی برای مؤمنان ایجاد کردند. همچنین نکته برجسته دیگر اینکه سازندگان قصد دارند حضرت محمد ﷺ را به عنوان آخرین پیامبر خدا و دین او یعنی اسلام را مورد تأیید همه پیامبران پیش از خود نشان دهند و تأکید کنند اگر مردم از رهبر و ولی خود اطاعت نکنند و منحرف شوند دچار عذاب الهی می‌شوند.

سازندگان این انیمیشن قصد دارند یهودیان را ثروت اندوز، دنیاپرست، زرنگ، خسیس و رباخوار معرفی کنند و تلاش می‌کنند داستان این انیمیشن را به یهودیان امروزی که بر جهان از لحاظ ثروت و قدرت تسلط دارند و همیشه قصد توطئه در کشورها را دارند، پیوند بزنند. در این انیمیشن یهودیان همواره به دنبال کسب قدرت هستند و در این راه از کوچک‌ترین چیزی فروگذار نمی‌کنند. آنها همیشه در حال جمع‌آوری پول یا عتیقه هستند. شغل اصلی آنها دادن وام با سود (ربا) می‌باشد. دین‌ستیزی و دشمنی با خدا و حمله به اعتقادات از دیگر ویژگی‌های قوم یهود است که ریشه‌دار و دارای سابقه طولانی است. به نظر می‌رسد طراحی شخصیت‌هایی مثل شارون، آریل و شیمون برساخته ذهن سازندگان انیمیشن باشد و انتخاب این نام‌ها تصادفی نیست و کاملاً آگاهانه و تعمداً صورت گرفته است. آنها اسامی رؤسای جمهور یهودی الاصل اسرائیل هستند. کسانی که باعث کشتار مردم بی‌دفاع فلسطین و غزه در سال‌های ساخت این آثار هستند. در این انیمیشن به دین‌ستیزی شارون و آریل به عنوان نماینده یهود در آن زمان و در گستره تاریخ اشاره می‌شود که در عصر حاضر (در زمان ساخت این انیمیشن) نیز آریل شارون و شیمون پرز یهودیان صهیونیست و سیاستمداران اسرائیلی از نوادگان همان نسل که هم نام آنهاست، آن را رهبری می‌کنند. دشمنی با خدا و مظاهر شریعت، توطئه‌چینی، مکر و حيله علیه شریعت الهی و انبیا، سرپیچی از فرامین پروردگار، نشر اکاذیب و دروغ‌پردازی، تحریف‌گری و بدعت‌گذاری از مصادیق دین‌ستیزی این قوم است. سودآوری و تکاثر ثروت از راه‌های غیرمشروع، انطباق‌پذیری با محیط به معنای استفاده از شرایط و محیط و تغییر اوضاع به نفع خود از دیگر ویژگی‌های این قوم در این انیمیشن بازنمایی شده است. در طول تاریخ قوم یهود برای رسیدن به مقاصد شوم خود از هر راهی بهره‌جسته‌اند، حتی به قیمت قربانی کردن دوستان خود باشد و در این راه به هیچ‌کس و هیچ‌چیز رحم نمی‌کنند. نصیحت آریل به عنوان سمبلی از یهودیت صهیونیسم به پسرش، آنجا که می‌گوید «هرگاه که در کنار دوست نشسته‌ای او در کنار دوستش نشسته است» بیانگر این مفهوم است. همچنین این جمله او که می‌گوید «هرکه با ما نباشد علیه ماست» اشاره‌ای است به سخنان جرج بوش رئیس



جمهور پیشین آمریکا و از اعضای فراماسونری و حامی یهودیان صهیونیست که پس از واقعه ۱۱ سپتامبر این جمله را گفت: «هرکس با ما نیست علیه ماست» و این مفهوم را به مخاطب القا می‌کند که اینها هم‌فکر و هم‌مسلك و هم‌فرقه هستند.

### تفسیر رمزگان‌های نشانه‌شناختی براساس الگوی سلبی و کاودری

طبق الگوی سلبی و کاودری که برای تحلیل رمزگان‌های فنی و میزانشن در این مجموعه انیمیشن به کار گرفته شد، نتایج پژوهش نشان می‌دهد در انیمیشن‌های مورد مطالعه برای شخصیت‌های مذهبی و مؤمن و مقدس اندام متناسب، متوسط و ریش و محاسنی آراسته و صورتی نورانی طراحی شده در حالی که اندامی نامتناسب، شکم گنده و سیمایی خشن و شرور برای شخصیت‌های غیر مذهبی و ضد دینی بازتاب می‌شود. اندام متناسب و قدرتمند سموئیل، داوود و سلیمان علیهم‌السلام در انیمیشن فرمانروایان مقدس مصداق این مدعاست. استفاده از سیبل و محاسن و ابروهای پرپشت و کشیده برای شخصیت‌های دینی در این انیمیشن‌ها قابل مشاهده است. از رایج‌ترین نشانه‌های شخصیت‌های منفی و غیر دینی، نمایش هیبت و هیکل زشت، بدمنظر و ناخوشایند است که به کمک چهره‌پردازی، صورت آنها خشن و دوست‌نداشتنی می‌شود. چهره شارون و آریل در انیمیشن فرمانروایان مقدس مثالی از این نوع چهره‌پردازی است. فرم ابرو و چشم‌ها در این انیمیشن‌ها به شخصیت‌ها بار منفی داده است. ابلیس با چهره‌ای سیاه و با چشمانی قرمز رنگ که نشانه‌ای از تهاجم و عصبی بودن است بازنمایی می‌شود.

افزون بر ایجاد منظر بد، میمیک (حرکات اجزای صورت) به‌ویژه چشم‌ها، پستی و پلیدی شخصیت را آشکار می‌کند. نگاه از گوشه چشم و مودیان، رایج‌ترین نشانه‌ای است که برای تصویر افراد مکار و حيله‌گر به کار بسته شده است. بارزترین نمونه آن، شارون و آریل از چهره‌های مکار در انیمیشن فرمانروایان مقدس هستند.

در این میان استفاده از رنگ‌های سفید و سبز برای مؤمنان و رنگ‌های تیره و خاکستری و سیاه برای ضد قهرمانان و شخصیت‌های ضد دینی به‌ویژه برای ابلیس و مخالفان و معاندین دین قابل ذکر است. بیشتر شخصیت‌های مثبت و دینی لباس‌های سفید، روشن، ساده و بدون طرح پوشیده‌اند. برای نمونه شخصیت‌های دینی مثل داوود و سلیمان سفیدپوش هستند و سموئیل لباس سبز بر تن دارد. رنگ سبز نیز کاربرد مثبت دارد و به‌عنوان رنگ مکمل در قسمتی از لباس‌های شخصیت‌های دینی (کلاه، کمر بند، شال و...) به چشم می‌خورد.

اندازه نماها و زوایای دوربین و نورپردازی نیز می‌تواند در هویت دادن به افراد و نحوه بازنمایی آنها

مؤثر باشد. در انیمیشن‌های موضوع پژوهش برای نمایش شخصیت‌های دینی و مقدس به طور مشخص از نماهای سر بالا<sup>۱</sup> که نشان‌دهنده موقعیت حاکم و غالب آنها بر سایر سوژه‌هاست استفاده می‌شود و به هنگام نشان دادن شخصیت‌های غیر دینی از نماهای سر پایین<sup>۲</sup> که برای تحقیر کردن و نشان دادن موقعیت ضعیف آنهاست، استفاده می‌شود. نورپردازی بر روی چهره شخصیت‌های دینی شفاف و نورانی است، به‌ویژه در مواقعی که آنها را در حال عبادت به تصویر می‌کشد. هاله‌ای از نور سفید در اطراف چهره دیده می‌شود؛ اما نورپردازی بر روی شخصیت‌های منفی و غیر دینی اکثراً تیره و کم‌نور است و در بعضی مواقع برای دفرمه کردن چهره ابلیس و شخصیت‌های شرور زاویه دوربین نامتعارف و تصویر دارای اعوجاج می‌باشد.

### نتیجه‌گیری و پیشنهاد

این پژوهش با پشتوانه نظری در خصوص بازنمایی به ما در کشف قالب‌بندی‌ها در خصوص هویت دینی در انیمیشن‌های مورد تحلیل، کمک می‌کند و نشان می‌دهد بازنمایی هویت دینی در انیمیشن فرمانروایان مقدس با جهت‌گیری، چارچوب‌بندی رسانه‌ای و کارکردهای ایدئولوژیک همراه است. نتایج تحقیق نشان داد که انیمیشن‌های مورد مطالعه، هویت دینی را در ابعاد مختلف آن یعنی بعد اعتقادی، بعد مناسکی، بعد تجربه‌ای و بعد فکری و پیامدی بازنمایی می‌کنند. بعد اعتقادی یعنی باورهایی که انتظار می‌رود پیروان آن دین به آنها اعتقاد داشته باشند؛ با مؤلفه‌هایی مثل اعتقاد به خداوند، اعتقاد به نبوت، اعتقاد به کتاب آسمانی، باور به مسئله معاد، وجود بهشت و جهنم، فرشتگان و شیاطین و... در این انیمیشن به تصویر کشیده شده‌اند.

بعد مناسکی هویت دینی در مجموعه انیمیشن فرمانروایان مقدس به صورت اعمال دینی مشخصی نظیر عبادت، راز و نیاز، دعا و نیایش، شرکت در آیین‌های مذهبی، روزه گرفتن و... که انتظار می‌رود پیروان هر دین به جا آورند تصویرسازی می‌شود.

بعد تجربه‌ای هویت دینی نیز در قالب عواطف، تصورات و احساسات ناشی از برقراری رابطه با وجود مقتدری همچون خدا متجلی می‌شود. از مصادیق این بعد هویت دینی در انیمیشن مورد مطالعه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: احساس نزدیکی به خدا، احساس شرم از گناهان، ترس از خدا پس از انجام گناه، طلب توبه و بخشش، آرامش داشتن در ارتباط با خدا، کمک خواستن از خدا در انجام امور، احساس افتخار به مؤمن بودن، احساس غرور و افتخار از موفقیت دینداران، احساس بیزاری و تفر از خدشه‌دار شدن مؤمنان، احساس همدردی و مسئولیت در قبال سایر مؤمنان و... .

1. high angel

2. low angel

بعد فکری و پیامدی بر مبنای اطلاعات و دانش اساسی در مورد اصول عقاید دینی و کتب مقدس که انتظار می‌رود پیروان آنها بدانند و شامل: پیامدهای باور، عمل، تجربه و دانش دینی در زندگی روزمره فرد معتقد و روابط او با سایرین است، مورد تحلیل قرار می‌گیرد. براین اساس مؤلفه‌هایی نظیر مبارزه با طاغوت، دعوت به حق پرستی، انقلابی بودن، جهاد در راه خدا، صلح طلبی، هراس از عمل غیر مذهبی، رعایت حقوق دیگران، کمک به مستمندان، انجام امر به معروف و نهی از منکر، مسئولیت در برابر خدا، رعایت امانتداری، انصاف، عدالت و... در این انیمیشن به تصویر کشیده شده است.

در پایان به سازندگان آثار انیمیشن پیشنهاد می‌شود در ساخت این آثار به زبان و ادبیات و نحوه بیان شخصیت‌ها توجه کنند و با در نظر گرفتن مخاطب انیمیشن‌ها که اکثراً کودکان و نوجوانان هستند، شیوه گفتار و ادبیات حاکم به سن و زبان مخاطبان نزدیک باشد تا پیامدهای غفلت از آن مانع ارتباط مخاطب با اثر نشود. همچنین در کنار طراحی شخصیت‌های اصلی در انیمیشن‌های تاریخی-دینی که جنسیت بیشتر آنها مرد می‌باشد، به نقش و حضور شخصیت زن و کودک نیز توجه شود؛ وجود کاراکتر کودک و نوجوان باعث هم‌ذات‌پنداری و جذب مخاطب به این آثار می‌شود. براساس یافته‌های تحقیق پیشنهاد می‌شود تهیه‌کنندگان و سازندگان فیلم‌های انیمیشن ضمن آشنایی با انواع سبک‌های بازنمایی و با علم بر روش نشانه‌شناسی، رمزگان‌های فنی و تحلیل روایت نسبت به ساخت آثار هنری برای کودک و نوجوان اقدام نمایند.

## منابع

۱. احمدی، بابک (۱۳۸۵)، از نشانه‌های تصویری تا متن/به‌سوی نشانه‌شناسی ارتباط دیداری، تهران: نشر مرکز.
۲. ارژنگ، اردوان و اصغر میرفردی (۱۳۹۳)، «هویت دینی و عوامل اجتماعی تأثیرگذار بر آن»، فرهنگ در دانشگاه اسلامی، سال ۴، ش ۱، ص ۱۴۷-۱۶۵.
۳. تاجیک اسماعیلی، عزیزالله و سمیه تاجیک اسماعیلی (۱۳۹۴)، «نگرش به جهانی شدن و هویت دینی دانشجویان»، فصلنامه مطالعات رسانه‌ای، سال ۱۰، ش ۲۸، ص ۳۷-۴۴.
۴. تامسون، کنت (۱۳۸۱)، دین و ساختار اجتماعی، ترجمه علی بهرام‌پور و حسن محدثی، تهران، نشر کویر.
۵. تقی‌پور، فائزه؛ سپهر خلجی و آسیه معینی (۱۳۹۷)، «بازنمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی»، فصلنامه رسانه‌های دیداری و شنیداری، دوره ۱۲، شماره ۲۸، ص ۱۲۱-۱۵۰.
۶. جلالی‌مقدم، مسعود (۱۳۸۶)، درآمدی به جامعه‌شناسی دین و آراء جامعه‌شناسان بزرگ دین، تهران، نشر مرکز.
۷. چندلر، دانیل (۱۳۸۶)، مبانی نشانه‌شناسی، ترجمه مهدی پارسا، تهران، سوره مهر.
۸. حیدری، آرمان و عباس رمضانی باصری (۱۳۹۲)، «اینترنت، برنامه‌های ماهواره‌ای و هویت دینی»، جامعه‌شناسی آموزش و پرورش، ش ۴، ص ۷-۳۵.
۹. دوایی، پرویز (۱۳۷۱)، فرهنگ واژه‌های سینمایی، چاپ چهارم، تهران، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی.
۱۰. ده‌صوفیانی، اعظم (۱۳۹۲)، کودک، انیمیشن و تلویزیون، چاپ اول، تهران، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
۱۱. ریاحی، محمداسماعیل؛ توحید علیزاده، معصومه اشتیاقی و مهرداد کاظمیان (۱۳۹۳)، «تلویزیون و هویت دینی»، جامعه‌شناسی کاربردی، سال ۲۵، ش ۲، ص ۳۵-۴۸.
۱۲. سلیمی، کیت و کاودری، ران (۱۳۸۰)، راهنمای بررسی تلویزیون، ترجمه علی عامری مهابادی، تهران، انتشارات سروش.
۱۳. صفحی، سیدمحمدعلی (۱۳۹۰)، «نشانه‌شناسی عناصر هویت ملی در سریال مختارنامه»، فصلنامه دین و ارتباطات، ش ۵، ص ۱۵۴-۱۷۵.

۱۴. عربی، کیانوش (۱۳۸۸)، «بررسی عوامل اجتماعی و فرهنگی مؤثر بر تقید به باورهای دینی در دانش‌آموزان»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد دهقان.

۱۵. گیدنز، آنتونی (۱۳۸۵)، جامعه‌شناسی، ترجمه منوچهر صبوری، تهران، نشر نی.

۱۶. مرشدی‌زاد، علی؛ عباس کشاورز شکری و صالح زمانی (۱۳۹۱)، «بازنمایی هویت دینی در سینمای پس از انقلاب اسلامی»، مطالعات فرهنگ-ارتباطات، سال ۱۳، ش ۱۸، ص ۵۹-۸۰.

۱۷. مهدی‌زاده، محمد (۱۳۸۴)، بازنمایی ایران در مطبوعات غرب، رساله دکتری علوم ارتباطات، استاد راهنما: کاظم معتمدنژاد، تهران: دانشگاه علامه طباطبایی، دانشکده علوم اجتماعی و علوم ارتباطات.

۱۸. مهدی‌زاده، محمد (۱۳۸۷)، رسانه‌ها و بازنمایی، چاپ اول، تهران: دفتر مطالعات و تحقیقات رسانه.

۱۹. نجف‌زاده، مهدی و سیدحسین اطهری (۱۳۹۱)، «نشانه‌های پست مدرن در کارتون‌های تلویزیونی»، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، سال ۱۹، ش ۴، ص ۳۵-۹.

۲۰. نیک‌پی، امیر (۱۳۸۰)، «فراز و فرود جامعه‌شناسی دین در ایران، کتاب ماه علوم اجتماعی، ش ۴۹-۵۰، ص ۵۱-۵۶.

۲۱. ویلم، ژان پل (۱۳۷۷)، جامعه‌شناسی ادیان، ترجمه عبدالرحیم گواهی، تهران، انتشارات تیان.

22. Hall, Stuart. (2003), *Representation: Cultural Representation & Signifying Practices*. London: sage.

23. Calvert & Lewis (eds). (2002), *Television Studies: the key concepts*, London: Routledge Publications.