

تحلیل بازتاب هویت ایرانی - اسلامی در طراحی شخصیت‌های انسانی دو اثر پویانمایی ایرانی در مسیر باران و فهرست مقدس

● خشایار قاضی‌زاده^۱، علی قاضی‌زاده^۲

چکیده

برای ساخت و پردازش شخصیت در پویانمایی مؤلفه‌های مختلفی در نظر گرفته می‌شود، از جمله: ارتباط شخصیت‌ها با مضمون اثر و پیوند آن با شاخصه‌های فرهنگی جامعه. با توجه به تولید آثار روزافزون پویانمایی در ایران، نیاز به مطالعه اجزای مختلف آن‌ها احساس می‌شود. لذا، پژوهش پیش‌رو، با هدف شناسایی شاخصه‌های هویت فرهنگی، ملی و هنری مؤثر در شخصیت‌پردازی پویانمایی ایرانی و نیز وجوه تفاوت و تشابه نشانه‌های هویتی با شاخصه‌های هویت فرهنگ ایرانی و تمرکز بر مؤلفه‌های هنری برای خلق شخصیت‌های انسانی، به تحلیل دو نمونه از تولیدات پویانمایی ایران پرداخته است. مسئله پژوهش پیش‌رو توجه به چگونگی بازتاب شاخصه‌های هویتی در دو اثر هنری پویانمایی ایرانی و نسبت شخصیت‌های ساخته شده با شاخصه‌های نمایانگر هویت ملی - فرهنگی ایرانی است. پژوهش پیش‌رو از نوع کیفی است و به لحاظ ماهیت، توصیفی، تحلیلی محسوب می‌شود و در آن از روش‌های ترکیبی و رویکردهای نشانه‌شناسانه برای تحلیل نمونه‌ها استفاده شده است. سیر بررسی در جهت کشف لایه‌های هویتی مستتر در شخصیت‌های پویانمایی ایرانی این نتیجه را در برداشت که عدم مطالعات کافی قبل از تولید و اجرا و رونمایی نسبی از سبک‌های تجربه شده غیرایرانی موجب شده آثار ایرانی هنوز سبک و شخصیت متمایزی پیدا نکنند. از مطالعات صورت گرفته چنین برمی‌آید که در نمونه‌های مورد مطالعه، با وجود زمینه‌های موضوعی برای استفاده از سنت‌های تصویری ایرانی، استفاده نسبی از این قابلیت در طراحی شخصیت‌ها شده است.

واژگان کلیدی

پویانمایی، شخصیت‌پردازی، هویت، در مسیر باران، فهرست مقدس.

مقدمه

پویانمایی مانند سایر قالب‌های سینمایی و تلویزیونی و هنری دربرگیرنده مجموعه‌ای از سایر هنرها و فنون است. به همین علت، زمینه پژوهش در بخش‌های مختلف این هنر صنعت گسترده و متنوع است. امروزه، پویانمایی به عنوان هنری نه‌چندان نوپا در ایران از جایگاه قابل‌اعتناتری برخوردار شده است؛ به خصوص درک اهمیت و کارایی آن از سوی متولیان امر و حضور استعداد‌های جوان در این عرصه موجب تولید آثاری با اهمیت شده است. همین امر باعث می‌شود با رویکردی نقادانه به محصولات داخلی نگرینسته شود تا زمینه برای تولید آثار حرفه‌ای‌تر و متناسب با معیارهای طراز اول در این هنر فراهم آید. با توجه به تولید آثار فراوان در حوزه پویانمایی در ایران، نیاز به تحلیل و مطالعه اجزای مختلف آن‌ها احساس می‌شود، لذا در پژوهش پیش‌رو به تحلیل دو نمونه از تولیدات پویانمایی ایرانی پرداخته‌ایم تا رابطه شخصیت‌ها را با شاخصه‌های هویتی دریابیم. تمرکز بر فرایند خلق و پردازش شخصیت به عنوان جانمایه اثر پویانمایی از اهمیت چندسطحی برخوردار است. هویت بخشی به شخصیت‌ها در پویانمایی نقش مؤثر دارد و در جهت بیان فرهنگ، مفهوم و ایجاد احساس در مخاطب به شکل هماهنگ پیش می‌رود. مفهوم هویت، با توجه به گستردگی و قابلیت طرح در سطوح و لایه‌های مختلف، در حوزه هنر و تولیدات هنری از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. هویت امری چندلایه است که از سطح فردی شروع می‌شود و به سطح گروهی و ملی نیز می‌رسد. به همین علت، محققان رشته‌های مختلف نظیر روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و علوم سیاسی در مورد هریک از این سطوح مشغول به پژوهش هستند. از سوی دیگر، هویت امری ثابت و بدون تغییر و دگرگونی نیست؛ بلکه همواره مؤلفه‌های اصلی آن دچار تغییر و تحول می‌شوند. سطوح و لایه‌های مختلف هویت باعث تقسیم‌بندی آن به گونه‌های مختلف می‌شود:

در دیدگاه کلی، می‌توان هویت را وجه ممیزه فرد، قوم و جامعه از افراد، اقوام و جوامع دیگر دانست. بدین ترتیب، نسبت هویت و فرهنگ پدیدار می‌شود. مسئله پژوهش پیش‌رو این است که اساساً شاخصه‌ها و مؤلفه‌های هویتی مؤثر در شخصیت‌پردازی دو پویانمایی مورد مطالعه کدام‌اند و چگونه در آثار به وجود آمده‌اند. توجه به اینکه شاخصه‌های هویتی چیست‌اند و در اثر هنری چگونه قابلیت بازتاب دارند و اساساً ضرورت بازتاب آن‌ها در اثر هنری چیست و به چه مؤلفه‌هایی وابسته است از اولین گام‌های پژوهشی در این مقاله است.

پژوهش پیش‌رو، با توجه به ماهیت اکتشافی، فرضیه‌محور نیست؛ بنابراین، می‌توان این سؤالات را به ترتیب اهمیت طراحی کرد:

۱. کدام جنبه‌های هویتی در شخصیت‌پردازی دواثرپویانمایی سینمایی مورد توجه واقع شده‌اند؟
۲. توجه به سنت و فرهنگ تصویری ایرانی در طراحی شخصیت پویانمایی‌های ایرانی تا چه حد بازتاب داشته است؟

پیشینه پژوهش

در خصوص پژوهش پیش‌رو، پژوهش‌های چندی عمدتاً در قالب پایان‌نامه‌ها و رساله‌ها نگاشته شده که به شماری از آن‌ها اشاره می‌شود. از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به رساله دکترای سفلائی (۱۳۹۲) با عنوان خلق ویژگی‌های بصری شخصیت با هویت ایرانی اسلامی برای استفاده در سینمای پویانمایی ایران اشاره کرد. در رساله مزبور سعی بر آن بوده است تا بر مبنای مطالعه تاریخی و تحلیلی، سیر تحول و تکوین نگاره‌ها، سنگ‌نوشته‌ها و تصاویر کتب مصور در طول تکوین تمدن ایرانی اسلامی در تطابق با تحولات سیاسی، فرهنگی، مذهبی و هنری ادوار گوناگون بررسی شود و مضامین و اشتراکات ساختاری شخصیت‌های مصور آن‌ها به منظور دستیابی به ویژگی‌های شخصیت ایرانی اسلامی برای استفاده در آثار پویانمایی بررسی شود؛ اما در پژوهش پیش‌رو، علاوه بر آنکه رویکرد تاریخی مد نظر نیست، موارد مورد مطالعه آثار پویانمایی ایرانی عصر حاضر هستند. در رساله دکترای دیگری با عنوان نقد و تحلیل دگرگونی شخصیت‌های برتر پویانمایی‌های ایران اثر خطایی (۱۳۹۰) نیز تمرکز بر دگرگونی شخصیت‌های محوری است، اما شاخصه‌های هویتی موضوع این پژوهش نبوده است.

در پایان‌نامه غفاری (۱۳۹۵) با عنوان بررسی شخصیت‌پردازی در پویانمایی سه‌بعدی در دهه اخیر ایران، محقق بیشتر به بررسی ویژگی‌های بصری جذاب در پویانمایی‌های سه‌بعدی ایرانی پرداخته و از تحلیل شاخصه‌های هویتی اجتناب کرده است. نوری‌زاده در پایان‌نامه‌اش با عنوان شخصیت‌پردازی در پویانمایی از فیلم‌نامه تا اجرا بر راهکارهای عملی در خلق شخصیت‌های پویانمایی متمرکز شده است.

مبانی نظری پژوهش

در پژوهش پیش‌رو، مؤلفه‌هایی مانند خلق و طراحی و پردازش شخصیت‌ها در پویانمایی با توجه به دسته‌بندی شخصیت‌ها اعم از شخصیت‌های قهرمان، ضدقهرمان و شخصیت‌های بینابینی در قالب‌های انسانی ابتدا بر اساس ارتباط و پیوند با محتوای داستانی، سپس بر اساس هویت فردی، ملی و فرهنگی واکاوی شده‌اند.

در این پژوهش، همچنین، از روش‌های نشانه‌شناسی جان فیسک^۱ و رولان بارت^۲ استفاده می‌شود؛ بدین معنا که در شناسایی ویژگی‌های هویتی شخصیت‌های پویانمایی، در وهلهٔ اول، خصوصیات بصری و ظاهری مطالعه می‌شوند؛ چنان‌که از دیدگاه فیسک، تمامی مناسبات و مبادلات مفاهیم رفتاری درون جامعه از نوعی نظام کدگذاری شده یا به عبارت دیگر، از نظام رمزگانی پیروی می‌کنند. شاید ریخت‌شناسی جامعی از رمزگان‌ها ناممکن باشد، اما می‌توان عناصر تشکیل دهندهٔ یک کد یا رمزگان را شناسایی کرد و به تفصیل شرح داد، سپس ساختار طبقه‌بندی شده‌ای ارائه کرد که با آن رمزگان‌ها را دسته‌بندی و درک کرد. از جمله رمزگان‌های مهم کدها و رمزگان‌های ظاهری است. بدن انسان انتقال دهنده و بیان‌کنندهٔ عمدهٔ کدهای ظاهری است. پس از آن، استفاده از روش نشانه‌شناسی بارت زمینه را برای کاوش در شخصیت‌ها جهت شناسایی وجوه هویت فرهنگی و ملی فراهم می‌کند. نظام رمزگانی پنج‌گانهٔ بارت قابلیت تشابه و تطابق با نظام رمزگانی فیسک را دارد و شامل رمزگان کنش‌های روایی، رمزگان معناشناسانه، رمزگان فرهنگی یا ارجاعی، رمزگان هرمنوتیک و رمزگان نمادین است.

روش پژوهش

پژوهش پیش‌رو به لحاظ ماهیت توصیفی-تحلیلی محسوب می‌شود. پژوهش توصیفی در زمرهٔ پژوهش‌های کیفی است که در آن، محققان با استفاده از روش‌های توصیفی و بدون استفاده از آمارهای کمی به بیان موضوع می‌پردازند. در پژوهش پیش‌رو که بر تولیدات سینمایی پویانمایی متمرکز است، تلاش شده است، با توصیف مضمون اثر و سپس بیان ویژگی‌های بصری-هنری شخصیت‌های ساخت و پرداخت شده در پویانمایی‌های سینمایی ایرانی، خصوصیات هویتی شخصیت‌ها در آثار سینمایی تحلیل شود. از این‌رو، لازم شد تا از روش‌های ترکیبی برای تحلیل نمونه‌ها استفاده شود؛ بدین معنا که توأمان از روش‌های زمینه‌محور و رویکردهای نشانه‌شناسانه استفاده شود. در روش زمینه‌ای، مورد مطالعه به‌عنوان زمینهٔ تحقیق در نظر گرفته شده و بر اساس مواردی که قرار است تحلیل انجام گیرد، به تناسب، رویکردهای مختلفی تا دستیابی به نتیجه، توسط محقق اتخاذ می‌شود، لذا اتخاذ یک رویکرد ثابت الزامی نیست. اعتبار نتایج به دلیل ماهیت کیفی این‌گونه تحقیقات منوط به پایایی و روایی که غالباً در پژوهش‌های کمی به‌عنوان معیار مطرح می‌شوند، نیست و محقق با توصیف، تحلیل و تفسیر داده‌ها به بیان نتایج می‌پردازد و مبنای اعتبار، بر اساس قیاس و ارزیابی موضوع با مؤلفه‌هایی است که در رویکرد پژوهش معرفی شده‌اند. در این

1. John Fisk

2. Roland Barthes

پژوهش، شخصیت‌های دو نمونه پویانمایی سینمایی مورد مطالعه، ابتدا بر اساس نظام رمزگانی فیسک از نظر خصوصیات بصری و ظاهری مطالعه شدند و شاخصه‌های هویتی در آن‌ها ارزیابی شدند. از آنجاکه نوعی تطبیق میان نظام رمزگانی فیسک و بارت در تحلیل نمونه‌ها صورت گرفت، مراتب دوّم و سوّم نظام رمزگانی فیسک و پنج مرحله نظام رمزگانی بارت در لایه‌های بعدی واکاوی شد. سپس بر اساس انطباق آن‌ها با مؤلفه‌های هویت ملی، فرهنگی و بصری در شخصیت‌ها، نسبت آن‌ها با شاخصه‌های هویتی ارزیابی شد.

نقاط تمرکز پژوهش (موضوعی، مکانی و زمانی)

پژوهش پیش‌رو با تمرکز بر مؤلفه شاخصه‌های هویتی در سه شاخه هویت فرهنگی، هنری و ملی در شخصیت‌های پویانمایی‌های سینمایی صورت گرفت. محدوده جغرافیایی و مکانی شامل تولیدات داخل ایران خواهد بود و به لحاظ بازه زمانی ده سال اخیر (۱۳۸۷-۱۳۹۷) را در بر می‌گیرد.

جامعه آماری و روش نمونه‌گیری

پژوهش پیش‌رو با هدف سنجش باز نمود هویت ملی، هنری و فرهنگی به واکاوی ویژگی‌های طراحی و پردازش شخصیت در پویانمایی‌های سینمایی ایران می‌پردازد. آثار شناسایی شده که تمرکز پژوهش بر آن‌هاست، شامل دو فیلم انیمیشن است که از میان ده اثر پویانمایی که پیشتر در قالب طرحی پژوهشی انجام گرفته، با عناوین: در مسیر باران و فهرست مقدس، به روش هدفمند انتخاب شده‌اند، بدین معنی که آثار ذکر شده در اکران عمومی به نمایش درآمده‌اند و از جمله آثاری هستند که اولاً با استقبال از سوی مخاطبان روبرو شده و دارای استانداردهای اولیه یک پویانمایی حرفه‌ای بوده، ثانیاً دارای مضامین دینی و قرآنی هستند که الزاماً با زمینه‌های هویتی دینی جامعه پیوند داشته، نمونه اول با مضامین و باورهای شیعی در ارتباط است و نمونه دوم مستقیماً منبعث از حکایات قرآنی است.

یافته‌های پژوهش

پویانمایی

پویانمایی هنری است که به یاری زبان بین‌المللی تصویر، حرکت و صدا فراتر از مرزها و فرهنگ‌های مختلف خلق می‌شود. پویانمایی هنر حرکتی است که طراحی شده‌اند و هنر-رسانه‌ای قدرتمند و تأثیرگذار است که می‌تواند به صورت استعاری مشکلات و مسائل بشر و جهان را بیان کند.

پویانمایی، مانند سایر گونه‌های سینمایی و تلویزیونی، دربرگیرنده بسیاری از هنرها و فنون است. داستان، شعر، موسیقی، نقاشی، معماری و... همه در پویانمایی نقش مؤثر دارند. همه این هنرها در جهت بیان یک مفهوم و ایجاد احساس در مخاطب هماهنگ پیش می‌روند و گاه زیبایی یا زشتی را روایت می‌کنند؛ غم و شادی می‌آفرینند و احساسی ناشناخته را در مخاطب برمی‌انگیزند.

کلمه Animate به معنی انگیختن و نیز سرزنده و جاندارکردن تصاویر در فیلم است. هنوز معادل فارسی کاملی برای این واژه به وجود نیامده است، اگرچه در ایران پویانمایی تصویر متحرک، مضحک قلمی، جان بخشی، فیلم سازی تک فریم و نقاشی متحرک نام نهاده شده است؛ در جوهره فیلم پویانمایی، در صورت ارائه حرکت باید به عنصر دیگری به نام جان بخشی نیز توجه شود. هر دوی این عوامل در ترکیب با هم اثر پویانمایی را خلق می‌کنند، زیرا هر جان بخشی به تنهایی ملزم به حرکت نیست.

ساختار کلی پویانمایی شامل مراحل و قسمت‌های مختلفی است: ۱. ایده؛ ۲. فیلم نامه؛ ۳. کانسپت؛ ۴. طراحی شخصیت‌ها؛ ۵. فضا سازی؛ و ۶. متحرک سازی.

شخصیت

شخصیت معادل واژه انگلیسی Personality و واژه فرانسوی Personalité است که هر دو از کلمه Persona به معنی نقاب اقتباس شده‌اند. از دیگر سو، شخصیت معادل واژه لاتین Character نیز در نظر گرفته می‌شود که در هر دو مورد تأکید بر خصوصیات منحصر به فرد افراد و وجه تمایز آن‌ها از یکدیگر است. واژه شخصیت در زبان روزمره با معانی گوناگونی همراه است که در بسیاری از اوقات نشان دهنده حالات روحی و رفتاری افراد است. همچنین، به عنوان ویژگی متمایزکننده افراد از یکدیگر محسوب می‌شود. درعین حال، بروز ویژگی‌های رفتاری متفاوت افراد در موقعیت‌های مشابه است که معیاری برای تعریف شخصیت هر یک می‌تواند باشد؛ بنابراین، شخصیت می‌تواند هم جنبه‌های ظاهری را در بر گیرد و هم وجوه روانی و رفتاری را. اساس ویژگی‌های درونی و خلقیات می‌تواند در خصوصیات ظاهری بروز و ظهور داشته باشد و همین عامل دست‌مایه‌ای برای هنرمندان است تا بتوانند در آثار خویش به خلق و پردازش شخصیت‌های گوناگون دست یازند.

طراحی شخصیت در پویانمایی

موفقیت و کارآمدی اثر ممتاز به پرداخت درست شخصیت‌های آن بستگی تام دارد. خلق شخصیت نیز در اثر سینمایی و پویانمایی با فیلم نامه در ارتباط است. شخصیت در پویانمایی

صورت‌بخشیدن به اندیشه و تصویر ذهنی نویسنده است که با طراحی شکل می‌پذیرد و حیات می‌یابد. برای خلق و پرداخت هر شخصیت، باید جمله خصوصیات روانی، رفتاری، عادات، آداب و نشانه‌های ظاهری آن را تصور و سپس تصویر کرد. در فرایند ترسیم، ابتدا شخصیت‌ها از زوایای مختلف طراحی می‌شوند و سپس مدل آن‌ها ساخته می‌شود و به مرور، شکل راه‌رفتن، نشستن و ایستادن شخصیت‌ها مشخص می‌شود.

تناسبات آناتومی، رنگ و نوع لباس و فرم هندسی شخصیت عواملی هستند که با توجه به فرهنگ جامعه و خصوصیات شخصیت طراحی می‌شوند و در زیبایی آن نقشی مؤثر دارند. زیبایی شخصیت موضوعی است که به احساس مخاطب مربوط است و فرم و تناسبات آن در جهت برانگیختن این احساس حرکت می‌کنند. حرکت شخصیت‌ها را می‌توان مهم‌ترین وجه تمایز پویانمایی از سایر هنرهای تصویری دانست؛ چراکه، برخلاف سینمای زنده، در اینجا شخصیت‌ها به کمک انیماتورها و فناوری جان می‌گیرند، اما به هر حال، هر شخصیت بازیگری محسوب می‌شود که باید نقش خود را به درستی در جهت بیان داستان ایفا کند.

ویژگی‌های مؤثر در خلق شخصیت

خلق شخصیت ماندگار در دنیای پویانمایی به عوامل متعددی بستگی دارد. همچنان‌که فیلم‌نامه‌گیرا و حساب‌شده می‌تواند شخصیتی را ارائه و پردازش کند تا ماندگار شود، طراحی و خلق شخصیت درست و حساب‌شده نیز در ماندگاری پویانمایی نقشی بسزا دارد. عوامل مؤثر در خلق شخصیت ماندگار در پویانمایی را می‌توان به دو دسته کلی تقسیم‌بندی کرد:

الف) عوامل زمینه‌ساز؛

ب) عوامل مؤثر در فرایند خلق.

با توجه به اینکه شخصیت‌های پویانمایی تنها از طریق قوانین داستان‌نویسی و روان‌شناسی به وجود نمی‌آیند؛ بلکه در مخیله پدیدآورندگان و طراحان شکل می‌گیرند، وقوف به مقاصد و عکس‌العمل‌های پنهان و آشکار شخصیت‌ها از جمله ویژگی‌های طراح پویانمایی ماهر و باتجربه است. بدیهی است خلق شخصیت ماندگار در پرتو تعامل نویسنده و طراح و کارگردان و انتخاب مشاوران و کارشناسان میسر است. عوامل مؤثر بر ایجاد شخصیت برتر و ماندگار را می‌توان چنین برشمرد:

۱. زنده‌نمایی شخصیت: عواملی چون ایجاد حرکت‌های درست و بجا، صداگذاری مناسب، بخشیدن صفات و خلق و خوی انسانی و نمایش تفکر از جمله عواملی هستند که شخصیت را باورپذیر می‌کنند و باعث ارتباط هرچه بیشتر مخاطب با شخصیت می‌شوند.

۲. اغراق: حضور عناصر غیرمتعارف و اغراق‌آمیز در شخصیت می‌تواند جلوه‌ای منحصر به فرد

و ماندگار بدان ببخشد. اغراق می‌تواند در ویژگی‌های ظاهری، صفات درونی و خلقی شخصیت، صدا، نحوه‌ی ادای کلمات و عبارات و یا مجموعه‌ی این عوامل به وجود آید. غیرمتعارف بودن شخصیت‌ها موجب ایجاد جذابیت می‌شود و باید در قالب خود به خوبی پرورده شده باشد و بر وجه متمایزکننده‌ی وی با سایر شخصیت‌ها تأکید شده باشد.

۳. تبلیغات: از عوامل مؤثر در ماندگاری شخصیت در حافظه‌ی جمعی نوآوری در خلق شخصیت؛ توفیق در برقراری ارتباط شخصیت با آداب و خلق و خوی بشری؛ و شناخت پیشینه‌ی فرهنگی، ادبیات و آداب و سنن و عرف جامعه‌ای است که اثر درباره‌ی آن و برای آن ساخته می‌شود. توانایی برقراری ارتباط با گروه‌های سنی مختلف برانگیختن احساس عاطفی در مخاطبان با طراحی دوست‌داشتنی و طرح غیرمستقیم موارد تعلیمی از زبان شخصیت است.

هویت

از هویت تعاریف متعددی شده است، اما در دیدگاهی کلی می‌توان هویت را وجه ممیز یک فرد، قوم و جامعه از افراد، اقوام و جوامع دیگر دانست. هویت واژه‌ای عربی است و در معنای لغوی؛ یعنی، حقیقت و ماهیت چیزی؛ به عبارت دیگر، هویت پاسخ به سؤال چه کسی بودن و چگونه بودن است. در تعریف فلسفی، هویت همان حقیقت جزئی است. «هرگاه ماهیت با تشخص لحاظ و اعتبار شود، هویت گویند. لذا می‌توان گفت هویت تشخیص ماهیت در خارج است.» (کرجی، ۱۳۷۵: ۲۶۵-۲۶۶) هویت امری چندلایه است که از سطح فردی شروع می‌شود و به سطح گروهی و ملی نیز می‌رسد. از سوی دیگر، هویت امری ثابت و بدون تغییر و دگرگونی نیست؛ بلکه همواره مؤلفه‌های اصلی آن دچار تغییر و تحول می‌شوند. سطوح و لایه‌های مختلف هویت باعث تقسیم‌بندی آن به گونه‌های مختلف می‌شود.

از دیدگاهی دیگر، هویت فرایند پاسخ‌گویی آگاهانه هر فرد به یک دسته سؤالات درمورد خودش است. هویت مبین مجموعه خصایصی است که امکان تعریف صریح شیء و یا شخص را فراهم می‌آورد. برخی هویت را معناداری جامعه دانسته‌اند؛ یعنی، جامعه معنایی برای خود قائل باشد. در صورت از دست دادن معنا و گسستگی در معناداری، با بحران هویت مواجه خواهد شد؛ بنابراین، در رویکردی کلی می‌توان گفت: «هویت معانی ذهنی شامل ارزش‌ها، اعتقادات، هنجارها، نمادها، طرز تلقی‌ها و آگاهی‌های مختص به یک «خود» فردی یا اجتماعی و احساس تعلق و تعهد نسبت به آن خود است.» (جنکینز^۱، ۱۳۸۱: ۳)

هویت وجه تمایز یک فرد، جامعه، گروه، فضا و... از سایرین است.

هویت، از لحاظ انسجام درون سیستمی، طیف پیوسته‌ای از یگانگی تا هم‌بستگی را شامل می‌شود. یگانگی به مفهوم پذیرش نسبی و طرف‌داری نسبی از ارزش‌ها و هنجارها و فرهنگ جامعه است؛ به‌گونه‌ای که در شرایط مشابه واکنش‌هایی مشابه را در اعضای جامعه رقم زند و در حیات جمعی تداوم یابد.

گذشته تاریخی، حماسه‌های آباو اجدادی، سرزمین نیاکان، زبان مادری، باورها، سنت‌های طایفه‌ای و دینی، مفاخر ملی، اسوه‌های دینی، عصیت‌های قومی، هنر و ادبیات موروثی هویت فرهنگی جامعه را تشکیل می‌دهند.

مهم‌ترین مفهوم مرتبط با هویت مفهوم فرهنگ است؛ به‌طوری‌که هویت به‌مثابه امری فرهنگی و بیش از همه متأثر از فرهنگ تعریف می‌شود. بنا بر تعریف، «فرهنگ عبارت است از رفتار متعارف و مرسوم جامعه. فرهنگ بر همه کنش‌های هر شخص تأثیر می‌گذارد حتی اگر فرد به دشواری عمل به آن آگاه باشد.» (دیویس و نیواستورم^۱، ۱۳۷۵: ۷۴) به همین علت، در بررسی عوامل مؤثر بر تولید و بازتولید هویت‌ها، مؤلفه‌های فرهنگی بیشترین نقش را دارند. هویت ملی نیز در ارتباطی تنگاتنگ با هویت فرهنگی است. هویت ملی همان احساس تعلق و تعهد به اجتماع ملی و به کل جامعه در نظر گرفته شده است و می‌توان گفت هویت ملی به این معناست که افراد جامعه نوعی منشأ مشترک را در خود احساس کنند. در تعریفی دیگر، هویت ملی مجموعه‌ای از نشانه‌ها و آثار مادی، زیستی، فرهنگی و روانی است که سبب تفاوت جوامع از یکدیگر می‌شود. لذا، هویت ملی اصلی‌ترین حلقه ارتباطی بین هویت‌های خاص محلی و هویت‌های عام فراملی است (حاجیان، ۱۳۸۸: ۱۹۷).

هویت در هنر

هر قوم و ملتی صاحب هویت فرهنگی خاص خود است و غنای فرهنگ بشریت از همین پُرمایکی و تنوع فراهم می‌شود. هویت فرهنگی حاکی از موجودیت معنوی جامعه و پویایی آن است و هنر عاملی است که می‌تواند نقش مهمی در حفظ هویت فرهنگی جامعه ایفا کند.

هنر جامعه از ارکان مهم فرهنگی آن جامعه است که می‌تواند در دستیابی افراد جامعه به هویتی واحد و موفق نقش‌آفرینی کند. علاوه بر آن، هویت موجب رشد و ارتقای هنر است. هنری که دارای هویت باشد هنری مستقل و پویاست و هنری که فاقد هویت باشد در برابر آسیب‌ها مصون نیست و دچار ازخودبیگانگی می‌شود.

1. Davis & Newstorm

مؤلفه‌های هویت ایرانی

با اینکه در جهان امروز - که به‌عنوان عصر ارتباطات شناخته می‌شود - مباحثی چون جهانی‌شدن، تکثرگرایی حاصل از پست‌مدرنیته و ظهور جنبش‌های سیاسی و نژادی و جنسیتی در تقابل با هژمونی‌های حاکم متون و معانی متفاوتی را بازتولید می‌کنند و در نتیجه، سراسر حوزه فرهنگ و به تبع آن، هویت همواره عرصه مذاکره و تعارض است؛ اما می‌توان صورت‌بندی مشخصی برای هویت ایرانی امروز ارائه داد.

در خصوص شناسایی و معرفی مؤلفه‌های هویت ایرانی، ارتباط میان هویت ملی و دینی که به‌نوعی سازندهٔ بافت هویت فرهنگی و اجتماعی ایرانیان است، از مهم‌ترین کلیدواژه‌ها به‌شمار می‌آید. بنیاد فکری اکثریت جامعهٔ کنونی ایران بر پایهٔ مذهب شیعه بنا شده است. در عین حال، پیشینهٔ کهن تاریخی ایران شامل ادبیات غنی و سرشار از آموزه‌های حکیمانه، عرفانی و حماسی بوده است. هرچند تاریخ این دیار شاهد تهاجمات گستردهٔ اقوام دیگر بوده است، وجود سنن و باورهای ریشه‌دار و از همه مهم‌تر، زبان مشترک عامل بقای این ملت بوده است. آثار هنری ایران حامل پیامی مشترک و واجد خصوصیات ماندگار در طول سالیان متمادی بوده و همین امر موجب شده تا ویژگی‌های هنری این قوم از سایرین متمایز شود. مؤلفه‌های مذکور را می‌توان به‌عنوان ویژگی‌ها و شاخصه‌های هویتی ایرانیان که آمیزه‌ای از دین و ملیت است، در نظر گرفت. حتی در دنیای امروز، پافشاری ایرانیان بر بسیاری از سنت‌ها و آداب و رسوم خویش که در قالب مراسم سور و سوگ جلوه می‌کند، از شاخصه‌های هویتی ایرانیان محسوب می‌شود. تجلی باورهای دینی و ملی در جامعهٔ امروز ایرانی در روابط اجتماعی، مناسبات میان‌فردی و نحوهٔ پوشش و آرایش، علی‌رغم تمایل جامعهٔ امروز ایرانی به تعامل با جهان پیرامون، همچنان مشهود است. در نتیجه، می‌توان گفت فرهنگ ایرانیان وابستگی دوسویه به دین و ملیت دارد.

تحلیل نمونه‌ها

با توجه به مباحث مذکور، کلیدواژگان تحلیل نمونه‌های پویانمایی بدین شرح قابل صورت‌بندی هستند.

در ابتدا ابعاد مختلف هویت ملی و فرهنگی و بصری که موضوع پژوهش پیش‌رو هستند، شناسایی و دسته‌بندی می‌شوند و براساس آن شخصیت‌ها و اکاوی می‌شوند. بدیهی است، در پاره‌ای از موارد، بین ابعاد هم‌پوشانی و تطابق وجود دارد.

ابعاد هویت ملی در شخصیت‌های پویانمایی را می‌توان از لحاظ تحلیلی در این موارد مطالعه کرد:

۱. بُعد اجتماعی: توصیف و تشخیص موقعیت اجتماعی شخصیت؛

۲. بعد تاریخی: توصیف و تشخیص موقعیت تاریخی شخصیت، زمان واقعه؛
 ۳. بعد جغرافیایی: توصیف و تشخیص موقعیت جغرافیایی شخصیت، مکان واقعه؛
 ۴. بعد دینی: توصیف و تشخیص موقعیت دینی شخصیت.
- ابعاد هویت فرهنگی را می‌توان در این موارد در شخصیت‌ها تحلیل و مطالعه کرد:
۱. بُعد شناختی: شامل ارزش‌ها، هنجارها، باورها (ایمان) و اعتقادات؛
 ۲. بعد عاطفی: مشتمل بر احساسات، نیازها و تمایلات؛
 ۳. بعد اجتماعی: توصیف و تشخیص موقعیت اجتماعی شخصیت؛
 ۴. بعد نمادین: مجموعه‌ای از عناصر نمادین که میراث سنتی شخصیت را تشکیل می‌دهد.
- آیین‌ها و رموز آیینی، سبک غذاخوردن، لباس پوشیدن و در مجموع، هنر و آفریده‌های زیباشناختی و نظایر آن که با نظام اعتقادات شخصیت مرتبطاند.
- ابعاد هویت بصری را نیز می‌توان در این موارد در شخصیت‌ها تحلیل و مطالعه کرد:
۱. بُعد ساختاری: شامل شناسایی پایه و اصول ساختار بصری و تصویری در ایجاد شخصیت، مانند ساختار طراحی، رنگ‌آمیزی، شیوه‌های فنی اجرا و پرداخت شخصیت؛
 ۲. بعد ظاهری: شامل شناسایی ویژگی‌های ظاهری، لباس، چهره‌پردازی، رفتار، گفتار، حرکات دست و سر، صدا و در صورت لزوم، محیط تاریخی و جغرافیایی شخصیت؛
 ۳. بعد سبک‌شناختی: شامل شناسایی ویژگی‌های سبک‌شناسانه، زیبایی‌شناسانه، چگونگی کاربرد آن‌ها و پیشینه‌های مربوط به آن‌ها در طراحی شخصیت.
- نمود تصویری شخصیت‌ها در پویانمایی نشانه‌ای است که به واکاوی از لحاظ دلالت‌های صریح و ضمنی نیاز دارد و این پژوهش بر آن است تا با توجه به سه سطح «واقعیت، بازنمایی و ایدئولوژی» رمز (فیسک، ۱۳۸۶: ۱۲۸)، به تحلیل نمود ظاهری و سایر نشانه‌های گفتاری و رفتاری شخصیت‌ها بپردازد و آن‌ها را با شاخصه‌های هویتی مطابقت دهد.
- سطوح مختلف رمزگان فیسک، همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، به این شرح است:
۱. واقعیت یا رمزگان اجتماعی: واقعیتی که قرار است در قالب تصویر درآید پیشاپیش با رمزگان اجتماعی (مثل ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط، رفتار، گفتار، حرکات دست و سر، صدا و...) رمزگذاری شده است.
 ۲. بازنمایی یا رمزگان فنی: رمزهای اجتماعی از طریق تکنیک‌های فنی (مثل دوربین، نورپردازی، تدوین، موسیقی و صدابرداری) رمزگذاری می‌شوند و این رمزها به نوبه خود عناصر دیگری (مثل روایت، کشمکش، شخصیت، گفت‌وگو، زمان، مکان و...) را شکل می‌دهند.
 ۳. رمزگان ایدئولوژیک: رمزهای ایدئولوژیک (مثل فردگرایی، پدرسالاری، نژاد، طبقه اجتماعی، مادی‌گرایی و [شاخصه‌های هویتی]) عناصر سطح دوم را در موقعیت انسجام

- و مقبولیت اجتماعی قرار می دهند.
- بارت نیز در خوانش متون پنج دسته رمزگان اصلی را از هم جدا کرده و هر مشخصه معنایی و زبانی داستان را در این پنج دسته جای داده است.
۱. رمزگان کنش های روایی: هر جا واحدی در داستان نشان دهد که داستان و توالی کنش ها چگونه پیش می رود، اعم از گشودن در تا کشتن کسی، با این رمزگان مشخص شده است.
 ۲. رمزگان معناشناسانه: به دلالت های کمابیش خصلت نما، روان شناسیک و محیط مرتبط می شود.
 ۳. رمزگان فرهنگی یا ارجاعی: مجموعه دلالت های فرهنگی که به شناخت کلی از آن دوران مربوط می شود و شناختی که سخن به آن استوار است: دانش روان شناسی، پزشکی، جامعه شناسی و ...
 ۴. رمزگان هرمنوتیک: این رمزگان به معماها و گشوده شدن آن ها مرتبط می شود.
 ۵. رمزگان نمادین: منطق این رمزگان از منطق هرروزه، آشنا، استدلالی و تجربی جداست. همچون منطق رؤیاست. زمان توالی یا جانشینی رخدادهای نامعمول است (احمدی، ۱۳۷۰: ۲۴۱-۲۴۰).
- با اینکه بارت این نظام رمزگانی را برای خوانش متون به کار گرفته است، اما هرگاه اثر هنری به عنوان متن در نظر گرفته شود، قابلیت انطباق با اثر هنری را می تواند داشته باشد. در تطبیق سطوح مختلف رمزگانی فیسک با دسته بندی رمزگانی بارت، سطح نخست رمزگان فیسک، تحت عنوان رمزگان اجتماعی یا واقعیت، در بردارنده رمزگان کنش های روایی بارت است. همچنین رمزگان بازنمایی و فنی فیسک می تواند، ضمن ارتباط با رمزگان کنش های روایی، در جهت نمایش رمزگان معناشناسانه نیز کارآمد باشد. سطح سوم رمزگان فیسک که به رمزگان ایدئولوژیک شناخته می شود، نیز می تواند در بردارنده رمزگان های فرهنگی، هرمنوتیک و نمادین بارت باشد.

۱. واقعیت یا رمزگان اجتماعی	۱۰. رمزگان کنش های روایی
۲. بازنمایی یا رمزگان فنی	۱۰. رمزگان کنش های روایی ۲۰. رمزگان معناشناسانه
۳. رمزگان ایدئولوژیک	۱۰. رمزگان فرهنگی یا ارجاعی ۲۰. رمزگان هرمنوتیک ۳۰. رمزگان نمادین

نمودار ۱. تطبیق نظام نشانه ای فیسک و بارت

باید به یاد داشت نظریات نشانه‌شناختی بارت در دوره ساختارگرایی وی که متأثر از زبان‌شناسی است و تقسیم‌بندی او به‌گونه‌ای که در علم نشانه‌شناسی دلالت‌ها را در دو گروه صریح و ضمنی جای می‌دهد، اگرچه با دیدگاه معروف سوسور در باب نشانه‌شناسی متفاوت است، زمینه و معیار مناسبی را جهت بررسی آثار ادبی و هنری به دست می‌دهد. در پژوهش پیش‌رو نیز، با استفاده از نشانه‌شناسی، رابطه میان آثار پویانمایی به‌مثابه نظام رمزگانی با نشانگان هویتی بصری و غیربصری سنجیده شده تا با دریافت نشانه‌ها و تحلیل آن‌ها به میزان انطباق آثار پویانمایی سینمای ایران با شاخص‌های هویتی از منظر طراحی شخصیت پی برده شود.

شخصیت‌ها از مهم‌ترین ارکان پویانمایی جهت پیش‌برد داستان به شمار می‌روند. ویژگی هر شخصیت بر اساس مؤلفه‌های متعددی طراحی، ساخته و پرداخته می‌شود. از مهم‌ترین مؤلفه‌ها شاخص‌های هویتی است. در نشانه‌شناسی ویژگی‌های هویتی در شخصیت، علاوه بر خصوصیات ظاهری که نمایانگر دلالت‌های صریح هستند، دلالت‌های ضمنی در لایه‌های پنهان نیز نقش مؤثری دارند. طراحان و سازندگان پویانمایی نیازمند مطالعات گسترده جهت ایجاد مؤلفه‌های هویتی در طراحی شخصیت هستند. خصوصیات بصری، بسته به نقش شخصیت و موضوع داستان، وابسته به زمینه‌های فرهنگی و جغرافیایی و تاریخی شکل می‌گیرند. البته، فضای اجتماعی هنرمند سازنده شخصیت؛ بازخوردهایی که از آن می‌گیرد؛ و همچنین بازتاب متقابل اثر بر اندیشه مخاطبان نیز از جمله موارد مهم در پردازش و ماندگاری شخصیت هستند. در پژوهش پیش‌رو، مؤلفه‌هایی مانند خلق و طراحی و پردازش شخصیت‌ها در پویانمایی‌های سینمایی ایرانی، با توجه به دسته‌بندی شخصیت‌ها اعم از شخصیت‌های قهرمان، ضدقهرمان، شخصیت‌های بینابینی در قالب‌های انسانی و سایر موجودات، بر اساس ارتباط با محتوای داستانی و سپس بر اساس هویت فردی و ملی و فرهنگی واکاوی شده‌اند.

در مسیر باران



تصویر ۱. پوستر در مسیر باران

کارگردان: حامد کاتبی

نویسندگان: سعید تشکری و مهدی سیم‌ریز

مدت: ۶۹ دقیقه

تاریخ تولید: ۱۳۹۷

خلاصه داستان

مردی به نام ریان در بغداد به پرورش ماهی مشغول است. او به علت کم‌آبی مجبور می‌شود برای هرمز، دوست تاجرش، مال التجاره‌ای فراهم آورد تا برایش تجارت کند. هرمز مورد دستبرد سارقان قرار می‌گیرد. رئیس دزدان فرمان کشتن او را می‌دهد، اما طاهر که سارق باوجدانی است، پنهانی از این کار سر باز می‌زند. ریان به دنبال دوستش که یک سال از او بی‌خبر مانده، مجبور به سفر می‌شود و در راه با شیعیان و طاهر و هرمز و رئیس دزدان روبه‌رو می‌شود. رئیس دزدان - که از مأمون، خلیفهٔ بدکار عباسی و وزیرش فضل بن سهل دستور می‌گیرد. طاهر را مأمور به قتل امام رضا (ع) می‌کند. طاهر از این کار سر باز می‌زند. در نهایت، ریان به خدمت امام رضا (ع) می‌رسد و هدایایی از ایشان دریافت می‌کند تا برای همسر و فرزندانش ببرد. در خاتمه، روایتگر بیان می‌کند که ریان در آینده از راویان مشهور حدیث می‌شود.

موضوع اثر بیانگر واقعه‌ای تاریخی است و تاریخ و جغرافیای مشخصی را شامل می‌شود. واقعه در زمان خلافت مأمون و امام رضا (ع) اتفاق می‌افتد و دارای بن‌مایهٔ مذهبی است.

پویانمایی به صورت سه بعدی و طراحی شخصیت‌ها با ساختاری واقع‌گرایانه به شیوه موشن کیچر اجرا شده است. اتخاذ چنین رویکردی در فضا سازی و طراحی شخصیت‌ها می‌تواند به جهت تأکید بر واقعی بودن ماجرا باشد. این شیوه، ضمن نمایش طبیعی حرکات شخصیت‌ها که بر جدیت و واقع‌گرایی کار می‌افزاید، به علت استفاده از چهره و صدای بازیگران واقعی می‌تواند از تصور ایجاد شده در ذهن تماشاگران به ایشان بهره برد. مثلاً، امین زندگانی که نقش حضرت سلیمان و مسلم بن عقیل را در فیلم ملک سلیمان (۱۳۸۹) و سریال مختارنامه (۱۳۸۹) بازی کرده است، به عنوان شخصیتی مثبت و دارای فضایل اخلاقی و معنوی در ذهن تماشاگران نقش بسته است. این پویانمایی نیز با تکرار این ویژگی‌ها برای او در نقش ریان بخشی از شخصیت پردازی خود را بر پایه میراث سینمایی انجام می‌دهد. بر اساس دریافت رمزگان‌های اجتماعی و فنی فیسک که به خصوصیات ظاهری شخصیت اشاره دارد، رمزگان کنش‌های روایی بارت و لزوم ارزیابی هویت بصری در شخصیت‌ها جهت دریافت لایه‌های دوّم معنایی، جداول ۱ و ۲ در نمایش چهار ویژگی شخصیت‌ها شامل موقعیت، ویژگی‌های ظاهری، پوشش و ویژگی‌های رفتاری شخصیت‌ها طراحی شد تا از طریق آن بتوان به لایه‌های بعدی نظام رمزگانی در انطباق با شاخصه‌های هویتی دست یافت.

جدول ۱. شخصیت‌های در مسیر باران

ردیف	نام	موقعیت	ویژگی ظاهری	پوشش	ویژگی رفتاری	تصویر
۱	قهرمان اصلی، مثبت، ماهیگیری ساده و مؤمن	قهرمان اصلی، مثبت، ماهیگیری ساده و مؤمن	جوانی میانه بالا، نسبتاً لاغر اندام، حدود ۳۰-۳۵ ساله، چهره‌ای استخوانی، بینی کشیده، لب‌هایی نسبتاً گوستالود و چشمانی روشن، نه چندان درشت و نگاهی آرام، محاسن کوتاه و موهای نه چندان بلند سیاه‌رنگ	در اکثر صحنه‌ها لباس بلند به رنگ خاکی، با آستین‌هایی بلند و گشاد، در لبه آستین‌ها و یقه دارای آرایه‌هایی به همان رنگ، در پاره‌ای از صحنه‌ها دستاری به رنگ خاکی، سایر لباس‌ها نیز با فام‌های خاکستری شامل قبای حاشیه‌دار و پیراهن بلند قهوه‌ای است. شلوار به رنگ کرم، صندل‌های روباز	حالات حرکتی نرم، آهسته و متین. راه رفتن، ایستادن و نشستن، ضمن هماهنگی، تا حدودی با مکث و کندی است. صدای شخصیت صدای امین زندگانی است با آهنگی نرم، خوشایند، آرام و متناسب با نقش شخصیت	

	<p>شوخ طبع، مهربان و پاک نهاد، باعاطفه</p>	<p>دستار قهوه‌ای، لباس در صحنه‌های مختلف دارای تغییر، غالباً بنفش رنگ، آستین‌هایی نسبتاً گشاد و بلند با آرایه‌هایی تزئینی به رنگ طلایی، کمربند پارچه‌ای و پهن. در صحنه‌های پایانی، لباس با رنگ قهوه‌ای و بدون تزئینات فاخر</p>	<p>میان سال با قامت متوسط، صورت نسبتاً گرد، بینی کشیده، سبیل‌های سیاه، لب‌های نسبتاً بزرگ، بدون محاسن، موهای سیاه، چشمان سیاه نه‌چندان درشت، ابروان کشیده سیاه</p>	<p>دوست ریان، مثبت، تاجری امین و متمول</p>	<p>۲ ۹ ۹</p>	
	<p>پاک دل و با حالت چهره‌ای مردد تا حدودی مظلوم، حرکات چالاک و سریع</p>	<p>لباس در اکثر صحنه‌ها شامل دستاری به رنگ شتری، بالاپوشی سرخ رنگ بدون آستین، پیراهنی سفیدرنگ تا بالای زانو، لبه یقه بالاپوش و سراسر آستین‌ها دارای تزئینات طلایی، شلوار تیره زیر چکمه‌هایی سیاه رنگ. در اولین صحنه، با لباس آبی-خاکستری آستین بلند و چهره پوشانده شده ظاهر می‌شود.</p>	<p>ظریف اندام و میانه بالا، موهای صاف و پر پشت، محاسنی نه‌چندان بلند و سیاه رنگ، چشمان سیاه و نه‌چندان درشت، ابروانی کشیده و نسبتاً پهن، بینی کشیده و بلند، لبانی باریک، گونه‌هایی برجسته و استخوانی، گوش‌هایی بزرگ</p>	<p>تحول از منفی به مثبت. راهزنی که به سبب مشکلات مالی، به گروه راهزنان پیوسته است و رئیس راهزنان ترغیبش می‌کند تا امام رضا (ع) را به قتل برساند.</p>	<p>۳ ۹ ۹</p>	

	<p>مادر و همسر، نگران آینده خانواده، نجیب و باوقار، دارای صدایی لطیف و نجیب، حالات و حرکات توأم با وقار و آرامش</p>	<p>دارای حجاب، سرپند در اغلب صحنه‌ها، شامل مقنعه‌ای به رنگ شتری روشن که به دور گردن پیچیده شده و شالی کوتاه به همان رنگ از پشت سر آویخته شده است. لباس عبارت است از پیراهنی بلند و آبی‌رنگ، قیابی با آستین‌های گشاد به رنگ آبی با حاشیه و براق طلایی. در بخش‌هایی از داستان، با حفظ همین ساختار در شکل لباس، تغییراتی در رنگ و نقوش ایجاد شده است.</p>	<p>زنی جوان و باریک‌اندام و ظریف، گونه‌های برجسته و صورت مثلثی، چشمان نه‌چندان درشت، ابروان باریک سیاه با فاصله‌ای نه‌چندان زیاد از چشمان، بینی باریک و ظریف، لب‌های کوچک و کمی گوش‌تالود و چانه کوچک</p>	<p>همسر ریان، مثبت، نسبتاً فرعی</p>	<p>محبوبه</p>	<p>۴</p>
	<p>فردی زورگو و بی‌رحم، حرکات چابک علی‌رغم فریگی، استفاده از حالات بیانی داستان در جهت نمایش حالات روانی شخصیت، بیان اغراق‌آمیز شبیه چهره درندگانی مانند سگ‌های وحشی</p>	<p>لباس شتری‌رنگ با یقه باز و حاشیه قهوه‌ای تا سرزانو و دارای حاشیه، یقه باز با آستین‌هایی که تا نیمه ساعد آمده، کمربندی چرمی به رنگ قهوه‌ای و چکمه‌های بلند</p>	<p>میان‌ه‌بالا و نسبتاً فریه، صورت چاق و پف‌آلود و بلند، چشمان ریز در زیر سایه ابروان سیاه، حلقه قهوه‌ای زیر چشم‌ها، بینی چاق و بزرگ، لب‌های بزرگ و باریک و لب‌های آویزان، ریش سیاه، پیشانی بلند، موهای سیاه نسبتاً پرپشت و گوش‌های بزرگ</p>	<p>منفور و تباه‌کار، دست‌نشانده فضل بن سهل برای ایجاد ناامنی در مرو</p>	<p>زیوس زندان</p>	<p>۵</p>

 <p>دسیسه‌گر، حرکات آرام و استفاده از حالات بیانی چهره در جهت نمایش حالات روانی شخصیت، صدای پرتنین مناسب در نمایش خصوصیت منفی شخصیت</p>	<p>لباس بنفش تیره و بلند، ردای بزرگ بنفش‌رنگ منقوش و حاشیه‌دار</p>	<p>بلند و لاغر اندام، صورت استخوانی و باریک و بلند، گونه‌های برجسته و تیز که در تضاد با چشمان ریزش است. هاله‌ای تیره در اطراف چشمان، ابروان پرپشت، بینی بلند عقابی و تیز، لب‌های محکم، چانه‌ای که اطراف آن را محاسنی سیاه گرفته، دستان کشیده، انگشتان باریک و بلند</p>	<p>وزیر مأمون، ضدقهرمان، فرعی، با دستور او رئیس راهزنان علیه امام (ع) توطئه‌چینی می‌کند.</p>	<p>فضل زین سپهر</p>	<p>۶</p>
 <p>آرام و مهربان و دانا. صدایی که برای این شخصیت انتخاب شده با ویژگی‌های او تطابق دارد.</p>	<p>دستار خاکی‌رنگ روشن با عقال قهوه‌ای، عبایی شتری‌رنگ با آستین‌های گشاد و حاشیه سبز، پیراهن شیری‌رنگ و کمربند پهن پارچه‌ای قهوه‌ای، کفش‌های به رنگ قهوه‌ای تیره</p>	<p>صورت کشیده با محاسن سفید، بینی بلند و تا حدودی گوشتالود، چشمان افتاده و گونه‌های استخوانی، میانه‌بالا و باریک‌اندام</p>	<p>مثبت، فرعی، از پیروان امام (ع)</p>	<p>ابو محمد زین</p>	<p>۷</p>
 <p>دغل، مکار و ظاهرفریب</p>	<p>عمامه بزرگ و عبای بلند، فاخر، براق و سیاه؛ قبا منقوش و جگری‌رنگ؛ چکمه‌های قهوه‌ای</p>	<p>میان‌سال و با قامت متوسط، تنومند، صورت کشیده، ریش و سبیل نسبتاً بلند جوگندمی، چشمان ریز عصبی و ابروان پهن، گونه‌های استخوانی، گوش‌های بزرگ و موهایی که تنها در اطراف سر دیده می‌شود.</p>	<p>خلیفه، منفی، فرعی</p>	<p>م جو زین</p>	<p>۸</p>

تحلیل بازتاب هویت ایرانی-اسلامی در طراحی شخصیت‌های انسانی

	<p>بازیگوش، عاطفی، مهربان. صدای کودکانه بازیگر نقش حاکی از معصومیت و شیطنت است. چنین حالتی در طراحی حرکات شاداب و گاهی آمیخته با شلوغی و شیطنت نیز دیده می‌شود.</p>	<p>شلوار و پیراهن نسبتاً بلند و گرم‌رنگ، یقه و آستین‌ها با حاشیه تزیینی، نیم‌تنه بدون آستین و کوتاه و قهوه‌ای</p>	<p>کوچک اندام، کوتاه‌قد، چشمان گرد سیاه و ابروان پهن سیاه، چهره معصوم و نمکین، بینی باریک و ظریف و لب‌هایی کوچک و باریک، صورت گندمگون و گرد و سر بزرگ با موهای سیاه</p>	<p>پسر ریان، فرعی، مثبت</p>	<p>مرد</p>	<p>۹</p>
	<p>دختر مهربان و مسئولیت‌پذیر، صدایی معصوم و کودکانه، حرکات شاداب و گاهی آمیخته با شلوغی</p>	<p>کلاه و دستار قرمز، شلوار و پیراهن بلند و صورتی‌رنگ، بالاپوشی به رنگ صورتی تیره، آستین‌های بلند</p>	<p>کوچک، باریک‌اندام و ظریف، چشمان درشت و سیاه‌رنگ، ابروانی با فاصله‌ای زیاد از چشمان، چهره معصوم و نمکین، بینی باریک و ظریف، لب‌های کوچک و باریک، صورت گندمگون و گرد</p>	<p>دختر ریان، فرعی، مثبت</p>	<p>زلاله</p>	<p>۱۰</p>
	<p>باوقار، با صدایی پرطنین</p>	<p>دستاری سبز رنگ و عبایی روشن و شیرازی رنگ</p>	<p>مردی نورانی، بلندبالا و باریک‌اندام که تصویر چهره ایشان دیده نمی‌شود.</p>	<p>مثبت، فرعی</p>	<p>امام رضا (ع)</p>	<p>۱۱</p>

ابعاد هویت ملی در شخصیت‌های پویانمایی در مسیر باران را می‌توان چنین توصیف کرد: بعد تاریخی: داستان بر مبنای حقیقتی در تاریخ شیعه، یعنی در دوران ولایتعهدی زندگی امام رضا (ع)، شکل گرفته است. رمزگان ایدئولوژیک فیسک و رمزگان فرهنگی، هرمنوتیک و نمادین بارت در این بخش بیشتر به واسطه متن و تا حدودی به واسطه نشانه‌های اجتماعی در تصاویر زمینه اثر قابل رهیابی اند.

بعد جغرافیایی: مکان جغرافیایی واقعه در سرزمین‌های ایران و عراق و در شهرهای مرو و بغداد

است؛ بنابراین، در فضا سازی اثر تلاش شده با استفاده از عناصر معماری بر این امر تأکید شود که این عوامل نمایشگر رمزگان اجتماعی (فیسک) و رمزگان فرهنگی یا ارجاعی (بارت) هستند. بعد اجتماعی: شخصیت های اصلی و کنشگر در این داستان راریان، طاهر و اطرافیان نشان تشکیل می دهند. ریان مردی است که پس از دیدن رؤیاهایی در خصوص شرایط سخت و خشک سالی آینده، در جست و جوی راهی برای تأمین معاش خانواده خویش است. هرمز، طاهر، رئیس دزدان، محبوبه و ابو حمدان نقش های متفاوتی دارند. رئیس دزدان، فضل بن سهل و مأمون ضد قهرمانان این داستان هستند که با اعمال مزورانه در صدد مخدوش کردن محبوبیت امام رضا (ع) هستند، اما موفق به اجرای نقشه های خود نمی شوند. ریان و اطرافیان از طبقات متوسط اجتماعی به شمار می روند. امام رضا (ع) و اطرافیان ایشان نیز به عنوان رهبران معنوی جامعه پایگاه اجتماعی ممتازی دارند. شخصیت هایی مانند فضل و مأمون جایگاه ممتاز اجتماعی دارند. هرمز تاجری شریف و مؤمن است، ولی طاهر و سایر راهزنان ضد هنجارهای اجتماع محسوب می شوند و پایگاه ممتازی ندارند. رمزگان اجتماعی و ایدئولوژیک فیسک و رمزگان کنش های روایی و معنا شناسانه و فرهنگی بارت در خلق چنین تمایزاتی بر اساس شکل ظاهری، پوشش، رفتار و گفتار شخصیت ها ظاهر می شوند.

بعد دینی: بر دین و آیین شخصیت ها تأکید ویژه ای شده است؛ ریان مردی شیعه، مؤمن و باتقواست که در طی سفر خویش به تشویق ابو حمدان به دیدار امام می رسد و از راویان احادیث شیعه می شود. طاهر راهزنی مردد است که در پی علت پذیرش ولایتعهدی از سوی امام است. او در مسیر زندگی دچار تحول می شود؛ این تحول ایمانی تنها در این شخصیت رخ می دهد. سایر شخصیت ها، در مقایسه با شخصیت های اصلی، یا آدم های خوب و باتقوا و با اخلاق هستند، یا آدم های بد. رمزگان اجتماعی و ایدئولوژیک فیسک و رمزگان کنش های روایی و معنا شناسانه و فرهنگی بارت در این بخش نیز بیش از همه در تعامل و تقابل شخصیت ها با یکدیگر نمایانده می شوند.

ابعاد هویت فرهنگی در شخصیت های داستان را می توان این گونه تحلیل کرد:

در بعد شناختی می توان ریان را فردی با ایمان، مسئول، پاک نهاد و توانا تصور کرد که به خوبی از وظیفه خویش آگاه است. وی کسب و طلب حقیقت را مقدم بر هر چیز می داند؛ اما در عین حال، در بعد عاطفی دارای وابستگی های خانوادگی عمیقی نیز هست. به همین علت، ترک دیار می کند تا راهی برای آسایش خانواده و نیز خبری از دوست گم شده اش بیابد. ابو حمدان و هرمز افرادی مؤمن و روشن ضمیر هستند که یکی در مقام مرد دینی بصیرت و آینده نگری دارد و دیگری در مقام مرد کار و عمل فردی امین و درست کار است و در نهایت به سبب همین احساس وظیفه شناسی به مقام شهادت می رسد. فضل وزیر جویای

قدرت به هر قیمت است و رئیس دزدان بازوی اجرایی اوست. مأمون سفاک و مکار است و نمادی از تاریک‌اندیشی و سیاهی. کودکان با معصومیت کودکانه‌شان دارای وجوه و صفات مشترک‌اند که لطف ماجرا را بیشتر می‌کنند. در این بخش، هم‌زمان می‌توان شاهد رمزگان اجتماعی و ایدئولوژیک فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت در رفتار شخصیت‌ها بود و از این رهگذر در کنش شخصیت‌ها رابطه مهم باورهای دینی با تأکید بر مذهب شیعه به خوبی آشکار است. به همین جهت، در دو بعد اجتماعی و نمادین در زیرمجموعه ابعاد فرهنگی، می‌توان پایگاه اجتماعی افراد را در فرایند کنش‌های روایی دریافت. اگرچه در پردازش شخصیت‌ها مستقیماً به بعد نمادین آداب و آیین‌ها توجهی نشده است، از خلال رمزگان‌های اجتماعی و کنش‌های روایی می‌توان در این خصوص به‌طور نسبی تداعی معنا کرد.

در تحلیل ابعاد هویت بصری شخصیت‌های داستان می‌توان گفت:

در بعد ساختاری، به لحاظ شیوه‌های فنی، با وجود مطالعه و کوشش سازندگان در خلق شخصیت‌ها، هنوز خام‌دستی در حالات و حرکات و ساختار طراحی شخصیت‌ها احساس می‌شود؛ بدین معنا که مکث و توقف‌ها در تنظیم حرکات به خوبی رعایت نشده و باعث کندی و خشکی حرکات می‌شود.

در بعد ظاهری، توجه طراح به استفاده از شخصیت‌های واقعی در ساخت شخصیت‌ها به کلیت فضای اثر و شخصیت‌ها بیانی واقع‌گرایانه داده است. با توجه به رمزگان فنی و اجتماعی فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت می‌توان گفت، به لحاظ ابعاد فنی تا رسیدن به قراردادهای نمایانگر هویت بصری تمام‌وکمال فاصله وجود دارد؛ اگرچه بازتاب ویژگی‌های شرقی در طراحی چهره و اندام شخصیت‌ها در هویت‌پردازی بصری شخصیت‌ها امری درخور ملاحظه است.

در بعد سبک‌شناختی، اثر از سبک واقع‌گرا پیروی می‌کند. به همین جهت، طراحی شخصیت‌ها از وحدت و یکدستی برخوردار است. تناسب در تفاوت موقعیت معنوی شخصیت‌ها با سبک انتخابی دیده می‌شود. شخصیت‌ها، به سبب آشنایی مخاطبان ایرانی با بازیگران، می‌توانند به صورت ضمنی هویت‌سازی را در ضمیر مخاطبان خلق کنند. رمزگان فنی و اجتماعی فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت به سبب انتخاب سبک واحد و مشخص در اثر بازتاب مقبولی دارند، اما در سبک اجرایی التفات چندانی به پیشینه تصویری هنرهای ایرانی نشده است.

اثر از پیرامتن‌های متعددی در هویت‌سازی شخصیت‌ها بهره می‌گیرد. زمینه تاریخی و دینی داستان در باور مخاطب، استفاده از بازیگران واقعی و آشنا و ایجاد فضای واقع‌گرایانه

باعث شده از هیجان و تحرک اثر کاسته شود و برای مخاطب نوجوان کسل‌کننده به نظر برسد. استفاده ناقص از الگوی سفر قهرمان بن‌مایه اصلی این اثر را نیز تشکیل می‌دهد و روابط علت و معلولی در داستان خام و مخدوش است.

شخصیت‌ها، به سبب استفاده از یک شیوه واحد در سبک اجرایی، از وحدت برخوردارند. در نمایش شخصیت‌ها بر مبنای نظام رمزگانی فیسک، نشانه‌های اجتماعی در شخصیت‌ها با بهره‌گیری از موقعیت افراد در داستان ظاهر می‌شوند. با توجه به نقشی که هر یک از آن‌ها دارند، ویژگی‌های رفتاری و ظاهری مشخصی برای آن‌ها تعریف شده است و از مهم‌ترین مشخصه‌ها انطباق شخصیت‌ها با بازیگران واقعی است که در ذهن مخاطب ایجاد آشنایی می‌کند و با توجه به پیشینه ذهنی مخاطب از بازیگر معانی ضمنی نیز در ذهن او تداعی می‌شود. این امر به‌گونه‌ای در نظام کنش روایی شخصیت‌ها نیز مؤثر است. مثلاً شخصیت ریان، هم‌زمان با خصوصیات ظاهری و گفتاری و رفتاری خاص، در تلاقی با شخصیت بازیگر و نقش‌های متفاوت او در آثار دیگر می‌تواند سبب تقویت یا تضعیف هویت شخصیت شود. در پویانمایی در مسیر باران، به سبب آشنایی بیشتر مخاطب با بازیگران شخصیت‌های ریان و محمد، تداعی هویت ملی بر اساس رمزگان فنی شکل گرفته است، اما در مورد سایر شخصیت‌ها چنین بازنمودی کمتر دیده می‌شود. البته توجه به خصوصیات فیزیکی اقوام شرقی و به خصوص ایرانی وجود دارد و بدین جهت می‌توان ادعا کرد انتقال رمزگان‌های ایدئولوژیک و اجتماعی در این اثر در لایه فنی برای نمایش هویت ملی و دینی به شکل نسبی صورت گرفته است؛ زیرا در ابعاد ساختاری مانند طراحی شخصیت‌ها هنوز جا برای بهتر شدن وجود دارد. از لحاظ ویژگی‌های ظاهری مانند رفتار و گفتار و محیط تاریخی و جغرافیایی به خوبی عمل شده و امکانات فنی نیز به‌طور مطلوبی هماهنگ شده‌اند، اما نشانه‌های نمادینی که بازتاباننده هویت فرهنگی ایرانی باشند، به خصوص در سبک اجرایی، در این اثر کم‌رنگ هستند و به سادگی نمی‌توان اثر را ساخته ایران قلمداد کرد.

عامل مؤثر دیگر متن و فضای داستانی است که شخصیت‌ها در آن عمل می‌کنند. متن، به‌عنوان متن دینی و اختصاصاً شیعی، هم‌زمان رمزگان‌های فرهنگی و هرمنوتیک و نمادین در نظام نشانه‌ای بارت و رمزگان ایدئولوژیک نظام رمزگانی فیسک را تداعی می‌کند. در این لایه، خصوصیات رفتاری، حالات، حرکات شخصیت‌ها و خصوصاً گفتار و کلام ایشان نقش مؤثری در القای هویت شخصیت‌ها دارند و ویژگی‌هایی مانند لحن، صوت، پوشش شخصیت‌ها و ویژگی‌های ظاهری در ترکیب با حالات و حرکات می‌توانند به توفیق یا ناکامی در پرداخت شخصیت‌ها منجر شوند. در این اثر، سطوح رمزگانی بارت و فیسک ناهمسان در نمایش ابعاد هویتی بازتاب دارند (جداول ۶ و ۷).

فهرست مقدس



تصویر ۲. پوستر فهرست مقدس

تهیه‌کننده و کارگردان: محمدامین همدانی

نویسنده: هومان فاضل

مدت: ۸۰ دقیقه

تاریخ تولید: ۱۳۹۴

خلاصه داستان

نجران شهری تجاری و پررونق است که معبد و نزول خواران اداره‌اش می‌کنند. در این شهر، عده‌ای معترض‌اند که به نوکشیان معروف‌اند. این اعتراض امنیت نزول خواران و برده‌داران شهر را به خطر انداخته و هاران زبردست را مأمور به قتل سرکرده معترضان می‌کند. هاران که قهرمان مسابقات نجران است، دستی هم در گذشته در دزدی و راهزنی داشته است. او برای رسیدن به هدفش به فیمون نزدیک می‌شود و به‌عنوان محافظ فیمون برگزیده می‌شود. انگیزه‌های عشقی به رفقه (از پیروان فیمون) و انگیزه‌های مذهبی نسبت به فیمون مانع اجرای مأموریتش می‌شود.

در نهایت، ذنواس، فرمانروای ظالم و جائر، به شهر می‌آید و تمام شخصیت‌های مثبت فیلم - اعم از فیمون و هاران و رفقه و صالح - را در دره اخدود می‌سوزاند؛ اما الواح فیمون که بشارتی برای نجات بشر است، از مهلکه نجات می‌یابد.

فهرست مقدس با نگاهی به آیات قرآنی و روایات در این خصوص به سوزانده شدن مؤمنان مسیحی به دست فرمانروایان نجران می‌پردازد.

اثر در قالب سه بعدی با تکنیک موشن کیچر متحرک سازی شده است و تفاوت آن با نمونه‌های مشابه ایرانی این است که فقط حالات و حرکات انسانی به کمک موشن کیچر درآمده و شخصیت‌های نیمه انسانی نیمه حیوانی آن با حرکات انسانی تلفیق شده‌اند و از این لحاظ نقطه تحولی در ساخت پویانمایی در ایران به شمار می‌رود.

جدول ۲. شخصیت‌های فهرست مقدس

ردیف	نام	موقعیت	ویژگی ظاهری	پوشش	ویژگی رفتاری	تصویر
۱	قهرمان اصلی	مردی است که در طول فیلم به تحولی درونی می‌رسد. او که در ابتدا بدکار و راهزن است، به‌مرور در اثر مصاحبت با فیمنون تغییر مسیری می‌دهد و یکی از باران فیمنون می‌شود.	قد رتمند و بلند بالا با اندامی تنومند، گردنی ستر با شانه‌هایی پهن، کمری باریک و پاهایی استوار و عضلانی، صورتی روشن، شخصیت سازی با چهره ترکیب صورت گریه‌سازمانی مانند شیر، محاسنی نه‌چندان بلند و سیاه‌رنگ، چشمان سیاه نه‌چندان درشت، ابروانی کشیده و نسبتاً پهن، بینی پهن شبیه بینی شیر، لبانی باریک و کشیده، گونه‌هایی برجسته و استخوانی، گوش‌هایی بزرگ و تیز	دستاری با ترکیب دو پارچه آبی تیره و بنفش، لباس‌های تیره‌رنگ با فام‌های خاکستری، بالاپوش نسبتاً بلند و چرمی با یقه پهن و افزاشته به رنگ قهوه‌ای، پیراهن یقه گرد خاکستری با آستین بلند. ساعدبند و کمربند پهن چرمی و قهوه‌ای با گل‌میخ‌های نقره‌ای، شلوار خاکستری، چکمه‌های چرمی قهوه‌ای	حالات حرکتی چالاک و پر تحرک، هماهنگی صدا با شخصیت دارا، داستان، آهنگ سنگین و بم و پرهیبت. تأثیرات صفات شخصیت‌ها با چهره انسان و حیوان حالتی از استواری، خشونت و هیبت را با چاشنی اغراق در چهره ایجاد کرده است.	

تحلیل بازتاب هویت ایرانی-اسلامی در طراحی شخصیت‌های انسانی ۱

	<p>صدایی که برای شخصیت رفته انتخاب شده نیز ظریف و شکننده است و همین امر بار عاطفی قوی اوست که هاران را مجذوب کرده است. حالات و حرکات وی برطمأنینه و آرام است و با نقش او مناسبت یافته است.</p>	<p>پیراهن بلند طلایی منقوش و قبایی لاجوردی با آستین‌های بلند، در قسمت کمر شال طلایی‌رنگ، سرپندی از رنگ و جنس قبا که به شکل دستار به دور سر پیچیده که در ادامه بخشی از آن اطراف گردن را پوشانیده است.</p>	<p>زنی جوان و باریک‌اندام و ظریف. طراحی چهره وی با الهام از چهارپایانی مانند غزال و آهو صورت گرفته، نمادی از مظلومیت و زیبایی، چشمان درشت با خطوط سیاه رنگ در اطراف، چهره مثلی و کشیده، ابروان فاصله زیادی از چشمان ندارند، بینی بلند و تا حدودی ظریف و لب‌هایی کمی گوشتالود، چهره گندمگون</p>	<p>اصلی، مثبت، دخترتری بالیمان و در آیین نوکیشان است. هاران با دیدن رفته به او علاقه‌مند می‌شود.</p>	<p>رفته</p>	<p>۲</p>
	<p>آرام، متین و استوار. آنچه بیشتر وجه متانت و مثبت این شخصیت را نمایش می‌دهد حالات و حرکات وی در راه رفتن است. صدایی که برای این شخصیت انتخاب شده با طراحی چهره و موقعیت وی در داستان هماهنگی دارد.</p>	<p>لباس بلند سفید رنگ، آستین‌هایی نسبتاً گشاد و بلند با ساعد بند‌هایی سبز-خاکستری، شال بلند سفید از جنس کرباس و بالاپوش قهوه‌ای و بدون آستین با کمربندی پهن</p>	<p>مردی میان‌سال با قامتی متوسط، پیشانی کوتاه، بینی نسبتاً بزرگ و کشیده، پشت لب کوچک و کوتاه با موها و محاسن سیاه رنگ، چشمان سیاه و نه‌چندان درشت با ابروان کشیده از چهارپایان گیاه‌خوار مانند گوسفند و شتر به سبب بی‌آرز بودن این حیوانات</p>	<p>مثبت، بالیمان و روشن‌ضمیر</p>	<p>رشته</p>	<p>۳</p>

	<p>صدایی که برای این شخصیت انتخاب شده و حرکات کند و قامت کمی خمیده با ویژگی‌های او به‌عنوان پیرمردی دانا و مؤمن تطابق دارد.</p>	<p>دستاوری آبی‌خاکستری با حاشیه‌ی آبی تیره با عقال سیاه‌رنگ، عیای نقش‌دار شتری‌رنگ با آستین‌های گشاد، پیراهن سبزرنگ و کمربند پهن پارچه‌ای قهوه‌ای، کفش‌های قهوه‌ای تیره</p>	<p>چهره ملهم از شتر. صورت کشیده با محاسن بلند تیره، پشت لب بلند، چانه بسیار کوتاه، بینی بسیار بلند و خمیده، لب‌های درشت و چانه ریز، چشمان ریز و گونه‌های استخوانی درشت، میانه‌بالا و باریک‌اندام، قامتی کمی خمیده</p>	<p>مثبت، فرعی و از حامیان فیومون</p>	<p>۴</p>	<p>۳</p>
	<p>شخصیتی ظاهرفریب و زهدفروش و تباهکار، حرکات آرام و لنگان و استفاده از حالات بیانی دستان در جهت نمایش حالات روانی شخصیت، عصای چوبی بلند و کج‌ومعوج، نمایش خصوصیت منفی شخصیت با انتخاب صدایی مناسب و اغراق‌شده و لهجه‌دار</p>	<p>لباس قهوه‌ای - خاکستری تیره و بلند، ردای بزرگ قهوه‌ای‌رنگ حاشیه‌دار بر روی گوشه‌شال بزرگی به همان رنگ بر سر</p>	<p>پیکری خمیده و گوزپشت، کوتاه و فربه همراه با انگشتان نسبتاً باریک و بلند، شبیه سازی شخصیت به شکل موش کور، صورت گرد و فربه، گونه‌های برجسته و چانه بلند، چشمان ریز با مردمکی ریز، ابروان پهن و کم‌رنگ، بینی کوتاه و چاق، لب‌های کوچک آویزان، چانه جلواآمده، پیشانی بلند که در امتداد سری بی‌مو قرار گرفته، زگیل‌های معدود روی سر و صورت</p>	<p>منفی، ضدقهرمان پویانمایی، مقام روحانی رسمی در آیین ری</p>	<p>۵</p>	<p>۴</p>

تحلیل بازتاب هویت ایرانی-اسلامی در طراحی شخصیت‌های انسانی

	<p>دغل، عیاش، شکم‌باره و ترسو. آنچه بیشتر وجه منفی و تا حدودی حماقت این شخصیت را نمایش می‌دهد حالات و حرکات وی در راه رفتن و لمیدن و همچنین صدای بجا و مناسبی است که برای او انتخاب شده است.</p>	<p>لباس بلند سیاه با یقه بزرگ و پهن و نقش‌دار که عیناً در دامنه لباس نیز تکرار شده، شل فاخر و منقوش آجری رنگ که از پشت لباس آویزان شده، کمربند طلایی پهن با پارچه بنفش رنگی که روی آن بسته شده، به همراه نگین زمردی بزرگ و بشقاب‌مانند روی آن و صندل‌های قهوه‌ای</p>	<p>میان سال، کوتاه‌قد و فربه، دستان و پاهای پهن و بزرگ، بسیار چاق با تنه پهن و شکم بزرگ، صورت به شکل اغراق شده ای شبیه خوک، بینی بزرگ و بسیار کوتاه با سوراخ‌های گشاد، لب‌های کلفت و پشت لب نسبتاً بلند با سیلی سیاه و ریشی که تنها اطراف چانه را پوشانده، چشمان ریز و ابروان پهن سیاه، گونه‌های چاق و گرد، گوش‌های کوچک آویخته و موهایی سیاه و کوتاه که در جلوی سر ریخته و کم‌پشت است.</p>	<p>منفی، حاکم نجران، فرعی،</p>	<p>اندروید ۶</p>
	<p>چابکی زیاد، حرکات پر قدرت و صدایی خشن و رگه‌دار</p>	<p>بالپوش تیره به صورت شنیلی با یقه پهن، بیراهن سیاه با حاشیه منقوش قرمز رنگ. در صحنه‌های نبرد با هارام، دارای تبرزینی بزرگ است.</p>	<p>نمایش وجه منفی شخصیت با الهام از چهره گاو وحشی، سر بی‌مو با دو شاخ روییده در قسمت جمجمه، چشمان ریز در زیر ابروان نازک، استخوان‌های برجسته و احم‌الود، بینی پهن و کوتاه، دهان بزرگ و گشاد، صورت بی‌مو، چانه برجسته، گوش‌های بزرگ و تیز، گردن و سینه ستبر و بازوان قوی</p>	<p>منفی و ضدقهرمان داستان</p>	<p>۷ اندروید ۳</p>

	<p>حرکات پریپیچ و تاب و استفاده از حالات بیانی در جهت نمایش حالات روانی شخصیت او را به مثابه جادوگری مکار معرفی می‌کند. نمایش خصوصیت منفی این شخصیت با انتخاب صدایی مناسب، پر قدرت و زنگدار تکمیل شده است.</p>	<p>لباس بلند، مشابه نقش پوست مار، ردایی از تور سیاه با آستین‌های بسیار گشاد، آرایه‌ای نقره‌ای پیشانی به نشانه موقعیت بالایی اجتماعی</p>	<p>طراحی چهره و اندام با الهام از مار، پیکری باریک و بلندبالا و لاغر اندام، دستان کشیده، انگشتان باریک و بلند و ناخن‌های بلند، صورت استخوانی و باریک و بلند، گونه‌های برجسته، چشمان درشت و روشن و افسونگر، ابروان نازک، هاله بنفش‌رنگ روی پلک‌ها، بینی تیز، لب‌های درشت و گوشه‌تالود و سیاه‌رنگ، چانه کوچک، بلند، بافت گردن که تا روی گونه‌ها پیش آمده و مشابه بافت پوست مار است، موهای بلند و سیاه</p>	<p>منفی، از ضدقهرمانان اصلی پویانمایی که در ابتدای داستان نیز به عنوان شخصیتی مکار و دسیسه‌گر معرفی می‌شود.</p>	<p>۸</p>	<p>۹</p>
	<p>با حرکتی کند و سنگین و صدای متناسب با وجه منفی شخصیت</p>	<p>پیراهن قهوه‌ای منقوش و بلند تا زیر زانو و با آستین‌های بلند گشاد، یقه گرد چرمی با گل‌میخ‌های فلزی، شلوار و کفش‌های نوک‌تیز خاکستری</p>	<p>در قالب خوک درشت‌اندام و نه‌چندان فدل‌بلند، مجموعه کوچک پیشانی که در محل ابروان برجسته شده، بدون ابرو، چشمان ریز خوک‌مانند، بینی بسیار کوتاه و پهن با سوراخ‌های درشت، دهان گشاد، ریش و سیبیل کم‌پشت، غنغب و گونه‌های شل و چروکیده</p>	<p>شخصیت منفی، حریص و شقی</p>	<p>۹</p>	<p>۹</p>

	<p>حرکات آرام و استفاده از حالات بیانی داستان در جهت نمایش حالات روانی شخصیت از تمهیدات دیگر سازندگان این اثر به شمار می‌آید.</p>	<p>لباس تیره بلند فاخر تا زیر زانو و دارای حاشیه‌های تزیینی، یقه بزرگ و بلند همراه با رنگ قهوه‌ای منقوش آن، ردای منقوش بر روی بیراهن خاکستری تیره با کمر بند پارچه‌ای</p>	<p>باریک و میانه بالا و لاغر اندام همراه با دستان کشیده و انگشتان باریک و بلند، صورت استخوانی و باریک و بلند، گونه‌های برجسته، چشمان ریز، ابروان پر پشت و قرمز رنگ، گودی تیره رنگ زیر چشم‌ها، بینی بسیار کوتاه و تیز، پشت لب بلند و لب‌های چروکیده آویزان، بلند تیز با ریش بلند قرمز رنگ جلو آمده، پیشانی بلند، موهای قرمز رنگ کم پشت، گونه‌های برجسته و گوش‌های بزرگ</p>	<p>منفی، فرعی، دستیار ربی اعظم، شخصیتی منفور و دسیسه‌گر و تباه‌کار</p>	<p>۱۰</p>
---	---	---	---	--	-----------

ابعاد هویت ملی در شخصیت‌های پویانمایی فهرست مقدس را می‌توان چنین توصیف کرد: در نمایش بُعد تاریخی می‌توان گفت تنها نشانه آشکار این است که داستان بر مبنای حقیقتی در تاریخ ادیان و بر اساس آیات قرآنی شکل گرفته است.

در نمایش بعد جغرافیایی، مکان جغرافیایی در سرزمین نجران مابین یمن و عربستان است و در فضا سازی اثر تلاش شده با استفاده از عناصر معماری برای امر تأکید شود. رمزگان ایدئولوژیک فیسک و رمزگان فرهنگی بارت در قالب رمزگان اجتماعی با مشخص شدن بعد جغرافیایی و نشانه‌های معماری ظاهر شده و ذهن مخاطب را به سوی ارجاعات ضمنی نشانه‌های هویت مکانی دینی، اما بدون هویت تاریخی واضح، سوق می‌دهد.

در بعد اجتماعی، شخصیت‌های اصلی و کنشگر در این داستان را هارام و اطرافیان‌ش تشکیل می‌دهند. هارام راهنمی ماهر و تبهکار است که پس از دیدن رفته و دل باختن به او مسیر زندگی‌اش تغییر می‌کند و سفر قهرمانانه خویش را که همانا هجرت درونی است، آغاز می‌کند. وی، در جست‌وجو برای کشتن فیمون، شاهد رقم خوردن سرنوشت خویش است. رفته، فیمون، آندریاس، مرتا، ذنواس، کیلاب، اعظم، صالح و تاجر نقش‌های متفاوتی دارند. رفته و فیمون و صالح در آیین نوکیشان و از هادیان هارام هستند. رفته با معجزه عشق و

فیمون در کسوت پیردانا تحول قهرمان را رقم می‌زنند. آندریاس، ذنواس، مرتا و سایر مترفین نجران ضدقهرمانان این داستان هستند که با اعمال مزورانه در صدد کسب قدرت بیشتر و نابودکردن نوکیشان مؤمن هستند و با نقش پرنگی که در این داستان دارند، موفق به عملی‌کردن نقشه خود می‌شوند. آنان از طبقات ممتاز اجتماعی به شمار می‌روند. هارام شخصیتی ضداجتماعی دارد. نوکیشان نیز از طبقه محروم و ستم‌دیده هستند. از همین جا نبرد بین عدالت و ظلم شکل می‌گیرد. رمزگان فنی و اجتماعی فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت هم‌زمان در قالب خصوصیات ظاهری و روابط بین شخصیت‌ها شکل می‌گیرند و بدین وسیله موقعیت اجتماعی شخصیت‌ها مشخص می‌شود. طراحی انسان-حیوان‌گونه شخصیت‌ها، به‌عنوان رمزگان صریح متنی، شامل دلالت‌های ضمنی گسترده اجتماعی و فرهنگی است.

در بعد دینی، بردین و آیین شخصیت‌ها تأکید ویژه‌ای شده است. فیمون مسیحی مؤمن و باتقواست که در طی سفر قهرمان هدایت‌گرا می‌شود. رفقه و پدرش از مؤمنان هستند. تحول ایمانی تنها در شخصیت هارام رخ می‌دهد و او را از راهزن به قهرمان و حامی مظلومان تبدیل می‌کند. سایر شخصیت‌ها در نسبت با شخصیت‌های اصلی یا آدم‌های خوب و باتقوا و بااخلاق هستند، یا آدم‌های بدی که تحول شخصیتی چندانی ندارند. نشانه‌های فنی و اجرایی در این مرحله نیز، علاوه بر طراحی ویژگی‌های ظاهری شخصیت‌ها، در پوشش و رفتار شخصیت‌ها رمزگان اجتماعی فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت را هم‌زمان منعکس می‌کنند. در این مرحله متن و نوشتار داستان اهمیت زیادی در بازتاب رمزگان‌های هرمنوتیک و نمادین دارد، زیرا این رمزگان‌ها در ارتباط با متن در گفتار و لحن شخصیت‌ها آشکار می‌شوند.

ابعاد هویت فرهنگی در شخصیت‌های داستان را می‌توان در این موارد تحلیل و مطالعه کرد: در بُعد شناختی و عاطفی می‌توان فیمون را فردی باایمان، مسئول، پاک‌نهاد و توانا تصور کرد که به‌خوبی بر وظیفه خویش آگاه است. وی کسب و طلب حقیقت را مقدم بر هر چیز می‌داند؛ ولی هارام فردی گم‌کرده راه است که به نیروی عشق زمینی به عشق الهی می‌رسد. توجه به صفات منسوب به حیوانات که زمینه در ادبیات و فرهنگ در اقوام مختلف ازجمله ایران دارد، دست‌مایه خوبی برای سازندگان پویانمایی در طراحی شخصیت‌ها بوده است. چنین عاملی، به‌صورت دلالت ضمنی، هویت فرهنگی را در این اثر رقم می‌زند. در بعد نمادین، استفاده از ویژگی‌های ظاهری تلفیقی انسان-حیوان تأثیر مهمی در هویت‌بخشی به شخصیت‌ها دارد. مثلاً، در فرهنگ ایرانی شیر دارای صفات متقابله، شجاع، درنده‌خو، چابک، حامی، سلطان جنگل و عادل است. مار نمادی از حيله، افسونگری، خطرناک،

سمی و کشنده است. میمون مکار، دورو، شلوغ و شوخ است. خوک نماد شکم‌بارگی، شهوت‌پرستی، حرص و طمع؛ و گاو وحشی نماد خشونت، درنده‌خویی و تهاجم است. در مقابل، آهو، شتر، گوسفند، خرگوش و حیواناتی از این دست همواره موجوداتی مظلوم و آسیب‌پذیر بوده‌اند. بهره‌گیری از زمینه‌های نمادین در تداعی صفات حیوانات و تعمیم آن به شخصیت‌ها را شاید بتوان مهم‌ترین شاخصه هویت فرهنگی در این اثر به شمار آورد. هویت دینی در شخصیت‌ها به‌عنوان شاخصه فرهنگی کاملاً بارز است. همچنین در انعکاس ابعاد شناختی و عاطفی و اجتماعی شخصیت‌ها، رمزگان فنی و اجتماعی فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی و نمادین بارت قابل ردیابی و واکاوی است. تلفیق نشانه‌های انسانی و حیوانی در ساخت شخصیت‌ها موجب شده است تا صفات نمادین حیوانات مبتنی بر فرهنگ ایرانی در تحلیل ویژگی‌های شخصیت‌ها مؤثر افتد.

در تحلیل ابعاد هویت بصری شخصیت‌های داستان می‌توان گفت:

در بُعد ساختاری، به لحاظ شیوه‌های فنی، وجود مطالعه و مرارت و پختگی در حالات، حرکات، ساختار طراحی و رنگ‌آمیزی شخصیت‌ها کاملاً احساس می‌شود. در بُعد ظاهری، توجه طراحان به نمادین‌سازی تمامی شخصیت‌ها ستودنی است. نکته قابل نقد در طراحی شخصیت‌هایی مانند میمون و صالح این است که برخلاف انتظار، در برخورد اولیه با تصاویر آن‌ها بدون دانستن داستان وجه منفی در شخصیت‌ها بیشتر تداعی می‌شود. در نتیجه چنین تعارضی در طراحی برخی از شخصیت‌ها، رمزگان فنی و اجتماعی فیسک و همچنین رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت در انتقال معنا با اختلال مواجه می‌شوند و مخاطب نه از طریق ویژگی‌های ظاهری، بلکه از خلال متن به وجه مثبت شخصیت‌ها می‌تواند پی ببرد.

در بعد سبک‌شناختی، اثر از سبک پویانمایی آواتار تأثیر جدی پذیرفته است و طراحی شخصیت‌ها از وحدت و یکدستی برخوردار است. ایجاد تناسب در جهت نمایش تفاوت موقعیت معنوی شخصیت‌ها با سبک انتخابی در چهره شخصیت‌های مثبت خودنمایی می‌کند. وحدت سبک انتخابی در طراحی شخصیت‌ها که موجب بروز آن به‌عنوان رمزگان فنی شده، در مرحله بعدی راهی را برای ورود به رمزگان اجتماعی و ایدئولوژیک فیسک و رمزگان کنش‌های روایی و معناشناسانه و فرهنگی بارت می‌گشاید. در همین مرحله است که سبک اجرایی بیش از اینکه هویت بصری اثر ایرانی را به مخاطب القا کند، تأثیر آن را از پویانمایی‌های غربی شدت می‌بخشد. جست‌وجوی بازتاب هویت ملی ایرانی در شخصیت‌های اثر چندان آشکار نیست؛ اگرچه شاید به کمک شاخصه‌های بصری مانند آرایه‌ها و تزیینات البسه شخصیت‌ها تلاش شده به صورتی کم‌رنگ دیده شود.

اثر در نظام رمزگانی از پیرامتن‌های متعددی در هویت‌سازی شخصیت‌ها بهره می‌گیرد.

زمینه تاریخی و دینی داستان در باور مخاطب و زمینه فرهنگی و ادبی در انتخاب نمادها متأثر از فرهنگ اسلامی و ایرانی است؛ اما زمینه فنی و اجرایی بستری غیرایرانی دارد که امری طبیعی است. شخصیت‌ها در این اثر، با وجود استفاده هم‌زمان از چندین هویت متضاد، در سبک اجرایی از وحدت برخوردارند. قطعاً به سبب پیچیدگی اثر و جدی بودن مضمون و درعین حال پایان تلخ، اثر برای مخاطبان با سنین پایین هراس‌آور است؛ اما نقطه تحولی در هنر صنعت پویانمایی ایران به شمار می‌رود.

جدول ۳. ابعاد هویت ملی در شخصیت‌های پویانمایی

ردیف	نام اثر	بعد اجتماعی	بعد تاریخی	بعد جغرافیایی	بعد دینی
۱	در مسیر باران	خوب	خوب	خوب	خوب
۲	فهرست مقدس	خوب	نسبتاً خوب	خوب	خوب

۱. بُعد اجتماعی: توصیف و تشخیص موقعیت اجتماعی شخصیت؛
۲. بعد تاریخی: توصیف و تشخیص موقعیت تاریخی شخصیت، زمان واقعه؛
۳. بعد جغرافیایی: توصیف و تشخیص موقعیت جغرافیایی شخصیت، مکان واقعه؛
۴. بعد دینی: توصیف و تشخیص موقعیت دینی شخصیت.

جدول ۴. ابعاد هویت فرهنگی در شخصیت‌های پویانمایی

ردیف	نام اثر	بعد شناختی	بعد عاطفی	بعد اجتماعی	بعد نمادین
۱	در مسیر باران	خوب	خوب	خوب	متوسط
۲	فهرست مقدس	خوب	خوب	خوب	خوب

۱. بُعد شناختی: شامل ارزش‌ها، هنجارها، باورها (ایمان) و اعتقادات؛
۲. بعد عاطفی: مشتمل بر احساسات، نیازها و تمایلات؛
۳. بعد اجتماعی: توصیف و تشخیص موقعیت اجتماعی شخصیت؛
۴. بعد نمادین: مجموعه‌ای از عناصر نمادین که میراث سنتی شخصیت را تشکیل می‌دهد. آیین‌ها و رموز آیینی، سبک غذا خوردن، لباس پوشیدن و در مجموع، هنر و آفریده‌های زیباشناختی و نظایر آن که با نظام اعتقادات شخصیت مرتبط‌اند.

جدول ۵. ابعاد هویت بصری در شخصیت‌های پویانمایی

ردیف	نام اثر	بعد ساختاری	بعد ظاهری	بعد سبک شناختی	بعد فنی	بعد هنری ایرانی
۱	در مسیر باران	متوسط	خوب	واقع‌گرا	سه بُعد نما	کم بهره
۲	فهرست مقدس	خوب	خوب	نیمه واقع‌گرا	سه بُعد نما	ضعیف

۱. بعد ساختاری: شامل شناسایی پایه و اصول ساختار بصری و تصویری در ایجاد شخصیت، مانند ساختار طراحی، رنگ‌آمیزی، شیوه‌های فنی اجرا و پرداخت شخصیت؛
۲. بعد ظاهری: شامل شناسایی ویژگی‌های ظاهری، لباس، چهره‌پردازی، رفتار، گفتار، حرکات دست و سر، صدا و در صورت لزوم، محیط تاریخی و جغرافیایی شخصیت؛
۳. بعد سبک‌شناختی: شامل شناسایی ویژگی‌های سبک‌شناسانه، زیبایی‌شناسانه، چگونگی کاربرد آن‌ها و پیشینه‌های مربوط به آن‌ها در طراحی شخصیت؛
۴. بعد فنی: شامل استفاده از قابلیت‌های اجرایی و امکانات فنی در اجرای اثر و طراحی شخصیت؛

۵. بعد بومی‌سازی: شامل شناسایی زمینه‌های هنر تصویری ایرانی و چگونگی استفاده از آن‌ها در طراحی شخصیت.

در شناخت شاخصه‌های اثر هنری، فرایندی گفتمانی شکل می‌گیرد که از آشخورهای متعددی سیراب می‌شود؛ بدین معنا که در تفسیر و تحلیل اثر، ضمن اینکه نشانه‌ها و نمادهای متعددی را هنرمند تولید و ارائه می‌کند، مخاطب نیز در سطوح مختلف می‌تواند تفاسیری متفاوت از نشانه‌های درون اثر داشته باشد که ممکن است الزاماً منطبق با هدف خالق اثر نباشد. اگر به اثر هنری در قالب متن نگریسته شود، نمی‌توان با قاطعیت اظهار کرد که دارای یک معنای ثابت و قطعی است. ضمن اینکه مخاطب نیز نمی‌تواند هر گونه که بخواهد متن را تفسیر کند، زیرا متن دارای رمزگان‌های گوناگونی است که باید گشوده شوند. به نظر می‌رسد نقطه اوج موفقیت هنرمند در انتقال پیام اثر هنری هنگامی حادث می‌شود که تعامل و توافق او با مخاطب در تفسیر و تحلیل به حداکثر مشابهت برسد. استوارت^۱ با راز این نیز فراتر می‌نهد و اظهار می‌دارد: معنا در فرایند مبادله میان خواننده یا بیننده و متن و برداشت‌هایی که از این مبادله برای مخاطب حاصل می‌شود خلق می‌شود.

بر اساس نظریه دریافت، پیام‌های رسانه‌ای باز (گشوده) هستند؛ بدین معنا که می‌توانند معانی مختلفی داشته باشند؛ لذا، این دریافت‌کنندگان پیام هستند که با توجه به متن پیام و زمینه‌های فرهنگی خویش دست به تعبیر و تفسیر پیام می‌زنند. در الگوی هال، ارتباط‌گر پیام را بر اساس اهداف ایدئولوژیک و منافع خود رمزگذاری می‌کند؛ درحالی‌که دریافت‌کننده که در فرایند ارتباط نقش رمزگشا را بازی می‌کند، اجباری در پذیرش پیام دریافت‌شده ندارد و در برابر معانی ایدئولوژیک پیام مقاومت می‌کند و آن را در چارچوب دیدگاه‌ها و تجارب خود تحلیل و ارزیابی می‌کند.

این امر نمایانگر این واقعیت است که برای درک و استخراج شاخصه‌های هویتی که در

اثر تصویری بازنمود ظاهری می‌بایند، باید به زمینه‌های فرهنگی فرستنده و گیرنده پیام هم‌زمان توجه شود؛ زیرا در غیراین صورت، فهم محتوای پیام مختل می‌شود. در جهت انطباق سطوح رمزگانی با ویژگی‌های صوری آثار، عوامل فنی و ساختاری نقش مهمی ایفا می‌کنند؛ بدین معنا که اگر طراح شخصیت نتواند از امکانات ترسیمی و فنی جهت بیان موضوع استفاده کافی کند، نشانه‌های هویتی که در لایه باطنی اثر مطرح می‌شوند، به‌درستی تشخیص‌پذیر نخواهند بود؛ بنابراین، رمزگان‌های فنی مقدم بر رمزگان‌های اجتماعی و ایدئولوژیک دیده می‌شوند و عاملی برای انتقال سایر رمزگان‌ها در نظام تصویری خواهند بود. توجه به رمزگان‌های سه‌گانه فیسک در نمونه پویانمایی‌های ایرانی موردتحلیل در جدول ۶ آمده است.

جدول ۶. سطوح رمزگانی فیسک در شخصیت‌های پویانمایی

ردیف	نام اثر	رمزگان اجتماعی	رمزگان فنی	رمزگان ایدئولوژیک
۱	در مسیر باران	نسبتاً خوب	متوسط	نسبتاً خوب
۲	فهرست مقدس	خوب	خوب	خوب

شاخصه‌های هویتی در نظام رمزگانی فیسک در حوزه رمزگان‌های ایدئولوژیک قرار می‌گیرند. هنگامی که این رمزگان‌ها در مرکز توجه شخصیت‌سازان پویانمایی قرار می‌گیرند، از آنجاکه تفاوت‌های جدی با اثر سینمایی دارند، با دشواری‌هایی مواجه می‌شوند. شاید در نمایش رمزگان‌های اجتماعی و همین‌طور فنی، آشکارا بتوان متناسب با موضوع شخصیت‌ها را پردازش کرد، اما نمایش شاخصه‌های هویتی به بستریهایی که اثر بر اساس آن‌ها ساخته می‌شود و همچنین فضایی که اثر در آن ارائه می‌شود وابسته است. از همین نقطه است که نظام رمزگانی بارت که بر دلالت‌های صریح و ضمنی مبتنی است، در بررسی آثار کارآمد می‌شود.

رمزگان‌های بارت در بخش موضوعی، فیلم‌نامه و متن نوشتاری می‌توانند لایه‌های هویتی وابسته به متن را آشکار کنند؛ درعین حال، با تحلیل چگونگی بازتاب مضمون در روابط شخصیت‌ها، میزان توفیق طراحان در انتقال پیام آشکار می‌شود. در رمزگان‌های کنش‌روایی شخصیت‌ها، وحدت عملکرد شخصیت و تناسب در طراحی و ساخت و پرداخت شخصیت با آنچه برای او نوشته شده می‌تواند ملاک ارزیابی قرار گیرد. در رمزگان معناشناسانه، چگونگی بازتاب خصوصیات خلقی و روانی شخصیت در رفتار و حالات و حتی ویژگی‌های ظاهری بررسی می‌شود. رمزگان فرهنگی یا ارجاعی به زمینه‌های اجتماعی و محیط شخصیت دلالت دارد و در رمزگان‌های هرمنوتیک و نمادین که لایه‌های درونی تری را در شخصیت‌پردازی‌ها

شامل می‌شوند، به دشواری قابل‌ظهور است؛ مگر اینکه نویسندگان متن و سازندگان کاملاً با زیرساخت‌های نمادین جامعه آشنا باشند و توانایی انتقال آن‌ها را در شخصیت‌ها داشته باشند. توجه به رمزگان‌های پنج‌گانه بارت در نمونه پویانمایی‌های ایرانی موردتحلیل بر اساس جدول ۷ بدین شرح است.

جدول ۷. سطوح رمزگانی بارت در شخصیت‌های پویانمایی

ردیف	نام اثر	رمزگان کنش‌های روایی	رمزگان معناشناسانه	رمزگان فرهنگی یا ارجاعی	رمزگان هرمنوتیک	رمزگان نمادین
۱	در مسیر باران	متوسط	متوسط	خوب	نسبتاً خوب	ضعیف
۲	فهرست مقدس	خوب	خوب	خوب	خوب	خوب

بحث و نتیجه‌گیری

در ابتدا شرح این نکته لازم به نظر می‌رسد که در این پژوهش، تمرکز فقط بر شاخصه‌های هویتی شخصیت‌های انسانی در دو نمونه مورد مطالعه بوده است، ای بسا این دو اثر به لحاظ معیارهای یک انیمیشن موفق، در سطح خوب و قابل قبولی باشند و اشکالات ارتباطی جدی با جامعه مخاطب خود نداشته باشند، اما با توجه به معیارهای بیان شده در بازنمود ویژگی‌های هویتی در شخصیت‌های انسانی، دچار نقاط ضعف و کمبود باشند، بنابراین بر اساس سؤالات مطرح شده در این مقاله و با توجه به بررسی شخصیت‌ها می‌توان چنین اظهار نمود:

سیر بررسی از دلالت‌های صریح به سمت دلالت‌های ضمنی و از ویژگی‌های آشکار به سمت سطوح نهانی در جهت کشف لایه‌های هویتی مستتر در شخصیت‌های پویانمایی ایرانی این نتیجه را در بر داشت که تولیدات پویانمایی سینمایی ایران، با وجود گام‌های روبه‌جلو، هنوز سبک و شخصیت متمایزی پیدا نکرده‌اند؛ بدین معنا که هنوز نمی‌توان تولیدات پویانمایی سینمایی ایران را کاملاً محصولی ایرانی دانست.

مؤلفه‌های هویت را می‌توان به حوزه‌های شناختی (ذهنی) و روان‌شناختی (روانی) تقسیم‌بندی کرد. حوزه‌های شناختی شامل ارزش‌ها و اعتقادات؛ و حوزه‌های روان‌شناختی شامل هنجارها، نمادها، آگاهی‌ها، طرزتلقی‌ها، رویکردها، احساسات، نیازها و تمایلات می‌شود. شخصیت‌های پویانمایی تنها از طریق عوامل بیرونی به وجود نمی‌آیند؛ بلکه بخش عمده‌ای از آن‌ها در مخیله پدیدآورندگان و طراحان شکل می‌گیرند. از این رو، جهت ایجاد شاخصه‌های هویتی، و قوف به بافت اجتماعی و فرهنگی‌ای که موضوع پویانمایی را خلق می‌کند امری مهم است؛ زیرا از طریق شناخت این فضا است که شخصیت خلق شده می‌تواند

حامل ویژگی‌های هویتی باشد و بازتاب آن در مقاصد و عکس‌العمل‌های پنهان و آشکارش دیده شود. در نمونه‌های مورد مطالعه، شخصیت‌ها هنوز دارای هویت چندرنگه هستند که این امر معلول عواملی چند است که از مهم‌ترین آن‌ها کم‌توجهی به پیشینه تصویری ایران و سبک انتخابی برای طراحی و اجرا را می‌توان نام برد.

با بررسی شخصیت‌های پویانمایی ایرانی در دو اثر مورد مطالعه، به سبب غالب بودن مضامین مذهبی در هر دو اثر، هویت دینی به‌عنوان بخشی از هویت فرهنگی بیش از سایر هویت‌ها در شخصیت‌های قهرمان دیده می‌شود. هویت اجتماعی که نشان‌دهنده پایگاه و موقعیت شخصیت‌هاست، دومین هویت در شخصیت‌های قهرمان است. هویت ملی در دو وجه تحلیل پذیر است: در وجه اول هویت ملی شخصیت‌ها درون داستان است که در پویانمایی در مسیر باران در مقایسه با فهرست مقدس این موضوع بیشتر بازتاب یافته است؛ و در وجه دوم ایجاد هویت ملی برای پویانمایی ایران و وجود آن در شخصیت‌های دو نمونه مورد مطالعه است که مبحثی کلان است و در نمونه‌های بررسی شده، به سبب کم‌توجهی به سبک اجرایی و مؤلفه‌های دیداری در ساخت شخصیت‌ها، سهم کمتری را به خود اختصاص داده است.

با توجه به مضامین انتخاب شده، می‌توان گفت طراحان و سازندگان بیش از اینکه به سنت‌ها و فرهنگ تصویری ایرانی دقت کنند، به آثار تجربه‌شده در پویانمایی جهان توجه داشته‌اند. لذا، شخصیت‌ها بیشتر یادآور قهرمانان در نمونه‌های دیگر کشورها هستند. ناگفته نماند که در استفاده از عناصر تزئینی و آرایه‌های روی لباس‌ها و ابزارها، عنایتی به نقوش و آرایه‌های ایرانی شده است، اما این امر به حدی نیست که بتواند ضعف بی‌توجهی به فرهنگ تصویری ایرانی در طراحی شخصیت‌ها را پوشش دهد.

پیشنهادها

با توجه به زمینه‌ها و نیازهای گسترده در خصوص پژوهش در حوزه پویانمایی در ایران، می‌توان زمینه‌های مختلفی برای پژوهش ارائه داد، از جمله: مجموعه مطالعات تطبیقی در حوزه پویانمایی ایران و سایر نقاط جهان و همچنین در ساختار و فرم پویانمایی‌های ایرانی با مضامین مشترک. علاوه بر شخصیت‌پردازی در پویانمایی، می‌توان به مطالعه پیرامون فضاسازی، سبک‌شناسی، رابطه فرم و محتوا و مواردی از این دست پرداخت. ارزیابی بازتاب و تأثیر پویانمایی‌ها در گروه مخاطب از دیگر زمینه‌های مطالعاتی در خصوص پویانمایی می‌تواند باشد.

تعارض منافع

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

منابع و مأخذ

- احمدی، بابک (۱۳۷۰). **ساختار و تأویل متن**. تهران: نشر مرکز.
- جنکینز، ریچارد (۱۳۸۱). **هویت اجتماعی**. ترجمه تورج یاراحمدی. تهران: شیرازه.
- حاجیانی، ابراهیم (۱۳۸۸). **جامعه‌شناسی هویت ایرانی**. تهران: پژوهشکده تحقیقات استراتژیک، مجمع تشخیص مصلحت نظام.
- خطایی، سوسن (۱۳۹۰). **خلق ویژگی‌های بصری شخصیت با هویت ایرانی اسلامی برای استفاده در سینمای پویانمایی ایران**. رساله دکتری، رشته پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه شاهد.
- دیویس، کیت و جان نیواستورم (۱۳۷۵). **رفتار انسانی در کار**. ترجمه محمدعلی طوسی. تهران: مرکز آموزش مدیریت دولتی ریاست جمهوری.
- سفلی، احمد (۱۳۹۲). **خلق ویژگی‌های بصری شخصیت با هویت ایرانی اسلامی برای استفاده در سینمای پویانمایی ایران**. رساله دکتری در رشته پژوهش هنر، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه تربیت مدرس.
- غفاری، سیده زهره (۱۳۹۵). **بررسی شخصیت‌پردازی در پویانمایی سه‌بعدی در دهه اخیر ایران**. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته هنرهای تجسمی-ارتباط تصویری، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه الزهراء.
- فیسک، جان (۱۳۸۶). **درآمدی بر مطالعات ارتباطی**. ترجمه مهدی غبرایی. تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- فیسک، جان (۱۳۷۵). «**کد؛ عامل تولید و نشر مفاهیم در جامعه**». ترجمه نسرين ناظمی. **فصلنامه رسانه**، شماره ۲۸: ۶۴-۶۱.
- گرچی، علی (۱۳۷۵). **اصطلاحات فلسفی و تفاوت آن‌ها با یکدیگر**. تهران: دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم.