

## بازنمایی شخصیت‌های عربی در سریال‌ها و فیلم‌های انیمیشنی غربی<sup>۱</sup>

علی شیخ مهدی<sup>۲</sup>، محمد فراس العضل<sup>۳</sup>

تاریخ دریافت: ۹۳/۲/۲۸ تاریخ تایید: ۹۳/۶/۶

### چکیده

عوامل موثر برای پیدایش دیدگاه غرب نسبت به شرق به طور کلی و به طور ویژه جهان عرب را باید از سده‌های دور در متون کتاب‌های مقدس، ماجراهای جنگ‌های صلیبی و در سده‌های متاخر در آثار سفرنامه‌نویسان و جهانگردان اروپایی در پی رویارویی با سرزمین‌های عربی و فرهنگ مردمان عرب دانست. این مقاله در چارچوب نظریات پژوهشگران مطالعات فرهنگی به نگارش در آمده است. براساس این دیدگاه، آثار و تصویرهای که غرب درباره اعراب و سرزمین‌شان ساخته است، غالباً آمیخته با برتری طلبی است. این مقاله با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و مشاهده مجموعه‌ها و فیلم‌های انیمیشنی نسبت به گردآوری داده‌ها اقدام و سپس با روش تحلیلی و انتقادی آنها را مورد بررسی و ارزیابی قرار داده است. نتیجه‌ی این مقاله نشان می‌دهد که پدیده (بازنمایی) غرب از اعراب و سرزمین‌های عربی، به عنوان یک پدیده رسانه‌ای مطرح است و غرب، مردمان خاورمیانه عربی را به عنوان (دیگری) نشان می‌دهد تا برای ایجاد هویت (خویش) به صورت کلیشه‌های ایدئولوژیک تمدن غربی بهره‌گیری و اعراب را در محصولات فرهنگ و هنر تصویری به صورت مردمانی ناشناس و هراس انگیز بازنمایی می‌کند. هنرهای تصویری به ویژه فیلم‌های انیمیشن به عنوان یکی از بخش‌های مهم رسانه‌ای، فرادستی فرهنگ غربی را از طریق، اندیشه‌ها، باورها و الگوهای زندگی غربی به کودکان و نوجوانان سراسر دنیا باز تولید و تلقین می‌کند.

واژگان کلیدی: بازنمایی، شخصیت عربی، کلیشه‌سازی، شرق‌شناسی، انیمیشن غربی.

۱. این مقاله از پایان‌نامه کارشناسی ارشد محمد فراس العضل دانشجوی رشته انیمیشن به راهنمایی علی شیخ مهدی استخراج شده است.

۲. نویسنده مسئول و استادیار گروه انیمیشن و سینما، دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس.  
ali.sheikhmehdi@modares.ac.ir

۳. دانشجوی کارشناسی ارشد رشته انیمیشن دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس.  
firas1214@yahoo.com

## مقدمه

هنگامی که کتاب‌های مرتبط با دو جهان غرب و شرق را مورد بررسی قرار داده و ورق بزنیم، پی خواهیم برد که شناخت این دو جهان از یکدیگر قدمتی دیرینه دارد. این رابطه فراز و نشیب‌های فراوان داشته است، گاهی یکی از دیگری الگو گرفته است و گاهی با یکدیگر در نبرد بوده‌اند و یکی سعی کرده دیگری را حذف یا عقب‌مانده نشان دهد. به هر حال، عوامل متعددی وجود دارد که رابطه شرق و غرب بر اساس آن استوار گردیده و در نگرش و ایجاد مفهوم (خویش) نسبت به (دیگری) تاثیرگذار بوده است.

به لحاظ تاریخی، عکاسی در اواسط و سپس سینما در اواخر قرن نوزدهم میلادی پدیدار شدند. معمولاً مورد اتفاق نظر همگان است که این رسانه‌های تصویری توانایی آن را دارد تا حقایق تاریخی و عقیدتی و فکری را به درستی ارائه کنند ولی همواره رویدادهای تاریخی را همان طور که بوده نشان نداده‌اند. به وسیله سینما می‌توان همه چیز را دوباره آرایش داد و طور دیگری جلوه‌گر ساخت؛ به طوری که می‌توان یک فرد مجرم و جانی را بی گناه و ستم دیده معرفی کرد. به این دلیل است که سینما به یک رسانه راهبردی در سیاست‌های فرهنگی و مدیریت‌های هنری تبدیل شده است. با همگانی شدن تلویزیون، رقیب تازه‌ای در کنار سینما مطرح شد و در سیاستگذاری‌های فرهنگی به ویژه در برنامه‌ریزی‌های توسعه اجتماعی در کشورهای مختلف مورد استفاده قرار گرفت، پژوهشگران فیلم‌های کارتونی پی برده‌اند که تاثیرات اجتماعی گونه‌های مختلف این تولیدات در خصوص بازنمایی طبقات، نژادها و فرهنگ‌هایی که غیر از سفید پوستان اروپایی‌اند غیر واقعی بوده در حالی که به طور گسترده‌ای در میان کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان مورد استقبال واقع شده‌اند. متأسفانه، همان گونه که مردمان عرب در فیلم‌های سینمایی اغلب به نادرستی به تصویر کشیده می‌شوند، در مجموعه‌ها و فیلم‌های کارتونی نیز بازنمایی تصویری انسان عرب و محیط زندگی او همواره با حقیقت همراه نبوده است.

## مفاهیم تحقیق

### بازنمایی رسانه‌ای

مفهوم بازنمایی در مطالعات مربوط به رسانه‌های جدید مانند تلویزیون و سینما جنبه‌ای محوری دارد. این مفهوم با تلاش‌هایی که برای ترسیم واقعیت، صورت می‌گیرد رابطه تنگاتنگ دارد. بازنمایی « عبارت است از کاربرد زبان، نشانه‌ها و تصاویر که نماینده یا معرفی چیزها هستند» (هال، ۱۳۹۱: ۳۱). جریان مداوم و مکرر بازنمایی رسانه‌ها از جهان واقع، به طرز قوی بر ادراکات و

کنش‌های مخاطبان تأثیر می‌گذارد، زیرا برای آنان فرض بر این است که این بازنمایی‌ها با واقعیت هماهنگ است.

استورات حال با دیدی مشابه رابطه بین سیاست و بازنمایی را مورد بحث قرار می‌دهد و معتقد است که موضوعات، معانی ثابتی ندارند ولی به هر جهت معانی توسط انسان‌ها ساخته می‌شود، بویژه آنهایی که در حوزه فرهنگ فعالیت می‌کنند و در واقع آنها هستند که باعث می‌شوند مواردی اهمیت یافته و یا دارای معنی شوند. در خصوص بازنمایی رسانه‌ای از جهان واقعیت می‌توان موارد زیر را برشمرد:

۱- براساس مطالعات فرهنگی و رسانه‌ای، بازنمایی عین واقعیت نیست، حتی اگر خوانندگان و مخاطبان گاهی اوقات ممکن است وسوسه شوند براساس بازنمایی رسانه‌ها از واقعیت، قضاوت و داوری نمایند.

۲- رسانه‌ها ذاتا جهان واقعیت را بازنمایی می‌کنند، زیرا بدون شکاف میان واقعیت و تخیل رسانه‌ای، (ژانر رسانه‌ای) بی‌معنا خواهد بود.

۳- در عصری که جامعه‌شناسان به (ساخت اجتماعی واقعیت) باور دارند و پشت مدرنیست‌ها با ادعای معرفت عینی و اصل واقعیت، چالش می‌کنند، مفهوم (واقعی) زیر سؤال است. ساختارگرایان اجتماعی مدعی‌اند که بازنمایی واقعیت، عین واقعیت و حقیقت نیست؛ زیرا بازنمایی یک موضوع و رویداد را چارچوب‌گذاری می‌کند و از یک واقعیت چند بعدی و چند وجهی، عناصری را بر می‌گزیند و عناصری را وا می‌نهد (مهدی‌زاده، ۱۳۸۴: ۱۲۷).

جامعه‌شناسانی که به ساخت اجتماعی واقعیت باور دارند، ادعای معرفت عینی و اصیل از واقعیت را به چالش می‌کشند. از این رو، بازنمایی رسانه‌ای واقعیت، عین واقعیت و یا مطابق حقیقت نیست؛ زیرا بازنمایی رسانه‌ای، در فرایندی که یک موضوع و رویداد را رمزگذاری و سپس رمزگشایی می‌کند، و از یک واقعیت چند بعدی یا چند وجهی، فقط عناصری را بر می‌گزیند و عناصر دیگر را وا می‌نهد.

در فرهنگ‌های کلاسیک از اصطلاحات رسانه‌ای و ارتباطات، کارکرد اساسی و بنیادین رسانه‌ها عبارت از بازنمایی واقعیت‌های جهان خارج برای مخاطبان عنوان شده است. امروزه دانش و شناخت ما از جهان به وسیله رسانه‌ها ایجاد می‌شود و درک ما از واقعیت به واسطه و میانجی‌گری<sup>۱</sup> روزنامه‌ها، تلویزیون، تبلیغات و فیلم‌های سینمایی شکل می‌گیرد. در واقع، رسانه‌های تصویری، جهان واقعی را برای ما از طریق تصویر بازسازی می‌کنند. رسانه‌ها این هدف را با گزینش و دگرگونی واقعیت در نقش دروازه‌بان اطلاعاتی و به وسیله عواملی انجام می‌دهند

که از ایدئولوژی قدرت حاکم اشباع هستند.

« آنچه ما به مثابه یک مخاطب از آفریقایی‌ها، صرب‌ها و آلبانیایی تبارها، اعراب، مسلمانان و... می‌دانیم، ناشی از تجربه مواجهه با گزارش‌ها و تصاویری است که به واسطه رسانه‌ها به ما ارائه شده است» (هال، ۱۹۹۷: ۲۴۸).

بنابراین، (بازنمایی) در مطالعات رسانه‌ای و ارتباطی نقشی بسیار مهم و اساسی یافته است. «از آنجایی که نمی‌توان جهان را با تمام پیچیدگی‌های بی‌شمار آن به‌تصویر کشید، ارزش‌های خبری، فشارهای تبلیغاتی، تهییج، تقابل آنچه که (ما) را از (دیگران) جدا می‌سازد، ساخت معنا در قالب مجموعه‌ای از پیچیدگی‌های فنی و محتوایی توسط رسانه‌ها ایجاد می‌شود. بر این اساس، بازنمایی عنصری محوری در ارائه تعریف از واقعیت رسانه‌ای است» (همان). این تعریف به درستی محیط رسانه‌ای را محیطی ایدئولوژیک می‌داند که در چارچوب‌های مشخص مورد نظر قدرت سیاسی - فرهنگی فعالیت می‌کنند. اما بسیاری از جنبه‌های مفهوم بازنمایی در این تعریف دیده نمی‌شود.

### کلیشه‌سازی

معادل واژه فرانسوی (کلیشه) در زبان انگلیسی استروتیپ<sup>۱</sup> است که از واژه یونانی استرو<sup>۲</sup> به معنای جامد، سفت و سخت مشتق شده است. کلیشه در اصل اصطلاحی مربوط به دوره صنعت چاپ بوده است که برای یک صفحه چاپی به دست آمده از نمونه چاپی متحرک به کار می‌رفت و افزایش شمارگان نسخه‌های چاپی به وجود آن مربوط می‌شود. این اصطلاح بر ویژگی‌هایی ثابت و تکراری الگوی چاپ دلالت می‌کرد. اما در معنای تازه و مورد نظر مطالعات فرهنگی، کلیشه‌ها در واقع ایده‌ها و فرضیاتی هستند که درباره گروه‌های خاصی از افراد اجتماع تکرار می‌شود. کلیشه‌ها به مانند دو روی یک سکه عمل می‌کنند؛ آنها از یک سو به طبقه‌بندی گروه‌ها می‌پردازند و از سوی دیگر به ارزیابی آنها اقدام می‌کنند. بنابراین، «کلیشه‌ها در برگیرنده سوییچ‌های ارزشی هستند که قضاوتی جهت‌دار را در بردارند» (هال، ۱۹۹۷: ۲۵۷). تجربه عینی نشان می‌دهد که گرچه کلیشه‌ها به دو شکل مثبت و منفی دیده می‌شوند اما اغلب آنها سعی می‌کنند از مجرای موضوعاتی سهل‌الوصول، ادراکی از موقعیت یک گروه اجتماعی را فراهم آورند تا به شکل قطعی و مشخص، تفاوت‌های موجود بین گروه‌های مختلف را برجسته سازند. در نقطه مقابل، گاهی از خلال روش‌های کلیشه‌سازی طیف وسیعی‌ای از تفاوت‌ها در بین گروه‌های مورد نظر پنهان می‌شود تا آنها را یکدست نشان دهد. در حالت کلی، «کلیشه‌سازی فرآیندی است که براساس آن جهان مادی و جهان ایده‌ها در راستای ایجاد معنا،

1. stereotype

2. stereo

طبقه‌بندی می‌شود تا مفهومی از جهان شکل گیرد که منطبق با باورهای ایدئولوژیکی باشد که متن‌فغان و گروه‌های قدرتمند اجتماع در پشت کلیشه‌ها قرار می‌دهند» (همان).

هال، کلیشه‌سازی را کنشی (دلالت‌سازی)<sup>۱</sup> می‌داند و معتقد است «اساساً برای درک چگونگی عمل بازنمایی نیازمند بررسی عمیق کلیشه‌سازی‌ها هستیم» (همان: ۲۴۰).

او در بیان دیدگاه خود درباره کلیشه‌سازی از تفاوت این اصطلاح با (طبقه‌بندی)<sup>۲</sup> استفاده کرد که تفاوت مهمی میان این دو اصطلاح‌سازی وجود دارد. از منظر او، «بدون استفاده از طبقه‌بندی‌ها امکان معنادهی به جهان بسیار دشوار است (گرچه ناممکن نیست)، چرا که از طریق مفاهیم یا طبقه‌بندی‌های موجود در ذهن است که امکان درک و مواجهه با جهان ممکن می‌شود» (هال، ۱۹۹۷: ۲۵۰).

هال بر مبنای نظری بحث دایر، سه تفاوت بنیادین میان طبقه‌بندی و کلیشه‌سازی را برمی‌شمرد: نخست آن که کلیشه‌ها، تفاوت‌ها را کم رنگ می‌کنند و آنها را ذاتی و طبیعی وانمود ساخته و نهایتاً تثبیت می‌کنند. دوم، با بسط راهبرد (جدا سازی)<sup>۳</sup>، شکاف طبیعی و قابل قبول را از آنچه که غیرمتعارف است ایجاد می‌کنند. سوم، کلیشه‌ها از نابرابری‌های قدرت حمایت و آنها را طبیعی وانمود می‌کنند. صاحبان قدرت همواره در مقابل فرودستان و گروه‌های طرد شده قرار می‌گیرند و با استفاده از کلیشه‌ها، فرادستی خود را به عنوان موضوعی اجتناب‌ناپذیر جلوه می‌دهد (همان: ۲۵۰).

بنابراین هر آنچه در فرایند پردازش اطلاعات دخیل است می‌تواند ابزار کلیشه‌سازی باشد و از تأثیرات تکنولوژیک گرفته تا ساختارهای روانشناختی افراد را شامل شود. رسانه‌ها به عنوان میانجی انتقال اطلاعات از فرایند تولید کلیشه‌ها برکنار نیستند. آنها کلیشه‌ها را می‌سازند، تقویت و بازتولید می‌کنند و حتی جا به جا یا به اضمحلال دچار می‌سازند.

سینما هم به مثابه رسانه‌ای مهم در جهان معاصر در فرایند کلیشه‌سازی مشارکت دارد. در دنیای سینما، «کلیشه‌ها در گونه (ژانر)های مختلف فیلم‌سازی برای کمک به ادراک روایت از سوی مخاطب شکل گرفته‌اند. از سوی دیگر، کلیشه‌ها سبب ایجاد در روایت سینمایی می‌شوند. آنها تحت تأثیر عوامل زمینه‌ای نیز هستند. بنابراین کلیشه‌ها به تبعیت از تغییر بافت سیاسی- فرهنگی تغییر می‌کنند» (هیوارد، ۱۳۸۱: ۲۷۰). از سوی دیگر، کلیشه‌ها در بازنمایی تیپ‌ها و هنجارها اجتماعی نیز به کار گرفته می‌شوند و از آنجایی که محصولات اجتماعی- فرهنگی هستند که شکل هنجاری به خود می‌گیرند، پس می‌بایست، در مناسبت با نژاد، جنسیت، تمایلات جنسی، سن،

1. signifying

2. typing

3. splitting

طبقه و ژانر (گونه) مورد بررسی قرار گیرند (همان).

### شرق‌شناسی

(شرق‌شناسی)<sup>۱</sup> یک نظام سیاسی فرهنگی بنیادی و دارای سبقه تاریخی، اجتماعی و سیاسی است. از این رو، از منظر فکر و اندیشه شناخت غرب از شرق بنا شده است، «دغدغه این اندیشه، اطلاع غرب از واقعیت‌های شرق و بررسی دستاوردهای آن نیست بلکه به لحاظ معرفتی، ایدئولوژیک و مجموعه‌ای از ضوابط پیچیده مبتنی بر اندیشه برتری غرب نسبت به تاریخ و جغرافیا و مردمان شرقی استوار است» (خضور، ۱۸:۲۰۰۹). در واقع، شرق‌شناسی یک شناخت هدفمند است، به گونه‌ای که بفرایند سیطره بر شرق منجر گردد. و این شناخت، به شکلی که به الگویی برای از میان برداشتن شرق و مدیریت غرب بر آن تبدیل شده است. از منظر تاریخی، کلیسای کاتولیک در اروپای سده‌های میانه نسبت به اعراب مسلمان دیدگاهی منفی داشت. به نظر می‌رسد که این بدبینی در تمدن‌های قدیم به ویژه امپراتوری روم ریشه داشت که بر سرزمین‌های عربی در خاورمیانه حکمرانی می‌کردند. واضح است که در آن هنگام اروپا به دلیل محدودیت روابط با اعراب، شناختی حقیقی از اسلام نداشت. مهمترین حادثه‌ای که اعراب در تاریخ تجربه کرده بودند ظهور اسلام در شبه جزیره عربستان در ابتدای قرن هفتم میلادی و سپس برپایی امپراتوری اسلامی تا سده اخیر است که نهایتاً با سقوط حکومت عثمانی در پایان جنگ اول جهانی خاتمه یافت. در دوران جنگ‌های صلیبی، برای اروپاییان دشمنی با مسلمانان، سر آغاز ایمان به مسیحیت تلقی می‌شد. میراث کلاسیک اروپا از فرهنگ و تمدن روم گرفته شده بود و این ناآگاهی نسبت به دشمنی دینی و سیاسی در نهایت به جنگ‌های صلیبی در سده یازدهم تا سیزدهم میلادی منجر شد که به مدت تقریباً دوپست سال به درازا کشید (سمعان، ۱۹۸۷: ۸۹).

به طور خلاصه می‌توان گفتمان حاکم بر شرق‌شناسی را در معرفی خود و بازنمایی دیگران، در چارچوب ذیل ارائه کرد:

جدول شماره ۱: چارچوب‌های شرق‌شناسانه‌ی معرفی (خود) و بازنمایی (دیگری)

چارچوب‌های معرفی خود (غرب)	چارچوب‌های بازنمایی دیگری (اسلام و عرب)
صلح‌طلبی	شرارت و جنگ‌طلبی
توسعه و نوگرایی	عقب‌ماندگی و تخریب
قربانی تروریسم	مروج تروریسم
تساهل و بردباری	تعصب و خشونت
آزادی زنان	سرکوب زنان

منبع: (مهدی‌زاده، ۱۳۹۱: ۲۰۹)

ادوارد سعید، پژوهشگر فرهنگی فرانسوی که فلسطینی الاصل است، تعریف تازه‌ای درباره شرق‌شناسی عرصه کرده است؛ به نظر او، «شرق‌شناسی یک موضوع سیاسی و یا یک زمینه تحقیقاتی صرف که نشانگر اختلاف فرهنگ‌ها، تحقیقات، موسسات و یا انباشتن مجموعه‌ای از متون مرتبط با شرق نیست، بلکه انتشار آگاهی جغرافیایی در متون مربوط به بررسی‌های زیبایی‌شناسی، علمی، اقتصادی و اجتماعی درباره شرق است» (سعید، ۱۹۷۹: ۱۲)، او همچنین در جایی دیگر، شرق‌شناسی را «دانشی برای از میان برداشتن شرق توسط غرب و سیطره بر آن» معرفی می‌کند (سعید، ۱۹۷۹: ۹۲).

آنهایی که منشاء شرق‌شناسی را به طور مشخص، حادثه‌ای علمی می‌دانند، تاریخ شکل‌گیری آن را در سال ۱۳۱۲ میلادی و به هنگام برپایی کنفرانس سران کلیساها در نظر می‌گیرند که در پایان آن به منظور شناخت هرچه بیشتر خاورمیانه که زادگاه دیانت مسیح بود، خواهان برپایی کرسی زبان‌های عربی، عبری، یونانی و سریانی در پنج دانشگاه اصلی اروپا در پاریس، آکسفورد، بولونیا و سپس در پایتخت واتیکان شدند (سعید، ۱۹۷۹: ۱۹).

موضوعاتی که با پژوهش‌های شرق‌شناسان در رابطه با سرزمین‌های عربی مرتبط بوده، زمینه‌های وسیعی دارد که با بررسی زبان عربی و دین اسلام آغاز می‌شود و همه آداب و رسوم، اقلیم و به ویژه تحقیقات ویژه زبان و ادبیات عرب و تمدن اسلامی را در بر می‌گیرد. در مجموع می‌توان اظهار کرد که زبان عربی و دین اسلام شاخصه‌های اصلی فرهنگ سرزمین‌های عربی دانسته شده است که به صورت آداب و رسوم در مظاهر رفتارهای فردی و اجتماعی و پوشش اکثریت مردمان به عنوان یک سنت دیرپا در آمده است. اما آنچه در تصاویر فیلم‌ها و آثار انیمیشنی که برای نه تنها ساکنان غرب بلکه به منظور القای تحقیرآمیز بودن این فرهنگ و سنت حتی در میان کودکان و نوجوان اعراب است. در این پژوهش، مساله اصلی پیرامون شیوه بازنمایی اهانت آمیز غربیان در آثار انیمیشنی تمرکز دارد.

## روش‌شناسی

روش تجزیه و تحلیل به کار رفته در این بررسی، روش تحلیل نشانه‌شناختی است. این روش در زمره‌ی روش‌های کیفی تحقیق در متون رسانه‌ای به شمار می‌رود. ویژگی مهم روش‌های کیفی این است که به دنبال تبیین شیوه‌ی ساخت جهان واقعیت توسط کنشگران اجتماعی است. «این رویکردها، شیوه‌هایی را در اختیار می‌گذارند که بتوان معنا را با روش‌های گوناگون کیفی بازساخته و تحلیل کرد و به پژوهشگر امکان می‌دهند که الگوها، سنخ‌شناسی‌ها و نظریه‌هایی کم و بیش تعمیم‌پذیر را برای تبیین و تشریح موضوعات اجتماعی یا روان‌شناختی ارائه کنند» (راپلی، ۲۰۰۷: ۱). از این رو، در روش تحلیل نشانه‌شناختی، به این موضوع توجه می‌شود که یک متن رسانه‌ای مانند فیلم‌های تلویزیونی، سینمایی یا انیمیشن چگونه معانی را تولید کرده‌اند. برای به‌کارگیری تحلیل نشانه‌شناختی به منظور بررسی متون تصویری مانند فیلم‌های انیمیشن، می‌توان از الگویی که رولان بارت، نشانه‌شناس فرانسوی، در تحلیل رمان بالزاک بهره گرفته است به عنوان چارچوب نظری استفاده کرد. بارت در کتاب *س/زد*<sup>۱</sup>، داستان کوتاه سازازین اثر نویسنده واقع‌گرایی فرانسوی، بالزاک را بررسی کرده و به شیوه ساخت‌گرایانه، رمزگان‌های پنجگانه‌ای را بر شمرده است. «واحد خوانش در تحلیل بارت، همان قلمرو تحقق معناست که گاه یک جمله و گاهی فقط یک کلمه است. این تفسیر سبب ایجاد انعطاف در نحوه بررسی بارت شده است. هدف بارت، نشان دادن ماهیت دلالت‌کننده داستان بالزاک بوده است» (هاکس، ۲۰۰۳: ۹۴). بارت از حضور مؤلفه‌های متفاوت که در تحلیل یک متن به طور موثر دخالت دارد سخن گفته است. به نظر او پنج رمزگان دخیل در روایت را برای تحلیل رمان بالزاک می‌توان به کار گرفت که هاکس آنها را چنین دسته بندی می‌کند:

- ۱- رمزگان تفسیری<sup>۲</sup>: رمزگانی که روایت را پیش می‌برد و مترادف با سؤال، جواب و طیف متنوعی از تقدم و تاخر رویدادهای تصادفی است که ممکن است سؤالی را صورت‌بندی یا پاسخ آن را ارائه کنند. این رمزگان مؤلفه‌های سؤال، ابهام، معما و تأخیر معنایی را نظام می‌بخشد و در نهایت، نقاط بازگشت در روایت را شکل می‌دهد که همانا بازگشایی پرسش‌ها و سازماندهی جواب معماهایی است که پیشتر مطرح شده‌اند.
- ۲- رمزگان واحدهای کمینه معنایی یا دال‌ها<sup>۳</sup>: در واقع، همان رمزگان معناهای ضمنی است که از اشارات ظریف معنایی تشکیل شده است.
- ۳- رمزگان نمادین<sup>۴</sup>: این رمزگان گروه‌بندی یا ترکیب‌بندی‌های قابل تشخیص است که به‌طور

---

1. S/Z  
 2. the hermeneutic code  
 3. the code of semes or signifiers  
 4. the symbolic code



منظم در متن تکرار می‌شوند و سرانجام ترکیب‌بندی غالب را می‌سازد. مهم‌ترین کارکرد رمزگان نمادین وارد کردن تقابلهای در متن است. این رمزگان دربرگیرنده مضمون‌ها است. ۴- رمزگان کنشی<sup>۱</sup>: 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 زنجیره‌ی رویدادها را در بر می‌گیرد؛ مثلاً سکانس قتل در رمان سارازین که اصل روایت را بر عهده دارد و دربرگیرنده‌ی توالی خطی از کنش‌هاست، بیانگر حضور مولف و تعمدی بودن متن نوشته شده است. در عین حال، این توالی‌ها الزاماً از درون متن نشأت نمی‌گیرند بلکه خواننده به متون مشابه نیز رجوع می‌کند که پیشتر در ساختارهای مشابه وجود داشته‌اند و بنابراین ساختار کلی متن را به مثابه یک کل به هم پیوسته حدس می‌زند. بر این اساس، این رمزگان دارای ویژگی‌های گفتمانی است که نویسنده و خواننده را در قالب ساختار کلی در بر می‌گیرد.

۵- رمزگان فرهنگی یا ارجاعی<sup>۲</sup>: به مثابه صدایی اخلاقی، جمعی، بی‌نام و مقتدر که از جانب خرد پذیرفته شده سخن می‌گوید. برای بارت این رمزگان نمایان‌گر «نظام تثبیت‌شده اقتدار سنت‌ها و اخلاقیات پدرسالارانه» است. رمزگان فرهنگی ارجاع به بیرون دارد و به قلمرو ایدئولوژیک و اسطوره‌ها ارجاع می‌دهد و سعی می‌کند تا باورهای مطرح شده را در متن به صورتی طبیعی و مطابق با عرف جامعه نشان دهد. عناصر و مولفه‌های رمزگان ارجاعی را می‌توان از اسطوره‌ها، کلیشه‌ها یا گفتمان‌های فنی خاص به دست آورد که بر مبنای دانش اجتماعی پیشینی شکل می‌گیرد.

در این مقاله، رمزگان‌های دال‌ها، نمادین و ارجاعی مورد نظر قرار می‌گیرند. صحنه به عنوان واحد تحلیل برای فیلم‌های انیمیشن است.

### تجزیه و تحلیل یافته‌ها

فیلم: ملوان زبل با علی بابا و چهل دزد ملاقات می‌کند<sup>۳</sup> (۱۷ دقیقه)

کارگردان: ویلارد باسکی و دیوید فلاشر / سال پخش: ۱۹۳۷ / محصول: آمریکا

#### چکیده داستان فیلم

به ملوان زبل و یارانش آویل و ونبی خیر می‌رسد که علی بابا (ابوحسن) قصد دارد به شهری در عربستان سعودی حمله کند. آنها با هواپیما به طرف عربستان سعودی پرواز می‌کنند. اما هواپیما دچار نقص فنی شده و آنها مجبور می‌شوند که در بیابان فرود آمده و چندین روز

1. the proairetic code  
2. the cultural code or reference code  
3. Popeye The Sailor –Meets Ali Baba's Forty Thieves

پیاده‌روی کنند. آنان بعد از پیاده‌روی در صحرای خشک که فقط استخوان‌های مجمله در آنجا دیده می‌شود، به یکی از شهرهای عربستان سعودی می‌رسند. هنگامی که ملوان زبل به شهر می‌رسد، می‌بیند که علی بابا و گروهش به شهر حمله کرده‌اند و همه چیز را همراه با آویل و ونبی دزدیده‌اند. ملوان زبل آنها را تعقیب می‌کند و به غاری می‌رود که در آن پنهان شده‌اند. آنجا با ماجراهای جالبی رو به رو می‌شود و در نهایت به کمک قوطی اسفناج معروف همه اعضای باند را به هلاکت می‌رساند و آنها را وادار می‌کند که همه چیزهای که دزدیدند را به اهالی شهر برگردانند.

#### اهمیت و ویژگی فیلم

شخصیت ملوان زبل<sup>۱</sup> نخستین بار در سال ۱۹۲۹ در داستان مصور به تصویر کشیده شد که توسط الزی کرایسلر سگار خلق شده‌است، و پس از آن از محبوبیت زیادی برخوردار شد. ملوان زبل از سال ۱۹۳۳ هم‌چنین در کارتون‌های مختلف ساخته استودیوی ماکس فلایشور و دیو فلایشور نیز ظاهر شده است. ملوان زبل در داستان‌های پویانمایی، عاشق یک دختر خانم به نام اولایو آویل است و با یک ملوان قوی‌هیکل و بدشکل به نام بلوتو رقابت دارد. هر بار که این فرد قوی‌هیکل مزاحم آنان می‌شود ملوان زبل با خوردن اسفناج او را شکست می‌دهد. در آغاز دهه‌ی هشتاد، نسخه بازی ویدیویی این شخصیت به بازار آمد، و تا این روز ۷۰۰ فیلم کوتاه و مجموعه تلویزیونی از آن تولید شده و به چند زبان بین‌المللی ترجمه شده است.

#### تحلیل فیلم

۱- صحنه منتخب: داخل شهر - زمان: روز

نمای<sup>۲</sup> علی بابا با استفاده از ابزار موسیقی کورنیت بعد از غارت کردن همه شهر، به اعضای گروه فرمان می‌دهد که از شهر عقب نشینی کنند. برش به نمای<sup>۳</sup> یکی از ساکنین شهر که از شدت ترس از گروه، دندان‌هایش می‌لرزد، و پس از اینکه گروه از کنارش عبور می‌کنند بدون دندان معلوم می‌شود (گروه دندان‌هایش را دزدیدند). برش به نمای<sup>۴</sup> گروه که در حال عبور از کنار یکی از خانه‌های شهر که در کنار در آن یک حوض ماهی هست و در آن حوض دو ماهی وجود دارد، پس از اینکه گروه از خانه دور شدند، بیننده مشاهده می‌کند که حوض غیب شده است و دو ماهی روی زمین افتاده‌اند. برش به نمای<sup>۵</sup> گروه که همه چیزهای موجود در یکی از رستوران‌های شهر را غارت کردند. برش به نمای<sup>۶</sup> آویل که داخل یک کوزه بزرگ درون

1. Popeye
2. medium shot
3. medium close up shot
4. long shot
5. extreme long shot
6. long shot

رستوران پنهان شده است، پس از اینکه گروه از کنار کوزه رد می‌شود، کوزه غیب می‌شود، برش به نمای<sup>۱</sup> گروه در حال خارج شدن از شهر.

جدول شماره ۲: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به رفتار وحشیانه گروه علی بابا و رفتار پست‌شان پس از غارت کردن شهر	باید منتظر باشیم که ملوان زبل دنبال آویل برود تا آن را از دست باند نجات دهد.	خطر / دزدی / وحشیانه	علی بابا و اعضای گروه می‌خواهند شهر را غارت کنند.	علت پنهان شدن و ترس آویل و شهروندان چیست؟	۱

۲- صحنه منتخب: درون غار علی بابا - زمان: روز

نمای<sup>۲</sup> ملوان زبل که درون غار دنبال آویل می‌گردد، برش به نمای<sup>۳</sup> آویل که در حال شستن لباس‌های اعضای گروه، پنج عضو گروه نزدیک او می‌شوند و لباس‌هایشان را برای او می‌اندازند تا بشورد. برش به نمای علی بابا در حال خوردن و نوشیدن و در کنار او ونبی را به چوبی با طناب بسته‌اند، ناگهان ملوان زبل روی میز علی بابا می‌پرد و علی بابا او را محکم می‌زند و ملوان زبل به سمت تشتی که آویل دارد در آن لباس می‌شورد پرتاب می‌شود. برش به نمای<sup>۴</sup> علی بابا دوباره ضربه محکمی به ملوان زبل می‌زند و در اثر این ضربه او را به داخل کوزه‌ای پرتاب می‌کند که در داخل آن یکی از اعضای گروه است، برش به نمای یکی از اعضای گروه، ملوان زبل را به داخل یک کوزه دیگر پرتاب می‌کند، که از داخل آن عضو دیگری از گروه خارج می‌شود و او را دوباره به داخل کوزه‌ی دیگری پرتاب می‌کند، این مسئله چهار بار تکرار می‌شود تا اینکه ملوان زبل را داخل چاهی پرتاب می‌کنند که داخل آن یک کوزه است. برش به نمای درگیر شدن با کوزه، و او می‌تواند دهان کوزه را ببندد و اینجا است که وقت قوطی اسفناج فرا می‌رسد، اسفناج را می‌خورد و از چاه بیرون می‌آید. برش به نمای<sup>۵</sup> علی بابا که به اعضای گروه فرمان می‌دهد تا به ملوان زبل حمله کنند. برش به نمای ملوان زبل که اعضای گروه را یکی پس از دیگری می‌زند. برش به نمای<sup>۶</sup> ملوان زبل که حمله علی بابا را ناکام می‌سازد و به او

1. long shot
2. long shot
3. long shot
4. long shot
5. extreme long shot
6. long shot

چند ضربه می‌زند. برش به نمای<sup>۱</sup> علی بابا دوباره به اعضای گروه فرمان می‌دهد تا به ملوان زبل حمله کنند. برش به نمای ملوان زبل که اعضای گروه را یکی پس از دیگر می‌زند. برش به نمای<sup>۲</sup> ملوان زبل که به علی بابا حمله می‌کند و به او چند ضربه می‌زند و او را داخل فواره آب موجود درون غار می‌اندازد. برش به نمای علی بابا که برای بار سوم به اعضای گروه فرمان می‌دهد تا به ملوان زبل حمله کنند. برش به نمای ملوان زبل که حمله علی بابا را ناکام می‌سازد و او را داخل یک جعبه بزرگ چیزهای دزدیده شده می‌اندازد.

#### جدول شماره ۳: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به ضعف گروه (عرب تبار) در مقابل نیرومندی شخصیت آمریکایی (ملوان زبل) / سرکوب و عدم قدردانی از زنان	باید منتظر بمانیم که ملوان زبل اوایل را آزاد کند و اعضای گروه را از بین ببرد.	بصورت برده در آمدن / تنبلی / تعداد زیاد اما ناکار آمد.	اوایل به اسارت باند در آمده است و به عنوان کلفت آنها کار می‌کند؟	چرا اوایل لباس‌های اعضای باند را می‌شورد؟	۱ ۲ ۳ ۴

فیلم: گروه علی بابا<sup>۳</sup> / (۷ دقیقه)

کارگردان: رابرت کامپلت / سال پخش: ۱۹۴۰ / محصول: آمریکا

#### چکیده داستان فیلم

این فیلم درباره یک خوک است که پورکی<sup>۴</sup> نام دارد. پورکی یک نامه محرمانه دریافت می‌کند که به او مأموریت حمایت از قلعه‌ای را در صحرا در برابر حمله، واگذار می‌کند. این حمله را قرار است علی بابا و گروه همراهش انجام دهد. پورکی اقدام به خرید شتری کوچک می‌کند و به سمت قلعه راه می‌افتد. هنگامی که پورکی به قلعه می‌رسد، می‌بیند ساکنین قلعه به شهر بوستن آمریکا رفته تا یک توافق نامه را امضا کنند. پس از آن علی بابا و گروهش به قلعه حمله می‌کنند، اما تمامی سعیشان برای به تصرف درآوردن قلعه و به قتل رساندن پورکی به سرانجام نمی‌رسد.

#### اهمیت و ویژگی فیلم

این اولین فیلمی است که شخصیت‌های عربی را در کارتون‌های غربی مطرح می‌کند، که شخصیت معروف علی بابا را بعنوان سوژه انتخاب کرده است. همچنین این فیلم درباره

1. medium shot
2. long shot
3. Ali Baba Bound
4. Porky Pig

شخصیتی مانند پورکی صحبت می‌کند؛ شخصیتی که در اواسط ده سوم قرن بیستم میلادی شهرت پیدا کرد، بطوری که ده‌ها فیلم تولید شدند که در آن این شخصیت نقش ایفا می‌کند. علاوه بر این این فیلم یکی از اولین فیلم‌هایی است که شخصیت غربی و عربی را مقایسه می‌کند و شخصیت غربی را بگونه‌ای برتر و زیرک‌تر جلوه می‌دهد، در حالی که شخصیت عربی شخصیتی احمق، خنگ و از لحاظ طبقاتی پایین‌تر است.

#### تحلیل فیلم

۱- صحنه منتخب: در صحرا کنار قلعه - زمان: روز

نمایی<sup>۱</sup> از علی بابا با چهره‌ی فریبنده‌اش، با دو شیشه نوشیدنی در دست، آنها را روی چشمانش بصورت تلسکوپ قرار می‌دهد تا بتواند پورکی را ببیند. پورکی جلوی درب قلعه ایستاده است و سپس پایین مانیتور نمایان می‌شود که زیر نویسی با این مضمون روی صفحه نمایش، دیده می‌شود: «علی بابا، سگ دیوانه صحرا»، پس از آن علی بابا شروع به واق واق کردن مثل سگ‌ها می‌کند، و بعد از آن سرش را بر می‌گرداند و برای افراد گروهش که پشت تپه‌ها پنهان شده‌اند، سوت می‌زند. برش به نمای<sup>۲</sup> افراد باند است، برش به نمای<sup>۳</sup> پورکی که سوار بر شتر در حال دور شدن از قلعه است، ناگهان باند علی بابا را می‌بیند، احساس ترس می‌کند و سریع پنهان می‌شود.

#### جدول شماره ۴: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به شرارت و جنگ‌طلبی / لایه پایین عرب‌ها در جامعه مانند حیوانات	انتظار داریم که علی بابا به قلعه حمله کند.	تحقیق آمیز / جنون و تندروی	علی بابا مانند دیوانه‌ها رفتار می‌کند و مثل سگ‌ها واق واق می‌کند.	علی بابا با دو شیشه نوشیدنی چه می‌کند، چرا آنها را روی چشمان خود قرار می‌دهد؟ رفع تعلیق: تا از آنها بعنوان تلسکوپ استفاده کند.	۴

۲- صحنه منتخب: در صحرا کنار قلعه - زمان: روز

نمایی<sup>۴</sup> از یکی از افراد گروه علی بابا که یک بمب بر سر دارد و آماده کمک به دوستانش

1. medium shot  
2. long shot  
3. long shot  
4. long shot

می‌شود تا به قلعه حمله کنند و ناگهان به سرعت به سمت قلعه می‌شتابند. برش به نمای<sup>۱</sup> همان فرد در حال نزدیک شدن به قلعه. برش به نمای<sup>۲</sup> پورکی که داخل قلعه است و فردی که با شتاب به قلعه حمله می‌کند را می‌بیند. پورکی درب اصلی قلعه را باز می‌کند بطوری که آن فرد با شتاب به حرکت خود ادامه می‌دهد و وارد قلعه می‌شود. برش به نمای<sup>۳</sup> شتر که کنار مادرش ایستاده است. هر دو کنار درب پشتی قلعه ایستاده‌اند. فردی که با شتاب حرکت می‌کند را می‌بینند، درب پشتی قلعه را باز می‌کنند تا با سرعت آن فرد از درب خارج شود. برش به نمای<sup>۴</sup> فرد حمله کننده که از قلعه خارج می‌شود. برش به نمای<sup>۵</sup> افراد باند که در صحرا مستقر هستند، از نزدیک شدن رفیقشان با بمبی که در دست اوست شگفت زده می‌شوند. صحنه با منفجر شدن بمب به پایان می‌رسد.

#### جدول شماره ۵: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به ارتباط تروریسم و عربها	انتظار داریم یکی از افراد گروه علی بابا، خود را در درب قلعه منفجر می‌کند تا بقیه‌ی افراد گروه بتوانند وارد قلعه شوند.	خطر / تروریست ابله و نادان	فرد مهاجم خطرناک و بی پروا است.	چرا یکی از افراد گروه علی بابا به سرعت به سمت قلعه می‌شتابد؟ رفع تعلیق: برای کمک به دوستانش می‌رود.	۳

فیلم: ماجراهای تن تن: کوسه‌های دریای سرخ<sup>۶</sup> / (۴۰ دقیقه)

کارگردان: استفان برناسکنی / سال پخش: ۱۹۹۲ / محصول: فرانسه، کانادا

#### چکیده داستان فیلم

در این قسمت از ماجراهای تن تن پسری شیطانی را می‌بینیم که نامش عبدالله است و پدرش یک شاهزاده عرب است که بن خالیش عزب نام دارد. این پسر به دلیل انقلابی که در شهرشان یعنی (خمد که در اردن واقع می‌شود)، اتفاق افتاده است، برای مدتی کوتاهی همراه با مجموعه‌ای افراد عرب تبار، در خانه‌ی کاپیتان هادوک زندگی می‌کنند. تن تن همراه با کاپیتان هادوک به شهر خمد مسافرت می‌کند تا به شاهزاده عربی کمک کنند که تا بر شیخ باب الاهر

1. extreme long shot
2. long shot
3. long shot
4. extreme long shot
5. long shot
6. Sea The Red: The Adventures of Tintin Sharks

چیره شود. در هنگام سفرشان، تن تن و هادوک هنگام سوار هواپیما شدن در معرض عملیات ترور قرار می‌گیرند. پس از مواجهه با یک سری ماجراجویی‌های سخت در شهر خمد، صحیح و سالم به خانه بر می‌گردند.

### اهمیت و ویژگی فیلم

این قسمت از فیلم‌های ماجراهای تن تن براساس سلسله داستان‌های مصور به همین نام پایان یافته است.

فیلم‌های ماجراهای تن تن درباره اتفاقاتی است که برای یک خبرنگار بلژیکی، کنجکاو، زیرک و سگش میلو می‌افتد. وی در این ماجراها ضمن حل معماهای پیچیده، دوستانی نیز پیدا می‌کند که در قسمت‌های مختلف به داد تن تن می‌رسند. دوست همیشه همراه تن تن در این ماجرا کاپیتان هادوک است که پس از آشنایی با تن تن تقریباً در تمام ماجراها همراه تن تن است. ماجراهای تن تن یکی از معروفترین فیلم‌های قرن بیستم است، و یکی از منابعی است که بیننده غربی را با تمدن‌های دنیا آشنا می‌سازد؛ این سلسله فیلم‌ها، در هر داستان، بیننده را به فضای کشورهای مختلف می‌برد. مثلاً ما تن تن را در کنگو، آمریکا و در برخی از کشورهای عربی مانند اردن، فلسطین، مصر و دیگر کشورها می‌بینیم.

### تحلیل فیلم

#### ۱- صحنه منتخب: داخل اتاق نشیمن - زمان: روز

نمایی<sup>۱</sup> از کاپیتان هادوک داخل خانه‌اش و در حال تعقیب پسر عبدالله است و او را اذیت کرده است، تا اینکه به اتاق نشیمن برسد. برش به نمای<sup>۲</sup> داخل اتاق چهار مرد با لباس سنتی عربی (دشداشه و عبا) به تن را می‌بینیم که همراه با پسر شیطان عبدالله روی یک قالی نشسته‌اند، و کنارشان خیمه‌ای وجود دارد و قلیان که دوداش اتاق را پر کرده است، می‌بینیم. علاوه بر خنجرهایی که به پهلو زدند، می‌بینیم که خنجرهایی را در زمین فرو کرده‌اند. برش به نمای<sup>۳</sup> عبدالله که برای کاپیتان هادوک ادا در می‌آورد و یک تفنگ اسباب بازی در دست دارد، به طرف او پیکانی را پرتاب می‌کند قبل از اینکه از او فرار کند، و در پشت نمای عبدالله برای میهمانان تفنگی نمایان می‌شود.

1. medium shot

2. long shot

3. medium shot

جدول شماره ۶: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به تنبلی و عقب ماندگی عربها در برابر مردم در غرب	انتظار نداریم این مردها عمل با فایده انجام دهند. (بیکارند).	جو غیرمتمدن (بدوی) / جو متمدن	چهار مرد عرب تبار هستند، خیمه‌ای را در خانه نصب کردند تا بتوانند به کارهای روزمره‌ی خود برسند.	چهار مرد در خانه چه می‌کنند؟ رفع تعلیق: فرستاده شیخ بن خالیش عزب هستند.	عربها

۲- صحنه منتخب: داخل جاذبه‌های توریستی (پترا در اردن) - زمان: روز  
 نمایی<sup>۱</sup> رسیدن تن تن و کاپیتان هادوک به اردن نزد استاد پترای معروف. آنها سوار بر اسب هستند و یکی از افراد شیخ بن خالیش عزب آنها را همراهی می‌کند. برش به نمای تن تن و کاپیتان هادوک در حال راه رفتن در کوچه‌ای در یک شهر که در دل کوه ساخته شده است و همه دیوارها را قالی‌های رنگارنگ پوشانده است. برش به نمای شیخ بن خالیش عزب با رویی خوشحال به استقبال مهمان‌های خود قدم بر می‌دارد. نمای نزدیک از چهره‌ی شیخ که با صدای هراسناکی می‌گوید: فرزند عزیز و دل‌بندم کجاست؟ تن تن با چهره‌ای متبسم به او پاسخ می‌دهد که عبدالله جایش در اروپا امن است. برش به نمای<sup>۲</sup> یکی از معاونین شیخ که بشقابی را در دست دارد و روی این بشقاب یک پارچ و دو لیوان حاوی گیاهی سبز رنگ هست. نمای<sup>۳</sup> شیخ و تن تن و کاپیتان هادوک در حال صحبت کردن درباره اوضاع شهر و پس از آن شیخ از تن تن بابت کمک در حل مشکل‌اش تشکر می‌کند. برش به نمای سگ (میلو نام دارد) که به همراه تن تن در حال پیاده روی هستند تا اینکه به یک غار کوچکی می‌رسند. داخل غار ببری هست که شروع می‌کند به غرش کردن که میلو را می‌ترساند.

1. extrem long shot  
 2. big close up  
 3. close shot



جدول شماره ۷: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به نیاز	انتظار داریم	منطقه‌های	تن تن و کاپیتان	علت	۲۰۰۵
عربها به کمک	تن تن	صخره‌ای و	هادوک به همراهی	حضور تن	
غربی‌ها در	وکاپیتان	سخت/ منطقه‌های	میلو نزد شیخ	تن و	
بحران‌ها و ارجاع	هادوک به	آرام پرورش	می‌روند تا دلایل	کاپیتان	
به شیوه سخت و	شیخ کمک	حیواناتی درنده/	حوادث اتفاق افتاده	هادوک در	
دشواری زندگی	کنند و کشف	پرورش حیوانات	در شهر را بدانند و	پتـرا	
عربها	اسباب انقلاب	اهلی	در صورت امکان به او	چیست؟	
	در آن محله		کمک کنند.		

سریال انیمیشن: پدر آمریکایی<sup>۱</sup> / (هر قسمت ۲۲-۲۴ دقیقه)

این سریال اثری از ست مک فارلن، مایک بارکر و مت ویتزمن است / سال پخش: ۱۹۹۵ / محصول: آمریکا

#### چکیده داستان سریال

پدر آمریکایی یک مجموعه کم‌دی، سیاسی و آمریکایی است. داستان این مجموعه در مورد یک خانواده است. پدر خانواده، استن اسمیت - کارمند سازمان سی‌آی‌ای و مادر خانواده، فرانسیس اسمیت - خانه‌دار و دختر بزرگ خانواده، هایللی اسمیت و پسرشان، استیو اسمیت است. دو شخصیت دیگر نیز در این خانواده وجود دارد. یک شخصیت ماهی و یک شخصیت موجود فضایی که هر دو در کنار این خانواده زندگی می‌کنند. ماهی به عنوان حیوان خانگی آنهاست. در فصل اول این سریال، قسمت‌های ۱۲ و ۱۳ درباره سفر همه خانواده آقای اسمیت به عربستان و جو حاکم بر آنجا است. بیننده نمی‌تواند صحنه‌ای مثبت را درباره عربستان بعنوان یک کشور عربی ببیند. صحنه‌هایی که رفتار غیر متمدن زن‌ها و وضعیت‌شان بعنوان کلفت مردها، سرکوب جنسی بین مردها، گسترش فساد در قوه قضائیه، و جلوه‌های حمل اسلحه توسط بزرگ‌ترها و کوچک‌ترها در این مرز و بوم را منعکس می‌کند.

#### اهمیت و ویژگی سریال

این انیمیشن اثری از ست مک‌فارلن، مایک بارکر و مت ویتزمن برای شبکه فاکس است. اولین قسمت این مجموعه سال ۲۰۰۵ پخش شد. تا به حال ده فصل که در مجموع ۱۷۵ قسمت از

این سریال کارتونی به نمایش در آمده است. این سریال تا به حال جوایز متعددی را به دست آورده است، و آخرین جایزه آن جایزه بهترین سریال تلویزیونی است که از طرف ( انجمن آمریکایی آهنگسازان، نویسندگان و ناشران) به آن داده شده است. در این سریال سعی بر آن شده است تا فرهنگ غربی انتقال داده شود. همچنین سعی بر این است که یک شهروند آمریکایی را برتر از دیگر شهروندان جلوه دهد. در مقابل می‌بینیم که سعی شده حقایق فرهنگی و ارزشی شخصیت‌های غیر آمریکایی را خلاف واقع جلوه دهند، به گونه‌ای که آنها را مورد تمسخر و خنده‌دار جلوه می‌دهد، مسئله‌ای که بیننده را تحت تاثیر قرار می‌دهد.

#### تحلیل قسمت سریال

۱- قسمت سریال: ۱۲ صحنه منتخب: اتاق خواب پسر خانواده سعودی - زمان: روز  
خانم فرانسویس همراه با دختر یعنی هایللی و استیو به عیادت یکی از خانواده‌های عربستانی می‌روند تا با آنها آشنا شوند، و در این هنگام استیو به اتاق فرزند پسر این خانواده می‌رود تا با او بازی کند.

نمایی<sup>۱</sup> از استیو و فرزند خانواده در حال وارد شدن به اتاق، فرزند خانواده از استیو می‌پرسد، اگر تمایل دارد می‌تواند با اسلحه‌ها بازی کند؟ بزرگ نمایی منفی اتاق بطور کامل، بطوری که دیوار اتاق با اسلحه‌های گوناگون آویزان بر آن نمایان می‌شود. علائم تعجب و شگفت زده شدن بر چهره استیو نمایان می‌شود، و از فرزند خانواده درباره جای بازی با این اسلحه‌ها را می‌پرسد و فرزند خانواده پاسخ می‌دهد: در بیابان.

#### جدول شماره ۸: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرموتیک	
ارجاع به تربیت غلط و تروریست از کودکان عربی / رفتار عادی بازی کردن به اسلحه	کودکان با اسباب بازی‌هایی بازی می‌کنند که متناسب با سن و سالشان نیست.	آرامش / خطر تروریست / کشتن پروانه دوران کودکی	تعداد زیاد و متنوعی اسلحه روی دیوار اتاق فرزند خانواده عربستانی	به چه دلیلی استیو شگفت زده و تعجب می‌کند؟	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶

۲- قسمت سریال: ۱۳ صحنه منتخب: گروه میدان - زمان: روز  
خانوم فرانسویس نیمه برهنه در یکی از خیابان‌های عربستان می‌رقصد، او را هیئت امر به معروف و نهی از منکر دستگیر می‌کند و به دادگاه می‌فرستد تا قاضی حکم سنگسار همه خانواده اسمیت را صادر کند.

نمای<sup>۱</sup> قاضی که فرمان می‌دهد چهار مرد آماده شوند تا خانواده آقای اسمیت را سنگسار کنند. برش به نمای<sup>۲</sup> چهار مرد سنگ به دست. چهره‌های افراد خانواده پر از ترس است. برش به نمای<sup>۳</sup> تماشاچیان حاضر روی کوه‌ها در حال تشویق هستند تا سنگسار انجام شود. برش به نمای<sup>۴</sup> قاضی دست خود را بالا می‌برد تا فرمان دهد حکم اجرا شود. برش به نمای<sup>۵</sup> چهار مرد آماده می‌شوند تا سنگ‌ها را پرتاب کنند. برش به نمای<sup>۶</sup> چهره آقای اسمیت که چشم‌هایش را از ترس می‌بندد. تلفن قاضی زنگ می‌زند، برش به نمای<sup>۷</sup> قاضی پاسخ می‌دهد، و برای بیننده‌ها نمایان می‌شود که قاضی در حال صحبت کردن با یکی از شاهزاده‌ها است، شاهزاده به او می‌گوید که سنگسار را متوقف کند و آن‌ها را آزاد کند. قاضی فرمان می‌دهد که سنگسار متوقف شود. برش به نمای<sup>۸</sup> از خانواده که خوشحال است. برش به نمای<sup>۹</sup> از داخل کاخ شاهزاده‌ای عربستانی که نیمه برهنه است و تنها لباس زیر به تن دارد، تلفن خود را می‌بندد و به یک موجود فضایی که همراه او در قصر است می‌گوید به قول خود عمل کرده است و حکم را متوقف کرده است و الان نوبت اوست که به قول خود در انجام کار غیراخلاقی با یکدیگر عمل کند.

جدول شماره ۹: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک
ارجاع به عقب ماندگی عرب‌ها و نبودن دستگاه قضای عادل و سایه افکنی کارهای غیراخلاقی بر برخی کارهای حاکمان عربستان	انتظار داریم که قاضی حکم سنگسار را اجرا کند.	کشور عقب مانده است/ کشور پیشرفته است رفتار غیر اخلاقی/ رفتار اخلاقی عرب مسلمان/ غرب مسیحیان	متوقف کردن حکم بنا بر فرمان شاهزاده عربستانی است که قصد دارد با یک موجود فضایی کار غیراخلاقی انجام دهد.	به چه دلیلی قاضی حکم خود را متوقف کرد؟

1. medium long shot
2. medium long shot
3. extreme long shot
4. medium long shot
5. long shot
6. medium close up shot
7. medium long shot
8. medium shot
9. medium long shot

سریال انیمیشن: از نوگود<sup>۱</sup> / (هر قسمت ۱۳ دقیقه)

کارگردان: برونو بیانچی / سال پخش: ۱۹۹۵ / محصول: فرانسه

### چکیده داستان سریال

از نوگود یک شخصیت کم‌دی است که نقش وزیر خلیفه کاخ بغداد را ایفا می‌کند، و در هر ماجرا سعی دارد نقشه‌ای علیه خلیفه بکشد اما در نهایت نقشه‌اش با شکست رو برو می‌شود. این شخصیت، فردی است با ریش سیاه و بینی کشیده و قصد دارد تا با استفاده از شگردهای پچیده‌اش، و با بهره‌گیری از جادوگری، خلافت را در قصر بغداد به دست گیرد. و جملاتی مانند: می‌خواهم به جای خلیفه باشم، در جای جای این سریال تکرار می‌شود که خود حاکی از بلند پروازی این شخصیت دارد.

از نظر محتوا، داستان سریال به داستان‌های هزار و یک شب، نزدیک است. شخصیت پادشاه در این سریال، انسانی فربه، ابله و خواب‌آلو است که لباس‌های گرانبیام و روشن به تن می‌کند و در قصر بزرگی که تمام وسایل و امکانات رفاهی را داراست، زندگی می‌کند. داستان سریال جزئیات بیشتری ارائه می‌دهد و تصویر غلامان سیه‌چرده در خدمت خلیفه و نگهبانان شمشیر به دست را هم نشان می‌دهد و ارائه این تصاویر بگونه‌ای است که تمسخر خواننده را نسبت به شخصیت‌های داستان و شرایط زندگی آنان بر می‌انگیزد.

### اهمیت و ویژگی سریال

پیدایش این شخصیت (از نوگود) به سال ۱۹۶۲ بر می‌گردد، هنگامی که دو نویسنده فرانسوی رنه گوسینی<sup>۲</sup> و ژان تابری<sup>۳</sup>، شروع به نوشتن داستان‌های تصویری درباره ماجراجویی‌های این شخصیت، کردند این داستان‌ها به چندین زبان ترجمه و هزاران نسخه از آن چاپ شد.

در سال ۱۹۸۷، نسخه بازی ویدیویی این شخصیت به بازار آمد، و در سال ۱۹۹۵ تولید سریال کارتونی آن در ۵۲ قسمت آغاز شد. مدت زمان هر قسمت ۱۳ دقیقه است و به زبان‌های آلمانی، هلندی، انگلیسی و یونانی ترجمه شده است. در سال ۲۰۰۵ یک فیلم سینمایی درباره این شخصیت ساخته شد و در چندین کشور جهان اکران شد.

### تحلیل قسمت سریال

۱- صحنه منتخب: یکی از راهروهای کاخ بغداد - زمان: روز  
در قسمتی که (جام خداحافظی)<sup>۴</sup> نام دارد، از نوگود نوشیدنی سبز رنگی را بدست می‌آورد که این

1. Iznogoud  
2. René Goscinny  
3. Jean Tabary  
4. One for the Road

نوشیدنی پادشاه را به موریانه چوب تبدیل می‌کند. از نوگود سعی می‌کند به هر وسیله‌ای این شربت را به پادشاه بخوراند. نمای<sup>۱</sup> (از نوگود) و خلیفه در یکی از راهروهای کاخ ایستاده‌اند، پادشاه درخواست می‌کند که از نوگود خودش نوشیدنی را بخورد. برش به نمای<sup>۲</sup> از نوگود که از درخواست خلیفه خرسند است از فرط خوشحالی از حال می‌رود. برش به نمای<sup>۳</sup> خلیفه که متعجب می‌شود از آنچه بر سر از نوگود آمده است، خلیفه شربت را به خورد از نوگود می‌دهد تا شاید بیدار شود، برش به نمای<sup>۴</sup> چهره از نوگود و خلیفه شربت را در دهانش می‌ریزد. برش به نمای<sup>۵</sup> بدن از نوگود که در حال متحول شدن به یک موریانه، برش به نمایی موریانه که روی زمین راه می‌رود و به خلیفه نزدیک می‌شود و سپس از دست خلیفه بالا می‌رود. برش به نمای<sup>۶</sup> خلیفه که با تعجب به موریانه نگاه می‌کند.

جدول شماره ۱۰: ثبت رمزگان

ارجاعی	کنشی	نمادین	ضمنی	هرمنوتیک	
ارجاع به حيله گری و فریب دادن اعراب یا تنبلی و بی‌فایده است.	انتظار داریم که خلیفه نوشیدنی سبز رنگ را میل کند و به موریانه تبدیل شود.	آدم سفیه و احمق/ مهربانی حيله گری و فریب	از نوگود آرزو دارد که خلیفه به موریانه تبدیل شود تا او جانشین خلیفه شود.	چرا از نوگود هنگامی که خلیفه از او خواست که نوشیدنی سبز رنگ را بخورد از فرط خوشحالی غش کرد؟	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶

### نتیجه‌گیری

محتوای فیلم‌های و سریال‌های انیمیشنی که موضوع بحث در این مقاله است، نشان می‌دهد که در بسیاری مواقع درباره شخصیت‌های عربی نادرست بوده و حتی در برخی مواقع منحرف کننده‌اند.

علایم تصویری که در آثار انیمیشن عربی به کار رفته‌اند، نشان دهنده این هستند که شخصیت عرب به عنوان شخصیتی خطرناک یا غیرعقلانی بازنمایی شده است. هر چند که بعضی اوقات جلوه‌های واقعی از عرب‌ها نشان داده می‌شود. اما جریان اصلی بر کلیشه‌سازی منفی از اعراب و مسلمانان است. در این آثار، زندگی اعراب به عنوان افرادی بیابان‌گرد، شتر سوار، با لباس‌های

1. long shot
2. medium shot
3. long shot
4. medium close up shot
5. long shot
6. medium shot

گرانقیمت و زیبا در قصرهای بزرگ، نشان داده شده است. شخصیت مردان عرب اغلب خرابکار، ریشو، چاق، خنگ و با رفتارهای ابلهانه، نشان داده شده است. صفات جسمی و بدنی مردان عرب عبارتند از: دندان‌های زشت، بینی‌های بزرگ و کشیده و قلابی شکل، ریش بلند و به صورت عده‌ای افراد ابله و ترسو که هیچ نشانی از شجاعت و مردانگی در وجود آنان نیست، می‌باشد. و آنها بعنوان افرادی که به راحتی فریب می‌خورند، نشان داده شده است؛ در مقابل انسان غربی به عنوان یک انسان هوشمند، با تکنولوژی برتر و توانمند مورد ستایش قرار داده می‌شود.

صحنه‌های فیلم‌ها و سریال‌های انیمیشنی به گونه‌ای است که تمسخر خواننده را نه تنها نسبت به شخصیت‌های عرب و شرایط زندگی آنان برمی‌انگیزد بلکه آنها را به تمام مردمان عرب تعمیم می‌دهد؛ خواننده تصور می‌کند هیچگاه نشانه‌هایی از فرهنگ و تمدن در این بخش از عالم وجود نداشته است.

در این نوع تصویرپردازی، عرب‌ها، انسان‌های خطرناکی هستند که در نقاط مختلف جهان، مرتکب اقدامات تروریستی می‌شوند و جان غیرمسلمانان بی‌گناه را می‌گیرند. خشونت، عدم عقلانیت، جنون و تندروی از نمودهای برجسته بازنمایی صورت گرفته از عرب‌ها در فیلم‌ها و سریال‌های بررسی شده است.

تقابل شرق و غرب: اغلب تصویر ارائه شده از عرب‌ها بر مبنای نظریات و دیدگاه‌های تقابل‌گرایانه بین شرق (به ویژه عرب‌ها) و غرب است.

در فیلم‌ها و سریال‌های بررسی شده صفات و قابلیت‌هایی برای فرهنگی که سازندگان فیلم‌ها و سریال‌ها به آن تعلق دارند یا(ما)، و در مقابل صفات و قابلیت‌هایی برای کسانی که از این حوزه بیرون هستند، یا (دیگری)، در نظر گرفته شده است؛

جدول شماره ۱۱: مقایسه محتوای مفهوم «ما» و «دیگری» در سریال‌ها و فیلم‌های انیمیشن غربی

عرب یا (دیگری)	غرب یا (ما)
تنبل	پر کار
ترسو	شجاع
تروریست	صلح‌جو
عقب مانده	پیشرفته
همیشه مغلوب	همیشه فاتح
بداخلاق	خوش‌اخلاق
ظلم به زنان	احترام به زنان

انیمیشن‌های غربی به صورت مستقیم و غیر مستقیم از طریق بیان دروغین و یا حذف بخشی از واقعیت، با استفاده از تصاویر یا کلمات، تولید می‌شوند، که در رابطه با عرب‌ها آنها به عنوان (دیگری) و از طریق کلیشه‌سازی و مشروعیت بخشی به تحکیم و حفظ روابط قدرت - دانش عمل می‌کنند.

## منابع

- مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۸۴) « بررسی محتوایی و حرفه‌ای مطالب هفت خبرگزاری غیر دولتی»، فصلنامه رسانه، مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌ای دوره ۱۶، شماره ۶۳، صص ۱۶۴-۱۲۳.
- ----- (۱۳۹۱) نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران: نشر همشهری، چاپ دوم.
- هال، استوارت (۱۳۹۱) معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی، ترجمه: احمد گل محمدی، تهران: نشر نی.
- هیوارد، سوزان (۱۳۸۱) مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه فتاح محمدی، تهران: نشر هزاره سوم.
- خضور، آدیپ (۲۰۰۹) صورة العرب فی الإعلام العربی، دمشق: مطبعة دمشق.
- سمعان، میخائیل (۱۹۸۷) صورة العرب فی عقول الأمريکیین، بیروت: مرکز دراسات الوحدة العربیة.
- Hawkes, Terence. (2003). *Structuralism and Semiotics*, London: Routledge.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representation and Signifying Practice*, London: Sage Publication.
- Rapely, Tim. (2007). *Doing Conversation, Discourse and Document Analysis*, London: Sage Publication.
- Said, Edward. (1979). *Orientalism*, New York: Vintage Books.



## فضای پرسه‌زنی شمال شهر تهران از دریچه‌ی روابط قدرت - مقاومت<sup>۱</sup>

حسن چاوشیان<sup>۲</sup>، سهیل توانا<sup>۳</sup>

تاریخ دریافت: ۹۳/۹/۲۴ تاریخ تایید: ۹۴/۱/۲۲

### چکیده

هدف از پژوهش حاضر شناخت جایگاه اجتماعی و سیاسی فضای پرسه‌زنی شمال شهر تهران از خلال مطالعه‌ی روابط قدرت موجود در آن است. برای دستیابی به این هدف، قدرت اعمال شده بر فضای پرسه‌زنی به دو گونه‌ی فرهنگی و طبقاتی تقسیم شده و سعی شده است بر اساس پیش فرض اصلی تئوریک تحقیق حاضر که همانا حضور همواره‌ی مقاومت در برابر قدرت است، نقشه‌ای از روابط قدرت - مقاومت موجود در فضای پرسه‌زنی ترسیم شود تا به واسطه‌ی آن درک بهتری از جایگاه اجتماعی و سیاسی این فضا حاصل شود. به این منظور خیابان ایران زمین واقع در شهرک قدس (غرب) به عنوان میدان اصلی مطالعه و در کنار آن خیابان‌های آفریقا (جردن) و سعادت آباد به عنوان میادین فرعی مطالعه انتخاب شده‌اند. روش تجزیه و تحلیل داده‌های به دست آمده، تیپ‌بندی نمونه‌های مورد بررسی با توجه به جایگاه آنها در روابط قدرت موجود در میدان تحقیق بوده است. به طور کلی، می‌توان روش انجام این پژوهش را روش کیفی چرخه‌ای / افزایشی نامید. در بخش تحلیل یافته‌ها در میان مر تبطان با فضای پرسه‌زنی سه تیپ بی تفاوت‌ها، مخالفان و موافقان نسبت به فضای پرسه‌زنی مشاهده شده که نگرش آنها نسبت به فضای پرسه‌زنی از طریق وضعیت اقتصادیشان قابل تبیین نبوده است. در میان کاربران نیز پنج تیپ شناسایی شدند که با مقایسه آنها به تشریح قرابت‌های آنها به لحاظ اقتصادی، سرمایه فرهنگی و واکنش نسبت به انواع قدرت اعمال شده در فضا، پرداخته شده است. در نهایت در این پژوهش نتیجه گرفتیم که فضای پرسه‌زنی فضایی به شدت مسئله آفرین است و روابط قدرت - مقاومت بسیار پیچیده‌ای را در خود جای داده است و بنابراین نمی‌توان جایگاه اجتماعی و سیاسی این فضا را با تفسیرهای ساده انگارانه و قطبی رایج درک کرد. واژگان کلیدی: قدرت، مقاومت، پرسه‌زنی، فضا، زندگی روزمره، اوقات فراغت.

۱. این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد سهیل توانا با راهنمایی حسن چاوشیان در دانشگاه گیلان است.

۲. عضو هیئت علمی دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه گیلان. [hasanchavoshian@gmail.com](mailto:hasanchavoshian@gmail.com)

۳. دانشجوی دکترای جامعه‌شناسی فرهنگی پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری. [Ssoheil.tavana@gmail.com](mailto:Ssoheil.tavana@gmail.com)