

DOI: 10.30495/jss.2022.1969110.1502

**Research Paper**

## **Semiotic analysis of the dimensions of religious identity in Iranian animations broadcast on radio and television in the 80s and 90s**

**Mohsen Kafili Fard**

*Ph. D. of Communication Science, Ardabil Branch, Islamic Azad University, Ardabil, Iran.*

**Ali Jafari**

*Associate Professor, Department of Communication Sciences, Ardabil Branch, Islamic Azad University, Ardabil, Iran (Corresponding Author). E- mail: ali.jafari@iau.ac.ir*

**Mohammad Soltanifar**

*Associate Professor, Department of Communication Science, Science and Research Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran.*

The main purpose of this study is to study how to represent the dimensions of religious identity in television animations. This research is based on the approach of cultural studies and with emphasis on the theory of representation of Stuart Hall and the use of theories related to the field of religion, especially the theory of Glock and Stark. The statistical population includes Iranian animations that were produced and broadcast with a focus on religion and religious issues in the Radio and Television of the Islamic Republic of Iran. In the methodology section, a combined model for text analysis is presented, which is a combination of the Keith Selby and Ron Cowdery and Roland Barthes models. The results of the research showed that, in the animations studied, different dimensions of religious identity-ideological dimension with components such as belief in God, belief in prophecy, angels and demons, ritualistic dimension in the form of worship, praying and supplication, participation in religious rites and fasting, experimental dimension in the form of feeling fear of God after committing sin, seeking repentance and forgiveness, having peace in connection with God, asking God for help and consequential dimension based on components such as fighting against Tagut, inviting to worship, jihad in the way of God Peace-seeking, helping the poor, doing good and forbidding evil are represented.

### ***Conflict of interest:***

ACCORDING TO THE AUTHORS, THE ARTICLE DID NOT HAVE ANY CONFLICT OF INTEREST.

**Key words:** *Religious Identity, Representation, Animation, Semiotics, Media.*

تحلیل نشانه‌شناسی ابعاد هویت دینی در انیمیشن‌های ایرانی پخش شده از صدا و  
سیمای جمهوری اسلامی ایران در دهه‌های ۸۰ و ۹۰

محسن کفیلی فرد<sup>۱</sup>

علی جعفری<sup>۲</sup>

محمد سلطانی فرد<sup>۳</sup>

تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۱۴۰۱/۸/۲

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۷/۱۸

چکیده

هدف اصلی مقاله حاضر مطالعه نحوه بازنمایی و نشانه‌شناسی هویت دینی در انیمیشن‌های تلویزیونی است که در رهیافت مطالعات فرهنگی و با تاکید بر نظریه بازنمایی استوارت هال صورت گرفته است. جامعه آماری شامل انیمیشن‌های ایرانی است که در طول دهه‌های ۸۰ و ۹۰ با محوریت دین و مسائل دینی در صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران تولید و پخش شده است. نمونه‌گیری در این پژوهش به روش نمونه‌گیری غیر تصادفی هدفمند انجام گرفت. در ادامه یک قسمت از انیمیشن تولید دهه ۸۰ با عنوان فرمانروایان مقدس (سلیمان نبی) و یک قسمت از انیمیشن تولید دهه ۹۰ با عنوان پیامبران (حضرت ابراهیم - آتش سرد) به عنوان نمونه انتخاب شد. ابتدا با استفاده از الگوی کیت سلبی و ران کاودری به رمزگان فنی و تکنیکی سازنده این متون پرداخته شد و سپس برای ارائه تحلیلی جامع‌تر از الگوی روایی و نشانه‌شناسی بارت استفاده گردید. نتایج تحقیق نشان داد که بازنمایی هویت دینی در انیمیشن فرمانروایان مقدس و پیامبران با جهت‌گیری، چارچوب‌بندی رسانه‌ای و کارکردهای ایدئولوژیک همراه است و در انیمیشن‌های مورد مطالعه ابعاد مختلفی از هویت دینی نظیر بعد اعتقادی، مناسکی، تجربه‌ای و پیامدی بازنمایی می‌شود.

واژگان کلیدی: هویت دینی، بازنمایی، انیمیشن، نشانه‌شناسی، تحلیل روایت.

۱. دکتری علوم ارتباطات، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، اردبیل، ایران.

۲. دانشیار گروه علوم ارتباطات، واحد اردبیل، دانشگاه آزاد اسلامی، اردبیل، ایران (نویسنده مسئول).

E-mail: ali.jafari@iau.ac.ir

۳. دانشیار گروه علوم ارتباطات، واحد علوم و تحقیقات، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

### مقدمه و بیان مساله

شاید مهم‌ترین مسئله نوجوانی و جوانی، کسب یا احراز هویت باشد. اریکسون<sup>۱</sup> اولین کسی بود که هویت را به عنوان دستاورد مهم رشد شخصیت در نوجوانی و گامی مهم به سوی تبدیل شدن به فردی ثمربخش و خشنود مطرح کرد (۱). در جامعه امروز، با هویت‌ها و نه یک هویت واحد روبرو هستیم؛ هویت‌هایی که هر زمان و با توجه به زمینه فرهنگی- اجتماعی و دیگر عوامل تاثیرگذار، بعدی از آن مورد تاکید قرار می‌گیرد. در این میان دین یکی از عناصر هویتی انکارناپذیر در جامعه ماست (۱۵).

هویت دینی به دلیل اهمیت ماهوی و محتوایی‌اش یکی از مهم‌ترین ابعاد هویتی ایرانیان است. اما هویت دینی در تعامل متقابل با شرایط اجتماعی پیرامونش و طی مراحل متفاوت چرخه زندگی افراد تنوع می‌پذیرد. علاوه بر این شرایط که بر تکوین و تحکیم هویت دینی موثر بوده‌اند، می‌توان به تحولات دیگری چون گسترش رسانه‌ها در چند دهه اخیر اشاره نمود که امکان بازتولید هویت دینی را در جامعه داراست.

با گسترش ارتباطات و ظهور تکنولوژی‌های ارتباطی همانند روزنامه، سینما و تلویزیون جنبه‌های فعالیت‌های اجتماعی نیز از این پدیده‌ها بی‌تاثیر نمانده‌اند. در واقع به نوعی می‌توان ادعان نمود که شکل‌گیری شخصیت و هویت اجتماعی، به طور کلی محصور این رسانه‌های همگانی بوده است. همان طور که گیدنز<sup>۲</sup> (۴)، ذکر می‌کند، ظهور تلویزیون بر الگوها و زندگی روزمره به شدت تاثیر گذاشته است؛ زیرا بسیاری از مردم فعالیت‌های دیگر را پیرامون برنامه‌های تلویزیونی معینی تنظیم می‌کنند.

وجود شکاف میان واقعیت و آن چه 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 مهم و محوری 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 (۱۲).

نه تنها بزرگسالان، بلکه کودکان نیز به منظور سرگرمی، کسب اطلاعات، برقراری ارتباطات اجتماعی و هم‌چنین دست‌یابی به فرصت‌های بیشتر برای شناخت هویت خود، از رسانه‌های مختلف استفاده می‌کنند تا تجربه‌های مخصوص به خودشان را به دست آورند (۳). بی‌شک کودکان و نوجوانان بسیاری از آداب و رسوم را که در رسانه‌ها می‌بینند، تقلید می‌کنند و حتی طرز فکر و اعتقاد آن‌ها می‌تواند تحت تاثیر آن چه در برنامه‌های تلویزیونی می‌بینند شکل پیدا کند. برنامه‌های تلویزیونی به فراهم ساختن چارچوب‌ها و نگرش‌های کلی کودکان و نوجوانان در رابطه با زندگی اجتماعی و تعیین بخشی از هویت اجتماعی

<sup>1</sup>. Erickson

<sup>2</sup>. Giddens

دینی) کمک می‌کند. در این میان، انیمیشن‌ها یا فیلم‌های پویانمایی به عنوان یکی از قوی‌ترین ساختارهای برنامه‌سازی در تلویزیون با مخاطبان کودک و نوجوان در هویت‌سازی مدرن نقش مهمی ایفا می‌کنند. از همین رهگذر به نظر می‌رسد هویت دینی به مثابه شکلی از اشکال مختلف هویت اجتماعی تحت تاثیر فزاینده رسانه‌های مدرن و کالاها و محصولات فرهنگی از جمله انیمیشن‌ها قرار دارد و به واسطه اهمیت آن در فراهم آوردن همین عرصه، نیازمند بررسی سبک‌ها و شیوه‌های بازنمایی هویت دینی در این گونه برنامه‌ها که از محبوب‌ترین و مورد علاقه‌ترین برنامه‌های کودکان و نوجوانان می‌باشند، هستیم. لذا هدف اصلی این پژوهش، مطالعه نحوه بازنمایی و نشانه‌شناسی هویت دینی در انیمیشن‌های تلویزیونی است. از این رو در راستای مساله اصلی تحقیق حاضر، این پژوهش در پی آن است که ببیند در انیمیشن‌های تلویزیونی پخش شده از صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، هر یک از ابعاد هویت دینی چگونه بازنمایی می‌شود؟ برای بازنمایی هر یک از ابعاد هویت دینی از چه رمزگان نشانه‌شناختی استفاده شده است و هر یک از انیمیشن‌های مورد مطالعه چه معنای مرجعی را ارائه می‌دهد؟

### مبانی نظری تحقیق

#### نظریه بازنمایی

امروزه مفهوم بازنمایی در مطالعات رسانه‌ای از اهمیت خاصی برخوردار است. این مفهوم با تلاش‌هایی که برای ترسیم واقعیت صورت می‌گیرد، رابطه تنگاتنگ دارد. بازنمایی را «تولید معنا از طریق چهارچوب‌های مفهومی و زبانی» تعریف می‌کنند (۱۳). کارکرد اساسی و بنیادین رسانه‌ها عبارت است از بازنمایی واقعیت‌های جهان خارج برای مخاطبان و اغلب دانش و شناخت ما از جهان توسط رسانه‌ها ایجاد می‌شود و درک ما از واقعیت، به واسطه و به میانجی‌گری روزنامه‌ها، تلویزیون، تبلیغات، فیلم‌های سینمایی و غیره شکل می‌گیرد. رسانه‌ها جهان را برای ما تصویر می‌کنند. رسانه‌ها این هدف را با انتخاب و تفسیر خود در کسوت دروازه‌بانی و به وسیله عواملی انجام می‌دهند که از ایدئولوژی اشباع هستند (۱۱). این تعریف به درستی محیط رسانه‌ای را محیطی ایدئولوژیک می‌داند که در چارچوب‌های مشخص ایدئولوژیک فعالیت می‌کنند. اما بسیاری از جنبه‌های مفهوم بازنمایی در این تعریف دیده نمی‌شود.

ساخت یک فیلم بر اساس ارزش و هنجارهای سازمان سازنده و مولفه‌های 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 به کارگیری 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 (۵). امروزه مفهوم بازنمایی به شدت وام‌دار آثار استوارت هال<sup>۱</sup> است و به ایده‌ای بنیادین در مطالعات فرهنگی و رسانه‌ای مبدل شده است. نگاه جدید ارائه شده از سوی هال به بازنمایی، از دیدگاه‌های متفکرانی مانند فوکو<sup>۲</sup> و سوسور<sup>۳</sup> برای بسط نظریه بازنمایی استفاده کرده است. امروزه سه نظریه درباره چگونگی بازنمایی جهان وجود دارد:

۱. نظریه‌های بازتابی که زبان را آینه جهان می‌انگارند. این نظریه بر این باور است که دوربین در حال نشان دادن واقعیت است. این نظریه که وام‌دار سنت‌های پوزیتیویستی و به ویژه ویتگنشتاین<sup>۴</sup> دوره اول است، زبان را ابزاری می‌داند، برای انتقال معنایی که در پدیده‌ها وجود دارد.

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. بر عکس نظریه بازتابی، این نظریه می‌گوید هیچ عمل انعکاسی از جهان بیرونی وجود ندارد و آن چه 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 به ویژه در سنت‌های هرمنوتیکی شلایر ماخر<sup>۵</sup> و دیلتای<sup>۶</sup> که فهم را کشف ذهنیت مولف می‌دانستند و رویکردهای پدیدارشناسانه قابل شناسایی 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 بر اساس رهیافت نیت‌مندی، کلمات آن معنایی را دارند که گوینده می‌خواهد داشته باشد (۵).

۳. نظریه برساخت‌گرایی که در این رویکرد، معنا کشف نمی‌شود بلکه تولید و برساخته می‌شود. در این رهیافت معنا، برساخته نظام بازنمایی است (۵). یکی از شاخه‌های رویکرد برساخت‌گرایی، نشانه‌شناسی است. رهیافت نشانه‌شناسی متأثر از آثار زبان‌شناس سوئیسی فردیناند دوسوسور و سندرس پیرس<sup>۷</sup> است. پرسش اصلی در بررسی نشانه‌شناسانه در این حوزه این است که معناها چگونه ساخته می‌شوند و واقعیت چگونه بازنمایی می‌شود (۲).

از میان سه رویکرد نظری-روش‌شناختی موجود در بازنمایی (رویکرد انعکاسی، رویکرد عامدانه و رویکرد برساخت‌گرایانه)، پژوهش حاضر (همان گونه که مدنظر حال است) مبتنی بر رویکرد برساختی است.

<sup>۱</sup>. Hall

<sup>۲</sup>. Foucault

<sup>۳</sup>. Saussure

<sup>۴</sup>. Wittgenstein

<sup>۵</sup>. Scheleiermacher

<sup>۶</sup>. Dilthey

<sup>۷</sup>. Sanders Peirce

### هویت دینی

دین در تعریف متکلمان مجموعه‌ای از عقاید، اخلاقیات و قواعد فقهی و حقوقی است که خداوند برای اداره فرد و جامعه انسانی و پرورش انسان‌ها از طریق وحی و عقل در اختیار آنان قرار داد(۸). از دیدگاه اسمیت<sup>۱</sup>، دین دو کارکرد دارد: یکی تنظیم کننده و دیگری برانگیزاننده. تنظیم رفتار فردی برای خیر همگان و یا به سخن دیگر، برای خیر گروه اهمیت دارد، دین همیشه این وظیفه تنظیم کننده را در تاریخ جوامع بشری بر عهده داشته است. اسمیت، با نظر کسانی که دین را برخاسته از درون فرد می‌دانند، مخالف بود و به گفته او کارکرد دین تحکیم گروه است(۶). 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(۹).

آثار گلاک<sup>۳</sup> و استارک<sup>۴</sup> توجه پژوهشگران را به سوی تعریف چندبعدی از دین‌داری جلب کرده، به طوری که بحث چندبعدی بودن با نام آن‌ها پیوند خورده است. به نظر آنان همه ادیان جهانی به رغم آن که 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 است از:

۱. بعد اعتقادی: باورهایی را در بر 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 در آئین‌های مقدس خاص، روزه گرفتن و ... می‌باشد که انتظار می‌رود پیروان هر دین به جا آورند.

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 است 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(۱۸).

### پیشینه تحقیق

کفیلی‌فرد و همکاران(۱۰)، در تحقیقی با عنوان بازنمایی هویت دینی در انیمیشن‌های ایرانی به این نتیجه رسیدند که در انیمیشن‌های مورد مطالعه 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،

<sup>۱</sup>. Smith

<sup>۲</sup>. Wach

<sup>۳</sup>. Glock

<sup>۴</sup>. Stark

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 حق‌پرستی، جهاد در راه خدا، صلح‌طلبی، کمک به مستمندان، انجام امر به معروف و نهی از منکر بازنمایی می‌شود.

تقی‌پور و همکاران (۱۷)، در تحقیقی با عنوان «بازنمایی ابعاد هویت فرهنگی در مجموعه انیمیشن باب اسفنجی» به بررسی مولفه‌های فرهنگی بازنمایی شده در این انیمیشن می‌پردازند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که این مجموعه انیمیشن با ارائه و تبیین ارزش‌های اجتماعی، دینی و اقتصادی و هنجارهای قانونی در جامعه‌پذیری مخاطبان نقش داشته، الگوهای رفتاری در برقراری انواع روابط اجتماعی را معرفی کرده و خشونت، بی‌احترامی به دیگران و رفتارهای غیر اخلاقی و غیر قانونی را نیز در معرض دید بینندگان قرار می‌دهد. مولفه‌هایی مانند ارزش اجتماعی، خشونت، نمادهای غیر کلامی 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.

یاسینی (۱۹)، در پژوهشی با عنوان «تصویرپردازی از سیمای پیامبران در سینمای هالیوود» با استفاده از تحلیل نشانه‌شناختی چهار اثر سینمایی هالیوودی که زندگی پیامبران را دستمایه خود قرار داده‌اند، به بررسی چگونگی تصویرپردازی پیامبران از منظر تنزیه‌گرایی و تشبیه‌گرایی می‌پردازد. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که این فیلم‌ها از پیامبران الهی شخصیتی زمینی، ملموس و عادی ارائه می‌دهد و لزوماً تصویری از کنه وجود مقدسین و ویژگی‌های آسمانی ایشان ارائه نشده و اغلب تصویری اعوجاج یافته از آنان ارائه شده است. از ویژگی‌های مهم سینمای هالیوود بازنمایی مسئله وحی به شکلی تنزل یافته در حد تجربه-ای صرفاً متفاوت انسانی و فرو افتادن این امر الهی به دامن امور حسی و تجربی است.

مرشدی‌زاد و همکاران (۱۴)، در مقاله‌ای با عنوان «بازنمایی هویت دینی در سینمای پس از انقلاب اسلامی» با در نظر گرفتن سه مولفه اساسی (خدا، فرد دین‌دار و دین‌داری) به چگونگی بازنمایی هویت دینی در سینمای ایران پرداخته است. این پژوهش بر اساس نظریه بازتابندگی آنتونی گیدنز انجام شده و روش تحقیق آن مبتنی بر تحلیل محتوای کیفی بوده است. جامعه آماری آن کلیه فیلم‌های سینمایی پس از انقلاب بوده که تأکیدی مستقیم یا غیرمستقیم به مولفه‌های هویت دینی داشته‌اند. نتایج به دست آمده حاکی از حضور قطعی مولفه‌های هویت دینی در سینمای ایران بوده که در طول سه دهه پس از انقلاب از قالب سنتی به قالب بازتابنده منتقل شده است و این نتایج با تفسیرهای اجتماعی و سیاسی پس از انقلاب همخوانی دارد.

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 به دنبال 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. آن چه که این پژوهش را از سایر تحقیقات متمایز می‌سازد روش تحقیق آن است. در اکثر پژوهش‌های فوق از روش‌های تحلیل محتوا استفاده شده اما در تحقیق حاضر از یک روش ترکیبی شامل الگوی کیت سلبی و ران کاودری که به رمزگان فنی و تکنیکی سازنده متون می‌پردازد و از الگوی روایی و نشانه‌شناسی بارت برای ارائه تحلیلی جامع استفاده شده است.

### روش‌شناسی تحقیق

این پژوهش از نوع کاربردی بوده و از روش کیفی با رویکرد نشانه‌شناسی استفاده شده است. به این معنا که ابتدا از مفهوم سازه استفاده شده 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 الگوی روایی و نشانه‌شناسی بارت<sup>۳</sup> استفاده می‌شود.

الف) تحلیل سازه با استفاده از الگوی سلبی 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» (۱۶). از این منظر سازه دارای دو وجه مهم است: «میزانسن» و «رمزهای فنی».

میزانسن شامل ابعاد تئاتری مانند صحنه‌پردازی، وسایل صحنه، ارتباط غیر کلامی، لباس‌ها و چهره-آرایی است و رمزهای فنی شامل اندازه نما، زاویه دوربین و نورپردازی می‌باشد.

برای رسیدن به الگوی جامع‌تری از روش نشانه‌شناسی، از الگوی روایی و نشانه‌شناسی بارت استفاده می‌شود که امکانات قابل توجهی در تحلیل متون تصویری فراهم می‌آورد:

ب) پنج رمزگان بارتی دخیل در روایت:

۱. رمزگان هرمنوتیکی: رمزگانی که روایت را پیش می‌برد و مترادف با سؤال و جواب و طیف متنوعی از رویدادهای تصادفی است که ممکن است سؤالی را صورت‌بندی کنند و یا پاسخ آن را ارائه دهند و یا معمایی را پیش کشند. طبق نظر هاواکس، «این رمزگان اغلب دارای نظم ترکیبی و نحوی است و می‌توان آن را از شکل عام رمزگان‌ها تشخیص داد: فرآیندهای همزمان ایجاد ابهام همراه با دلالت‌های مبتنی بر ابهام‌زدایی که با تعلیق و در ادامه با تعلیق‌زدایی همراه است» (۷).

۲. رمزگان واحدهای کمینه معنایی یا دال‌ها: در واقع همان رمزگان معناهای ضمنی است (بازی‌های معنایی) که از اشارات معنایی یا بازی‌های معنایی تشکیل شده است. چندلر این رمزها را همان «رمزگان وابسته به رسانه» (۲)، می‌داند و به مجموعه تفاسیر خاصی از نشانه‌هایی اطلاق می‌شود که

<sup>۱</sup>. Keith Selby

<sup>۲</sup>. Ron Cowdery

<sup>۳</sup>. Barthes



دارای دلالت‌های ضمنی درباره شخصیت‌ها، موضوعات و موقعیت‌هایی‌اند که مرتبط با بافت‌های گسترده اجتماعی‌اند.

۳. رمزگان نمادین: این رمزگان گروه‌بندی یا ترکیب‌بندی‌های قابل تشخیص است که به طور منظم در متن تکرار می‌شوند و سرانجام ترکیب‌بندی غالب را می‌سازد. مهم‌ترین کارکرد رمزگان نمادین وارد کردن تقابل‌ها در متن است. این رمزگان دربرگیرنده مضمون‌ها است.

۴. رمزگان کنشی: ریشه در مفهوم «توانایی عقلانی تعیین نتیجه عمل» دارد و خود به خود و به طور ضمنی به ختم رویداد اشاره می‌کند. این رمزگان در برگیرنده کنش‌ها و رویدادهاست که همان زنجیره رویدادها را در بر می‌گیرد.

۵. رمزگان فرهنگی یا ارجاعی: به مثابه صدایی اخلاقی، جمعی، بی‌نام و مقتدر درباره خرد پذیرفته شده سخن می‌گوید. برای بارت این رمزگان نمایانگر «نظام تثبیت شده اقتدار سنت‌ها و اخلاقیات پدرسالارانه» است. عناصر و مؤلفه‌های رمزگان ارجاعی را می‌توان از اسطوره‌ها، ضرب‌المثل‌ها، کلیشه‌ها یا گفتمان‌های تکنیکی خاص به دست آورد که بر مبنای دانش اجتماعی پیشینی شکل می‌گیرد.

جامعه آماری مورد بررسی در این پژوهش، انیمیشن‌های ایرانی پخش شده از صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران است که در دهه ۸۰ و ۹۰ با محوریت دین و مسائل دینی در شبکه‌های سراسری تولید و پخش شده است. با توجه به این که روش نشانه‌شناسی از انواع روش‌های کیفی است، نمونه‌گیری در این پژوهش به روش نمونه‌گیری هدف‌مند غیر تصادفی انجام شد. یک قسمت از انیمیشن تولید دهه ۸۰ با عنوان فرمانروایان مقدس (سلیمان نبی) و یک قسمت از انیمیشن تولید دهه ۹۰ با عنوان پیامبران (حضرت ابراهیم - آتش سرد) به عنوان نمونه انتخاب شده است. دلیل انتخاب این انیمیشن‌ها این است که از نظر محتوایی بیشترین پرداخت را به مضامین و مفاهیم دینی و معرفی پیشوایان و بزرگان دینی (پیامبران الهی) داشته و از طرفی این دو 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 می‌باشند. واحد تحلیل در این پژوهش، صحنه است و تمام صحنه‌هایی از این انیمیشن‌ها که بیشترین ارتباط را با مفهوم هویت دینی داشتند مورد تحلیل قرار گرفتند.

## یافته‌های تحقیق

## انیمیشن فرمانروایان مقدس

کارگردان: امیر محمد دهستانی، نویسنده: رضا تقدسی، تهیه کننده: مرکز پویانمایی صبا، تکنیک: سه بعدی کامپیوتری، سال تولید: ۱۳۸۴-۱۳۸۰.

خلاصه‌ای از انیمیشن فرمانروایان مقدس - سلیمان نبی:

پس از داود نبی، فرزندش سلیمان به پیامبری می‌رسد و فرمانروایی قوم بنی‌اسرائیل در اورشلیم را به دست می‌گیرد. سلیمان نبی از خداوند می‌خواهد تا حکومتی مقتدر به او عطا فرماید که پیش از این به کسی نداده باشد، چنان که عظمت آن نمادی از قدرت خدا بر زمین گردد. خداوند نیز قدرت فرمانروایی بر جنیان و پرندگان، ثروت بیکران، معادن و کوه‌های زمین را به وی عطا می‌کند و برای وی مشاوران دانا می‌فرستد تا در انجام کارها به وی کمک کند. سلیمان به دستور خدا تصمیم می‌گیرد بزرگ‌ترین معبد روی زمین را بنا کند تا نشانی از عظمت و شکوه و جلال خداوند یکتا بر روی زمین شود. اما ابلیس، آریل فرزند شارون را که قصد قدرت‌طلبی دارد، وسوسه می‌کند که به مردم بگوید کارهای سلیمان سحر و جادوست و سعی می‌کند با فریب و نیرنگ، مردم را از سلیمان دور کند.

سرزمین بنی‌اسرائیل به برکت اقتدار سلیمان در صلح و آرامش و رفاه به سر می‌برد. اورشلیم به شهری بزرگ و پررونق تبدیل می‌شود. در سایه قدرت الهی لشکریان سلیمان، هیچ دشمنی جرات نزدیک شدن به مرزهای آن را نمی‌یابد. سلیمان این حکومت عظیم را نمادی از قدرت خدا بر روی زمین می‌داند. آریل با دیدن قدرت عظیم سلیمان به این نتیجه می‌رسد که باید صبر کرد و این صبر نوعی مبارزه است اما همکیشان و هم‌فرقه‌ای‌های او چنین فکری ندارند و او را ترسو پنداشته از ریاست فرقه عزلش می‌کنند. آریل مخفیگاه آن‌ها را به سربازان سلیمان لو می‌دهد و درباره علت آن به پسرش شیمون می‌گوید «هر که با ما نباشد علیه ماست».

کار ساخت بزرگ‌ترین معبد بر روی زمین به اتمام می‌رسد و تابوت عهد در جایگاه مخصوص خود در درون معبد قرار داده می‌شود. سلیمان برای مردم سخنرانی می‌کند. او می‌گوید: این پرستشگاه به اراده خدا در این نقطه مقدس از زمین ساخته شد تا قبله‌گاهی برای مومنان و مکانی برای تابوت عهد باشد اما زمانی فرا می‌رسد که در این شهر حرف حق فراموش و دین موسی به انحراف کشیده می‌شود. آن‌گاه برادرم مسیح به این معبد گام خواهد نهاد و مومنان را بشارت خواهد داد و پس از او آخرین پیامبر از این مکان به ملکوت خدا عروج خواهد کرد.

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

- میزانشن:

صحنه پردازی؛ محل وقوع روایت در این فیلم شامل این مکان‌هاست: شهر اورشلیم، معدن مس، قصر سلیمان، محوطه قصر، زیرزمینی در اورشلیم محل برگزاری جلسات مخفیانه آریل و هم فرقه‌ای هایش، معبد اورشلیم.

وسایل 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، کبوتران در حال پرواز، عصای آصف، مشعل‌های فروزان، آتشدان بزرگ، عصای آریل، صندلی، تابوت عهد.

رمزهای ارتباط غیر کلامی؛ چشمان نگران و چهره ناآرام 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 کبوتران بر فراز قصر سلیمان که 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 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. لباس ابلیس یکدست سیاه است. او کلاهی بلند و سیاه بر سر دارد. چهره-اش دیده نمی‌شود. لباس سلیمان شامل شل سبزرنگ و پیراهنی روشن و در صحنه‌های دیگر لباسی یکدست سفید است. 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. لباس شیمون فرزند آریل شامل بالاپوشی لجنی و پیراهن قرمز رنگ است. لباس هم فرقه‌ای‌های آریل یکدست سیاه به همراه کلاهی سیاه.

- رمزگان‌های فنی:

نما؛ 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 و از نماهای خیلی دور و هوایی برای نشان دادن عظمت شهر اورشلیم و باغ‌های پر بار و مزارع سبز و پر محصول 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 غیر واقعی تاکید 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 روایی و نشانه‌شناسی بارت (انیمیشن سلیمان)

رمزگان هرمنوتیک؛ دلیل حضور ابلیس و گفتگو با آریل چیست؟ دلیل ساختن کانال و حوضچه در معدن مس به دستور سلیمان چیست؟ چرا لشکریان در محوطه قصر جمع شده‌اند؟ هدف سلیمان از سخنرانی برای سربازان چیست؟ برگزاری جلسات مخفیانه آریل و هم فرقه‌های‌هایش برای چیست؟ چرا آریل طرفداران خود را از آمدن به جلسه منع کرده است؟ چرا آریل هم فرقه‌های خود را به سربازان سلیمان لو می‌دهد؟ دلیل ساخت معبدی با عظمت در اورشلیم چیست؟

رمزگان واحدهای کمینه معنایی؛ مضمون اصلی فیلم در یکی از صحنه‌ها تاکید بر وسوسه‌های ابلیس و کمک او به غیر دین‌داران و توطئه علیه دین‌داران است. در صحنه معدن و استخراج مس مذاب از دل کوه بر تحقق وعده‌های الهی که از سوی پیامبران به قوم خود داده می‌شود تاکید می‌گردد. هم‌چنین صلح و آرامش و رفاه در سرزمین بنی‌اسرائیل به مرکزیت اورشلیم به برکت حکومت مقتدر سلیمان و نمایش قدرت نظامی حکومت وی از مضامین دیگر این انیمیشن می‌باشد. حکومت عظیم سلیمان نمادی است از قدرت خداوند بر زمین تا به عنوان نمونه و یادگاری از دوران اقتدار مطلق مومنان در تاریخ بشر به یادگار بماند. در صحنه‌هایی از انیمیشن روی مکر و حيله و زرنگی آریل به عنوان سمبلی از یهودیت و بنی-اسرائیل تاکید می‌شود و دیدگاه‌ها و اعتقادات آن‌ها، پای‌بند نبودن به اخلاقیات و فدا کردن انسانیت و

دوستی برای رسیدن به مقاصد فردی مورد تاکید قرار می‌گیرد. از مضامین دیگر این انیمیشن تاکید بر شکوه و جلال معبد اورشلیم به عنوان بزرگ‌ترین پرستشگاه مومنان است که به دستور خدا و در زمان حکومت سلیمان ساخته شد اما او نگران است که در آینده بر ویرانه‌های آن معبدی دیگر درست می‌کنند و حرف حق و دین موسی به انحراف کشیده می‌شود.

رمزگان نمادین؛ معجزه و جادو/ دانایی و نادانی/ ایمان قوی و ضعیف/ ضعف و اقتدار/ مومن و کافر/ دوست و دشمن/ شانس و عقل/ زرنگی و حماقت/ حق و باطل/ برده و سرور/ مومن و فاسق.

رمزگان کنشی؛ ابلیس چه نقشه‌ای برای وسوسه آریل دارد؟ آریل برای فریفتن مردمی که طرفدار سلیمان هستند چه خواهد کرد؟ پس از استخراج مس مذاب و هدایت آن به کارگاه‌ها چه محصولی از آن خواهند ساخت؟ واکنش سلیمان و آصف بعد از لو دادن هم فرقه‌ای‌ها توسط آریل چه خواهد بود؟

رمزگان ارجاعی؛ ارجاع به شیوه‌های اغوا و وسوسه ابلیس برای گمراهی مردم، انتخاب نام آریل ارجاعی است به نخست‌وزیر فقید اسرائیل یعنی آریل شارون، ارجاع به تحقق وعده‌های الهی، ارجاع به تدبیر پیامبران، ارجاع به ایمان ضعیف بنی‌اسرائیل نسبت به تحقق وعده‌های انبیاء، ارجاع به رحمت خدا و قدرت او که مومنان را عزت و اقتدار می‌بخشد، ارجاع به ایمان قوی پیامبران به قدرت خدا و شکرگزاری در برابر نعمت‌ها، ارجاع به عبادت و دعای پیامبران که از ابعاد مناسکی هویت دینی است، ارجاع به ویژگی‌های یهودیان و بنی‌اسرائیل و زرنگی و مکر و حيله آن‌ها، ارجاع به این که یهودیان برای رسیدن به مقاصد فردی همه چیز را زیر پا می‌گذارند، ارجاع به توطئه‌گر بودن یهودیان، ارجاع به اعتقاد پیامبران به انبیاء بعد از خود و وعده ظهور آن‌ها، ارجاع به عروج حضرت محمد به ملکوت خدا از معبد سلیمان.

### انیمیشن پیامبران

کارگردان: وحید هماتاش و سلمان خورشیدی، نویسنده: محمدرضا عابدی شاهرودی، تهیه کننده: صادق کریمیان، تکنیک: سه بعدی کامپیوتری، سال تولید: ۱۳۹۴، تهیه شده در: مرکز پویانمایی صبا.

خلاصه‌ای از انیمیشن پیامبران (حضرت ابراهیم) - آتش سرد

آذر عموی ابراهیم که از کودکی او را بزرگ کرده، بت‌تراش ماهری در شهر است. او سراغ ابراهیم را می‌گیرد و او را تنها در اتاقی در حال عبادت با خدای خود می‌یابد. آذر از ابراهیم می‌خواهد دست از پرستش خدایش بر دارد چون اگر نمرود متوجه شود او را خواهد کشت. اما ابراهیم حاضر نمی‌شود به آفریدگار هستی پشت کرده و بت‌ها را پرستش کند. آذر عصبانی می‌شود و از او می‌خواهد برای شرکت در مراسم عید آماده شود.

ابراهیم وارد بتکده می‌شود و با پتکی بزرگ محکم بر سر بت‌ها می‌کوبد و از آن‌ها می‌خواهد از خودشان دفاع کنند. نمرود در قصر خود مشغول تماشای مبارزه دو سرباز جنگی است. چهره‌ای از نمرود به نمایش در نمی‌آید بلکه سایه او از پشت پرده‌ای دیده می‌شود که در حال سر کشیدن جام شراب است.

آذر مجدداً به سراغ ابراهیم می‌آید و از او می‌خواهد برای حضور در جشن با وی بیاید. ابراهیم امتناع کرده و می‌گوید من برای شما در روز رستاخیز نگرانم. آخرت خود را برای آباد کردن دنیای آدمی مثل خود تباه نکنید.

نگهبانان بت بزرگی را که آذر تراشیده درون بتکده قرار می‌دهند. مردم شهر برای شرکت در مراسمی که به مناسبت ساخته شدن بت بزرگ برگزار می‌شود به بیرون از شهر می‌روند. پس از خالی شدن شهر، ابراهیم تبر به دست وارد بتکده می‌شود و همه آن‌ها را در هم می‌شکند. ابراهای تیره آسمان را می‌پوشانند. رعد و برق می‌زند، مردم هراسان پا به فرار می‌گذارند و مراسم به هم می‌خورد. بت‌پرستان با بت‌های شکسته شده در بتخانه مواجه می‌شوند و تبری که بر گردن بت بزرگ قرار گرفته است. آذر پی می‌برد که کار ابراهیم بوده است. او را دستگیر کرده به قصر نزد نمرود می‌آورند. از او در مورد این اتفاق سوال می‌کنند اما ابراهیم می‌گوید از بت بزرگ سوال کنید. آن‌ها با تعجب می‌گویند از بت سنگی و بی‌جان بپرسم کار چه کسی بوده است؟ ابراهیم جواب می‌دهد شما سنگی بی‌جان را به عنوان خدا می‌پرستید که نمی‌تواند سخن بگوید و نه کاری انجام دهد.

نمرود از پشت پرده بیرون می‌آید و نقاب از چهره بر می‌دارد. همه حضار تعظیم می‌کنند به جز ابراهیم. نمرود به ابراهیم می‌گوید من نمرود بزرگ، خدای تو را تکه تکه خواهم ساخت. ابراهیم سوال می‌کند مخلوقی ضعیف که خدای خود را به مبارزه می‌طلبد؟ نمرود عصبانی شده و به او می‌گوید تو را در آتش خواهم سوزاند. به دستور نمرود آتشی بزرگ فراهم می‌شود و ابراهیم را بر منجنیقی بسته نزد آتش می‌آورند. جبرئیل بر ابراهیم نازل می‌شود و از او می‌پرسد خواسته‌ای داری؟ ابراهیم جواب می‌دهد خواسته‌ای دارم اما نه از تو بلکه از خدای قادر متعال. ابراهیم به درون آتش پرتاب می‌شود اما لبخندی بر لب دارد. او انگار در داخل بوستانی قدم می‌زند. نمرود و بت‌پرستان وحشت‌زده نظاره‌گر این صحنه هستند.

### *الف) تحلیل سازه با استفاده از الگوی سلبی و کاودری (انیمیشن آتش سرد - ابراهیم)*

- رمزهای میزانشن:

صحنه پردازی؛ محل وقوع روایت در این فیلم شامل این مکان‌هاست: اتاقی بزرگ که محل عبادت ابراهیم است، کارگاه بت‌تراشی، قصر نمرود، حیاط خانه ابراهیم، بتخانه، محل برگزاری جشن. وسایل صحنه؛ کوزه‌های سفالین، زیرانداز نم‌دین، پشته‌هایی با طرح سنتی، بت‌های سنگی، نردبان - های چوبی، پتک، مشعل‌های فروزان، شمشیر، جام شراب، تبر، کلاغ، طناب، نیزه، پرده، تخت پادشاهی، نقاب، آتش، منجنیق.

رمزهای ارتباط غیر کلامی؛ چهره آرام و مصمم ابراهیم با موهای پر پشت و ریش مرتب و سیاه رنگ / چهره در هم ریخته و عصبانی و نگران آذر (عموی ابراهیم) با ابروانی پر پشت و سری تاس و

ریشی بلند و خالی بزرگ در صورت و یک خال در گودی چشم/ دستان رو به آسمان ابراهیم در حال راز و نیاز با خدا/ نقاب ترسناک روی صورت نمروود/ تکان‌های دیوانه‌وار سر نمروود به هنگام کوبیده شدن پتک توسط ابراهیم بر سر بت‌ها/ تعظیم حضار در برابر نمروود و تعظیم نکردن ابراهیم/ چشمان درشت و خشن و خط قرمز زیر چشم نمروود/ دماغ بزرگ و پیشانی چروکیده و شکم گنده و ابروان پر پشت و چهره خشن و بدون سیبیل وزیر اعظم/ چهره وحشت زده نمروود/ چهره ساکت و بی‌حرکت بت‌ها/ صدای فرو ریختن بت‌ها/ چهره برافروخته نمروود به هنگام آتش انداختن ابراهیم/ چهره آرام و لبخند ابراهیم درون آتش که حکایت از امیدواری وی به یاری خداست.

رمزهای لباس؛ لباس ابراهیم شامل ردا و شالی سبز رنگ- پیراهنی سفید و کمربندی سبز است. لباس آذر شامل ردایی یشمی با کمربندی قهوه‌ای است آستین‌های ردا طلایی رنگ بوده و طراحی اعیانی دارد که نشان از لباس افراد حکومتی و ثروت‌مند است. لباس وزیر اعظم صورتی با یقه‌بندی قهوه‌ای و شالی بنفش و کمربندی زرد می‌باشد. لباس نمروود شامل ردایی قهوه‌ای تیره و کمربندی سیاه و شالی پر نقش و نگار به رنگ قهوه‌ای است. او نقابی شاخ‌دار بر صورت دارد. لباس جبرئیل یکدست سفید است.

- رمزهای فنی:

نما؛ نماهای نزدیک از چهره ابراهیم که آرامش درونی وی را نشان می‌دهد و نمای نزدیک از چهره آذر و نمروود که خشم و عصبانیت و در هم ریختگی آن‌ها را نشان می‌دهد. زاویه دوربین به هنگام نشان دادن ابراهیم رو به بالاست که موقعیت غالب و قدرت‌مند وی را نسبت به دیگر شخصیت‌ها تداعی می‌کند. اما زاویه دوربین به هنگام نشان دادن آذر و نمروود رو به پایین است تا آن‌ها را در موقعیت ضعیف و درماندگی و حقارت به نمایش بگذارد.

نورپردازی؛ نورپردازی در محل عبادت ابراهیم و چهره وی پر نور و سفید است در حالی که قصر نمروود و بتخانه به صورت نیمه روشن نورپردازی شده است طوری که فقط جاهایی که مشعل قرار گرفته نور داشته باشد و بقیه جاها کم نور و تاریک هستند. نورپردازی روی چهره نمروود در صحنه به آتش انداختن ابراهیم درون آتش، سرخ رنگ است که حکایت از خشم و غضب وی دارد؛ در حالی که نور روی چهره ابراهیم روشن و حالت درخشندگی دارد و آرامش درونی وی را نشان می‌دهد. نوری که بر چهره جبرئیل است تأکیدی بر قداست و ملکوتی بودن وی دارد.

### ب) تحلیل روایی و نشانه‌شناسی بارت (انیمیشن آتش سرد- ابراهیم)

رمزگان هرمنوتیک؛ چرا آذر اصرار دارد ابراهیم در مراسم عید شرکت کند؟ چرا وقتی ابراهیم پتک را بر سر بت‌ها می‌کوبد در صحنه‌ای دیگر جام از دست نمروود افتاده و سرش را می‌گیرد؟ چرا ابراهیم از رفتن به جشن امتناع می‌کند؟ ابراهیم تبر به دست از ورود به بتخانه چه قصدی دارد؟ چرا ابراهیم شکستن بت‌ها را گردن نمی‌گیرد؟ آیا ابراهیم در آتش خواهد سوخت؟ چرا او از جبرئیل درخواست کمک نمی‌کند؟

رمزگان واحدهای کمینه معنایی؛ مضمون اصلی این پویانمایی این است که ابراهیم یکتاپرست و معتقد به خدای یگانه بوده و بت‌ها را موجودی ضعیف می‌داند که ساخته دست بشر بوده و قادر به دفاع از خود نمی‌باشد. او با بینش عمیق و معرفت روشن‌بینانه نسبت به وجود خدا، از تعظیم در برابر نمرد سرباز می‌زند و امیدوار به یاری خداست. در صحنه‌ای می‌بینیم با کوبیده شدن پتک بر سر بت‌ها جام از دست نمرد افتاده و دیوانه‌وار سرش را می‌گیرد، در این صحنه این مفهوم القا می‌شود که نمرد فردی شرابخوار و فاسد بوده و پیرو آیین بت‌پرستی است.

رمزگان نمادین؛ خدا و بت / خالق و مخلوق / ایمان و کفر / حق و باطل / سکوت و نعره / خداپرستی و بت‌پرستی / شجاعت و ترس / آرامش و خشم.

رمزگان کنشی؛ آیا ابراهیم با پذیرش حرف آذر (عموی خود) در مراسم عید شرکت خواهد کرد؟ بت-پرستان با دیدن صحنه بت‌های شکسته شده توسط ابراهیم چه عکس‌العملی خواهند داشت؟ آن‌ها با فهمیدن این که شکستن بت‌ها کار ابراهیم بوده با وی چه خواهند کرد؟

رمزگان ارجاعی؛ ارجاع به این که پیامبران و دین‌داران معتقد به خدای یکتا بوده و فقط او را شایسته پرستش می‌دانند، آن‌ها هر کاری را با نام خدا شروع می‌کنند و تنها از او یاری می‌خواهند/ ارجاع به انجام مناسک دینی توسط پیامبران نظیر دعا و عبادت و سجده در برابر خدا/ ارجاع به حق‌طلبی، شجاعت، مبارزه با جهل و شرک و بت‌پرستی پیامبران و دین‌داران/ ارجاع به فهم و درک بالای پیامبران در رابطه با مسائل جامعه/ ارجاع به روحیه لطیف و عاطفی و قدرشناسی پیامبران و دین‌داران.

### بحث و نتیجه‌گیری

نتایج تحقیق نشان می‌دهد انیمیشن‌های مورد مطالعه هویت دینی را در ابعاد مختلف آن یعنی بعد اعتقادی، بعد مناسکی، بعد تجربه‌ای و بعد فکری و پیامدی بازنمایی می‌کنند. براساس یافته‌های پژوهش بعد اعتقادی یعنی باورهایی که انتظار می‌رود پیروان آن دین به آن‌ها اعتقاد داشته باشند با مولفه‌هایی 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 انیمیشن‌ها به تصویر کشیده شده‌اند. بعد مناسکی هویت دینی در انیمیشن‌های مورد مطالعه به صورت اعمال دینی مشخصی نظیر عبادت، راز و نیاز، دعا و نیایش، شرکت در آیین‌های مذهبی، سجده در برابر خدا و شکرگزاری 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 انیمیشن‌های مورد مطالعه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد: احساس نزدیکی به خدا، احساس شرم از گناهان، ترس از خدا پس از انجام گناه، احساس رضایت از خشنود کردن خدا، طلب توبه و بخشش، آرامش داشتن در ارتباط با خدا، کمک خواستن از خدا در انجام امور، احساس افتخار به مومن بودن،



احساس غرور و افتخار از موفقیت دین‌داران، احساس بیزاری و تنفر از خدشه‌دار شدن مومنان، احساس همدردی و مسئولیت در قبال سایر مومنان و ... .

بعد فکری و پیامدی که بر مبنای پیامدهای باور، عمل، تجربه و دانش دینی در زندگی روزمره فرد معتقد و روابط او با سایرین است، مورد تحلیل قرار می‌گیرد. بر این اساس مولفه‌هایی نظیر مبارزه با طاغوت، دعوت به حق‌پرستی، انقلابی و آزادخواه بودن، جهاد در راه خدا، حق‌طلبی، هراس از عمل غیر مذهبی، رعایت حقوق دیگران، کمک به مستمندان، انجام امر به معروف و نهی از منکر، مسئولیت در برابر خدا، شکرگزاری، صبر، انصاف، عدالت، حسن خلق و رفتار احترام‌آمیز و ... در این انیمیشن‌ها به تصویر در آمده بود.

بر اساس رمزگان‌های تحلیل روایی بارت، نتایج تحقیق حاضر نشان می‌دهد که بازنمایی هویت دینی در انیمیشن فرمانروایان مقدس و پیامبران با جهت‌گیری، چارچوب‌بندی رسانه‌ای و کارکردهای ایدئولوژیک همراه است.

سازندگان انیمیشن فرمانروایان مقدس قصد دارند یهودیان را ثروت‌اندوز، دنیاپرست، زرتنگ، خسیس و رباخوار معرفی کنند و سعی 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 فرو گذار نمی‌کنند. آن‌ها همیشه در حال جمع‌آوری پول یا عتیقه نشان داده می‌شوند. شغل اصلی آن‌ها دادن وام با سود (ربا) می‌باشد. دین‌ستیزی، دشمنی با خدا و حمله به اعتقادات از دیگر ویژگی‌های قوم یهود است. به نظر می‌رسد طراحی شخصیت‌هایی مثل شارون، آریل و شیمون بر ساخته ذهن سازندگان انیمیشن باشد و انتخاب این نام‌ها تصادفی نیست و کاملاً آگاهانه و تعمدانه صورت گرفته است. آن‌ها اسامی روسای جمهور یهودی-الاصول 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 همانا آن‌ها هستند، آن را رهبری می‌کنند. دشمنی با خدا و مظاهر شریعت، توطئه‌چینی، مکر و حیله علیه شریعت الهی و انبیا، سرپیچی از فرامین پروردگار، نشر اکاذیب و دروغ‌پردازی، تحریف‌گری و بدعت‌گذاری از مصادیق دین-ستیزی این قوم است. سودآوری و تکاثر ثروت از راه‌های غیر مشروع، 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. یکی از کارکردهای ایدئولوژیک انیمیشن فرمانروایان مقدس این است که در ذهن مخاطب این نکته را القا کند که جهاد علیه کفار و دفاع از مظلوم در برابر ظالم در هر نقطه‌ای از دنیا بر مومنان واجب است. جهاد برای خاموش کردن فتنه‌ها، دفاع از خویشان، محو شرک و خرافه‌پرستی و برای

حمایت از مظلومان وضع شده است. سازندگان این انیمیشن قصد دارند به مخاطب القا کنند اورشلیم و سرزمین قدس از آن مومنان خداست و پیامبران الهی، داود و سلیمان آن جا را به عنوان پرستشگاهی برای مومنان ایجاد کردند. هم‌چنین نکته برجسته دیگر این که سازندگان قصد دارند حضرت محمد را به عنوان آخرین پیامبر خدا و دین او یعنی اسلام را مورد تایید همه پیامبران قبل از خود نشان دهند و تاکید کنند اگر مردم از رهبر و ولی خود اطاعت نکنند و منحرف شوند دچار عذاب الهی می‌شوند.

تلاش سازندگان انیمیشن ایرانی پیامبران نیز بر این بوده که سیمای پیامبران و قدیسین از جمله فرشته وحی (جبرئیل) را فرازمینی و آسمانی نشان دهند. بنابراین بیشتر از رویکرد تنزیه‌گرایانه بهره برده‌اند تا رویکرد تشبیه‌گرایانه. یعنی سعی بر این بوده که پیرایه‌های مادی و زمینی و هرگونه عیب و آلودگی را از چهره آن‌ها بزایند و مخاطب را به تماشای نشانه‌های فرازمینی و قدسی دعوت کنند. ارائه تصاویر ساده و بی‌پیرایه از مقدسین، سیمای فوق بشری پیامبران الهی با تاکید بر قدرت آسمانی و ضد طاغوت آن‌ها از جمله رویکرد سازندگان این مجموعه می‌باشد. سازندگان انیمیشن پیامبران قصد دارند در این مجموعه به نبوت حضرت محمد به عنوان آخرین فرستاده خدا بر روی زمین تاکید کنند. یکی دیگر از موارد قابل تامل، ترسیم شیطان یا ابلیس در این انیمیشن است. وسوسه کردن و فریفتن انسان‌ها تا مرحله ارتکاب گناه، مهم‌ترین عمل او در این انیمیشن بازنمایی می‌شود. صدای قهقهه ابلیس در این مجموعه کارکردی مفهومی دارد. قهقهه او همراه است با زبانه کشیدن آتش و این اشاره به قرابت این دو عنصر دارد، گویی هر دو همزاد هستند. از طرفی آتش می‌تواند تمثیلی برای حس حسادت باشد، هم چنان که آتش همه چیز را می‌سوزاند حسد نیز می‌تواند همه چیز را بسوزاند و ابلیس در این انیمیشن به پیامبران حسد می‌ورزد. همه جا از زاویه دید ابلیس، هاله‌ای از نور قرمز به خود گرفته و این، حسی از عدم آرامش و عدم امنیت را القا می‌کند.

بر اساس رمزگان‌های میزانشن و فنی الگوی سلیبی و کاودری، نتایج پژوهش نشان می‌دهد در انیمیشن‌های مورد مطالعه، اندام متناسب، متوسط و ریش و محاسنی آراسته و صورتی نورانی برای شخصیت‌های مذهبی و مومن و مقدس به تصویر کشیده شده است. 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 سلیمان و ابراهیم در این انیمیشن‌ها مصداق این مدعاست. استفاده از سیل و محاسن و ابروهای پر پشت و کشیده برای شخصیت‌های دینی در این انیمیشن‌ها قابل مشاهده است. از رایج‌ترین نشانه‌های شخصیت‌های منفی و غیر دینی، نمایش هیبت و هیکل زشت، بد منظر و ناخوشایند است که به کمک چهره‌پردازی، صورت آن‌ها خشن و دوست نداشتنی می‌شود. چهره شارون و آریل در انیمیشن فرمانروایان مقدس و چهره نمود در انیمیشن پیامبران 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.

نگاه از گوشه چشم و موزیانه، رایج‌ترین نشانه‌ای است که برای تصویر افراد مکار و حيله‌گر به کار می‌بندند. بارزترین نمونه آن، شارون و آریل از چهره‌های مکار در انیمیشن فرمانروایان مقدس هستند. در مورد نشانه‌شناسی رنگ، استفاده از رنگ‌های سفید و سبز برای لباس مومنان و رنگ‌های تیره و خاکستری و سیاه برای شخصیت‌های ضد دینی به ویژه ابلیس و مخالفان و معاندین دین در این انیمیشن‌ها قابل ذکر است. بیشتر شخصیت‌های مثبت و دینی لباس‌های سفید، روشن، ساده و بدون طرح پوشیده‌اند. برای نمونه شخصیت‌های دینی مثل سلیمان و ابراهیم سفیدپوش هستند. رنگ سبز نیز کارکرد مثبت دارد و به عنوان رنگ مکمل در قسمتی از لباس‌های شخصیت‌های دینی (کلاه، کمربند، شال و ...) به چشم می‌خورد.

اندازه نماها و زوایای دوربین و نورپردازی نیز می‌تواند در هویت دادن به افراد و نحوه بازنمایی آن‌ها موثر باشد. در انیمیشن‌های مورد مطالعه برای نمایش شخصیت‌های دینی و مقدس اکثراً از نماهای سر بالا<sup>۱</sup> که نشان دهنده 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، به ویژه 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 کم نور است و در بعضی مواقع برای دفرمه کردن چهره ابلیس و شخصیت‌های شرور زاویه دوربین نامتعارف و تصویر دارای اعوجاج می‌باشد. شایان ذکر است انیمیشن‌های مورد مطالعه در این پژوهش زنان و کودکان را نادیده می‌گیرد. در بسیاری از صحنه‌ها زنان حضور ندارند و یا اگر حضور دارند نقش آن‌ها بسیار کم‌رنگ و کم اهمیت است. زنان به صورت فرودستانه و به عنوان افراد کنش‌پذیر، دو دل، سلطه‌پذیر، وابسته و ... بازنمایی می‌شوند و در مواردی به طور نمادین، خوار و ضعیف و ناتوان به نمایش گذاشته می‌شوند. نقش همسر ابراهیم در انیمیشن پیامبران مصداقی بر این مدعاست. از این رو انیمیشن‌های مورد مطالعه تصویر مثبتی از زن برای الگوبرداری در اختیار کودکان و نوجوانان نمی‌گذارد. نبود کاراکتر کودک و نوجوان نیز در این انیمیشن‌ها، امکان جذب و همذات‌پنداری مخاطب را در طول فیلم از بین می‌برد.

در پایان ذکر این نکته حائز اهمیت است که با وجود آن که این انیمیشن‌ها به طور خاص درباره یکی از پیامبران خدا ساخته شده است اما در ترسیم کامل شخصیت و زندگی آن‌ها ناتوان بوده است. تماشای این مجموعه‌ها مخاطب را در شرح اتفاقات و جنگ‌ها و حوادث مهم روزگار و عصر پیامبران توانمند می‌سازد اما در کسب شناخت و ویژگی‌های خاص آن شخصیت‌های دینی چندان سودمند نیست. پیامبران در حال نصیحت کردن مردم و سخنرانی نشان داده می‌شوند و تقریباً از زندگی داخلی و خانوادگی و شیوه

<sup>۱</sup>. High Angel

<sup>۲</sup>. Low Angel

رفتاری خاص و سبک زندگی آن‌ها چیزی به تصویر در نمی‌آید یا نمی‌تواند جزئیات و ویژگی‌های قابل درکی را به مخاطب ارائه دهد. مهم‌ترین عارضه این اشکال، کلی‌گویی، تک بعدی نشان دادن زندگی شخصیت‌های دینی و باورپذیر نبودن آن‌هاست. مخاطب به ویژه کودک و نوجوان با چنین شخصیتی انس نمی‌گیرد و نمی‌تواند او را بشناسد. با این وضعیت، مهم‌ترین هدف ساخت و تولید این گونه آثار، عقیم می‌ماند.

در پایان به سازندگان آثار انیمیشن پیشنهاد می‌شود در ساخت این آثار به زبان و ادبیات و نحوه بیان شخصیت‌ها توجه شود 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. بر اساس 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.

### تعارض منافع

«بنا بر اظهار نویسندگان مقاله حاضر فاقد هر گونه تعارض منافع بوده است.»

## منابع

1. Berk, L. (2007). Developmental psychology, translated by Yahya Seyed Mohammadi, Tehran: Arasbaran, P: 147.
2. Chandler, D. (2007). Basics of semiotics, translated by Mehdi Parsa, Tehran: Surah Mehr.
3. Deh sufiani, A. (2013). Children, animation and television, first edition, Tehran: Research Institute of Culture, Art and Communication.
4. Giddens, A. (2006). Sociology, translated by Manouchehr Sabouri, Tehran: Nei publication.
5. Hall, S. (2003). Representation: Cultural Representation & Signifying Practices, London: sage.
6. Hamilton, M. (1998). Sociology of religion, translated by Mohsen Salasi, Tehran: Tebian Publishing Cultural Institute.
7. Hawkes, T. (2003). Structuralism and Semiotics, Second Edition, London: Routledge.
8. Javadi amoli, A. (2002). Theology, Qom: Asra Publishing Center.
9. Jalali Moghaddam, M. (2006). An introduction to the sociology of religion and the opinions of the great sociologists of religion, Tehran: Nashr-e-Markaz.
10. Kafili Fard, M; jafari, A; Soltanifar, M. (2021). Representation of religious identity in Iranian animations, Islam and Social Sciences Quarterly, year 13, number 25, P.p: 125-145.
11. Kaledian, E. (2011). Representation of middle-class life in the series The Gradual Death of a Dream, Master's Thesis of Communication Sciences, Faculty of Broadcasting.
12. Mehdizadeh, M. (2008). Media and Representation, first edition, Tehran: Office of Media Studies and Research.
13. Mehdizadeh, M. (2005). Representation of Iran in Western Press, Ph. D. thesis in Communication Sciences, Supervisor: Kazem Motamednejad, Tehran: Allameh Tabatabai University, Faculty of Social Sciences and Communication Sciences.
14. Morshedizad, A; Keshavarz shokri, A; zamani, S. (2012). Representation of religious identity in cinema after the Islamic Revolution, Culture-Communication Studies, Year 13, Number 18, P.p: 59-80.
15. Nikpey, A. (2001). Ups and downs of the sociology of religion in Iran, Monthly book of social sciences, numbers 49 and 50, P.p: 56-51.
16. Selby, K; Cowderi, R. (2001). How to study television, translated by Ali Ameri Mahabadi, Tehran: Soroush Publications.
17. Taghipour, F; Khalji, S; Moini, A. (2017). Representation of dimensions of cultural identity in Spongebob animation series, Visual and Audio Media Quarterly, Volume 12, Number 28, P.p: 121-150.
18. Tajik Esmaili, A; Tajik Esmaili, s. (2014). Attitude towards globalization and students' religious identity, Media Studies Quarterly, Year 10, Number 28, P.p: 44-37.
19. Yasini, R. (2014). Imagery of Prophets in Hollywood Cinema, Culture-Communications Quarterly, Year 15, Number 26, P.p: 177-208.