

یهود و سینمای کودک؛ ترویج ایده‌ها و افکار

احمد دوست‌محمدی^۱

استاد گروه مطالعات منطقه‌ای دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران

احمد صبوری‌نژاد

دانشجوی دکتری مطالعات منطقه‌ای دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۵/۲/۱۴ - تاریخ تصویب: ۱۳۹۷/۲/۵)

چکیده

ترویج افکار، فرهنگ‌سازی و... مفاهیمی هستند که امروز نزد پژوهشگران حوزه مطالعات فرهنگی، به‌ویژه در دنیای رسانه‌ها از اهمیت زیادی برخوردارند. امروزه به‌واسطه پیشرفت‌های شگرف در زمینه فناوری‌های ارتباطی و اطلاعات و تأثیرات گسترده آن در انتقال و القای اندیشه‌ها و آرمان‌ها، آشنایی با رسانه‌های فرهنگ‌ساز، صاحبان و گردانندگان آنها و اندیشه‌ها و ایده‌هایی که آنها ترویج می‌کنند، اهمیت مضاعف یافته است. یکی از مؤثرترین ابزارهای فرهنگی که یهودیان در جهت ترویج اندیشه‌های خود و "مظلوم‌نمایی" نزد افکار عمومی جهان و به‌خصوص در آمریکا، استفاده می‌کنند، صنعت سینما است. در این پژوهش، با بررسی تحلیل محتوای اجمالی سه اثر برتر سینمای انیمیشن، پاندای کونگ‌فوکار ۲، فرار مرغی و چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲، به‌عنوان نمونه و به روش نشانه‌شناسی، نشان خواهیم داد که یهودیان چگونه از این سه اثر برای مظلوم‌نمایی و ترویج آرمان‌ها و ایده‌های خود استفاده کرده‌اند.

واژه‌های کلیدی

انیمیشن، رسانه، مظلوم‌نمایی، نشانه‌شناسی.

مقدمه

در دنیای امروز با گسترش حکومت‌های مردم‌سالار، اهمیت و تأثیر افکار عمومی بر سیاست داخلی و خارجی دولت‌ها رو به فزونی است و شدت آن در کشورهایی که امروزه به‌عنوان جهان توسعه‌یافته می‌شناسیم به‌مراتب بیشتر است. با افزایش این تأثیرگذاری، گروه‌ها و صاحبان قدرت و ثروت برای دستیابی به اهداف خود، شکل‌دهی به افکار عمومی جامعه را هدف قرار داده‌اند و در این زمینه سعی دارند با تزریق ایده‌ها و افکار مورد نظر به درون جامعه هدف به این مهم دست یابند.

با پیشرفت فناوری ارتباطات و به‌نوعی انقلاب در این زمینه، فرصت و ابزار خوبی برای صاحبان قدرت و ثروت پدید آمد تا به هدف خود برسند. امروزه تأثیر رسانه‌ها در شکل‌دهی افکار عمومی بسیار حائز اهمیت و حتی بی‌بدیل است. رسانه‌های جمعی در دنیای امروز نه تنها قادرند مسائل بی‌اهمیت را بااهمیت و مسائل بااهمیت را بی‌اهمیت جلوه دهند، که چگونه اندیشیدن و به چه اندیشیدن را نیز تعیین می‌کنند؛ مسئله‌ای که امروزه از آن با عنوان قدرت رسانه یاد می‌کنند (تاجیک، ۱۳۸۹: ۲۰).

دنیای رسانه، گستره وسیعی از رسانه‌های تصویری، شنیداری و نوشتاری را شامل می‌شود که در این میان، رسانه‌های شنیداری و تصویری از تأثیرگذاری بیشتری برخوردارند. سینما یکی از رسانه‌های تصویری است. در یک دسته‌بندی کلی، فیلم و سینما به سه گروه تقسیم می‌شوند: ۱. فیلم‌های داستانی؛ ۲. فیلم‌های غیرداستانی شامل مستند و تجربی؛ ۳. فیلم‌های انیمیشن. خود انیمیشن نیز به سه دسته اصلی کوتاه (تجربی - هنری)، سینمایی و تلویزیونی تقسیم می‌شود که بیشترین مخاطب و تولید در حوزه انیمیشن‌های تلویزیونی و سینمایی است (صفورا، ۱۳۹۳: ۷۳-۷۲).

در این مقاله سعی داریم با تمرکز بر سینمای کودک، به‌عنوان بُعدی از ابعاد رسانه تصویری و نقش یهودیان به‌عنوان یک گروه قومی بسیار بانفوذ و قدرتمند در آن، به بحث درباره ترویج ایده‌ها و افکار مورد نظر به‌وسیله آن و تأثیرات آن بر افکار عمومی جامعه آمریکا بپردازیم. با اینکه صنعت رسانه در کلیت آن و سینما به‌طور خاص در انحصار یهودیان است، نمی‌توان با قطعیت اعلام کرد که بیشتر آثار این صنعت در خدمت منافع فرهنگی این قوم قرار دارد؛ اما می‌توان قاطعانه ادعا کرد که اندیشه‌ها و آرمان‌های یهود در برجسته‌ترین و شاخص‌ترین آثار این صنعت، که تأثیر عمیقی بر جامعه آمریکا به‌طور خاص و جامعه جهانی به‌طور عام دارد، قابل ردیابی است.

در میان اندیشه‌های سیاسی قوم یهود، برخی چنان بار ارزشی زیادی دارند که حتی برخی سرنوشت قوم یهود در طول تاریخ پرفرازونشیب آن را در وابستگی شدید به این اندیشه‌ها

می‌دانند. این مضامین یا به گفته شهبازی اسطوره‌های تاریخی، عبارت‌اند از ده سبط گمشده، تبعید بابل، دیاسپورا، انکیزیسیون یا دستگاه تفتیش عقاید در جزیره ایبری، جریان پوگروم‌ها و در نهایت هولوکاست^۱، که همگی با اینکه در ادوار تاریخی مختلف روی داده‌اند، یک مضمون کلی را در بردارند. این مضمون، مظلومیت و آوارگی قوم یهود و همچنین مسیحاگرایی- برتری قوم یهود- است (شهبازی، ۱۳۸۱: ۳۵-۱۱). مایکل والزر^۲، فیلسوف آمریکایی در این زمینه معتقد است تاریخ یهود، به‌عنوان یک داستان طولانی تبعید و تضعیف به کودکان یهودی در مراسم مختلف همچون پسخ، حنوکا، پوریم و یوم‌کیپور یادآوری می‌شود.

در این میان، ما معتقدیم هولوکاست از آنجا که مربوط به تاریخ معاصر است و از طرفی در طی یک واقعه عظیم جهانی صورت گرفت، نمود بیشتری در آثار سینمایی و انیمیشن به‌جای گذاشته است. هولوکاست واژه‌ای یونانی است که از نظر لغوی و معنای تحت‌اللفظی یعنی "همه‌سوزی" یا نابودی کامل و گسترده از طریق سوزاندن. هولوکاست به‌معنای فاجعه، مصیبت، بلا و توفان نیز آورده شده است، اما مفهومی که از این واژه در ادبیات سیاسی جهان، به‌طور گسترده رایج است- این واژه با حرف بزرگ اچ^۳ نشان داده و به‌عنوان اسم خاص نوشته می‌شود- به کشتار شش‌میلیون یهودی در اردوگاه‌های کار اجباری نازی‌ها در طی جنگ جهانی دوم اشاره دارد (دوست‌محمدی، ۱۳۹۱: ۱۸۷).

جامعه‌شناس و مورخ لهستانی، زیگموند باومن^۴، معتقد است یهودیان از هولوکاست به‌عنوان سند مشروعیت سیاسی و گذرگاه امن سیاست گذشته و آینده بهره می‌برند (Guyénot, 2015). علاوه بر آن، داستان‌ها و وقایع تاریخی دیگری نیز درباره این قوم وجود دارند که تقویت‌کننده همین مضامین‌اند؛ معروف‌ترین آنها، داستان فرار قوم بنی‌اسرائیل از مصر به رهبری موسی کلیم‌الله است که در قرآن نیز بدان اشاره شده است. با وجود این، نمی‌توان همه آثار مورد نظر را در این پژوهش بررسی کرد، بنابراین به‌ناچار به تحلیل سه اثر معروف انیمیشن سینمایی خواهیم پرداخت که در آنها ادعای آوارگی، مظلومیت و برتری قومی مشهود است. این سه اثر، پاندای کونگ‌فوکار^۵، فرار مرغی^۶ و چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم^۷ هستند که توانستند مخاطبان بسیاری را در سرتاسر جهان و به‌خصوص در جامعه آمریکا جذب کنند. در این مقاله سعی می‌کنیم نشانه‌ها و معنای نهفته در آنها را که تولیدکنندگان

-
1. Holocaust
 2. Michael Walzer
 3. H
 4. Zygmunt Bauman
 5. Kung Fu Panda 2
 6. Chicken Run
 7. How to Train Your Dragon 2

مدنظر داشته‌اند بازشناسی کنیم. برای این کار، ابتدا به برخی مسائل می‌پردازیم؛ از جمله: اندیشه‌های سیاسی قوم یهود، تاریخچه حضور یهودیان در انیمیشن، قدرت یهودیان در سینمای انیمیشن، ضریب نفوذ انیمیشن در جامعه هدف و شیوه‌ها و ابزار استفاده شده در این صنعت؛ سپس به بررسی پرسش اصلی این پژوهش که بررسی اندیشه‌ها و مفاهیم به‌کاررفته در این آثار است، می‌پردازیم. در این زمینه، از نشانه‌شناسی^۱ به‌عنوان روشی برای تحلیل انیمیشن‌ها به‌مثابه متن بهره می‌بریم.

روش پژوهش

نشانه‌شناسی از جمله روش‌های علمی است که به‌عنوان یک نظریه نیز شناخته می‌شود. دانشمندان بسیاری آن را علمی برآمده از ساختارگرایی و زبان‌شناسی دانسته‌اند که به مطالعه نظام‌های گوناگون علائم می‌پردازد و در ضمن اشکالات ساختارگرایی را نیز ندارد. به باور سوسور^۲، نشانه‌شناسی علمی است که موجودیت علائم را درون جامعه مطالعه می‌کند. اما در عمل نشانه‌شناسی بیشتر به‌عنوان یک روش شناخته شده است که از حوزه نقد ادبی و هنری به علوم اجتماعی راه یافته است؛ بنابراین اگرچه می‌توان براساس ایده‌های نشانه‌شناختی نظریه‌هایی را تعریف کرد، هنوز نظریه‌ای منسجم در نشانه‌شناسی وجود ندارد و با اینکه نشانه‌شناسی می‌کوشد درکی منطقی از نظام‌های نشانه‌ای ارائه دهد، این درک بیش از آنکه از طریق نظریه ممکن شود، بیشتر با پیروی از مجموعه روش‌هایی خاص صورت می‌گیرد (نراکی، ۱۳۹۰: ۱۸۶). پیرس^۳ نشانه را به سه دسته تقسیم می‌کند: شمایل^۴، نمایه^۵ و نماد^۶. شمایل، به موضوع خود شباهت دارد و در نشانه‌های تصویری آشکارتر از همه است، مانند شباهت یک عکس به صاحبش. نمایه، رابطه وجودی مستقیم با موضوع دارد، به‌طور مثال، دود نمایه آتش است. نماد نشانه‌ای است که ارتباط آن با موضوع در چارچوب قرارداد، توافق یا قاعده می‌گنجد. به‌طور معمول کلمات نمادند؛ اما این مقوله‌ها همیشه جدا از هم نیستند، یک نشانه ممکن است مرکب از انواع مختلف باشد، مثل برخی از علائم راهنمایی و رانندگی که در عین حال شمایل و نماد چیزی هستند (نجف‌زاده، ۱۳۹۱: ۱۴).

دسته‌بندی دیگری از نشانه‌ها نیز وجود دارد؛ به‌عنوان نمونه محسنیان راد در ارتباط‌شناسی، نشانه‌ها را در سه دسته کلی طبیعی، تصویری و وضعی یا قراردادی جای می‌دهد.

1. Semiology
2. Ferdinand de Saussure
3. Charles S. Peirce
4. Icon
5. Index
6. Symbol

کالر^۱ که از نشانه‌شناسان پساسوسوری است، با اشاره به دسته‌بندی پیرس از نشانه، نماد را نشانه واقعی می‌خواند و می‌نویسد: نشانه واقعی موضوع اصلی نشانه‌شناسی است و دو نشانه دیگر ویژه و ثانوی تلقی می‌شوند. او خاطر نشان می‌سازد که نشانه‌های شمایی درخور آن نیست که در کانون مطالعات نشانه‌شناسی قرار گیرد و از سوی دیگر، اگر بخواهیم نشانه‌های نمایه‌ای را در حوزه نشانه‌شناسی قرار دهیم، مطالعات همه دانش بشری از جمله پزشکی و هواشناسی را در این قلمرو قرار داده‌ایم و اگر چنین قلمرو گسترده‌ای برای نشانه‌شناسی قائل شویم، در حقیقت آن را نفی کرده‌ایم (چراکه تعریف باید علاوه بر جامعه بودن، مانع نیز باشد). او سپس نتیجه می‌گیرد که نشانه واقعی، یعنی همان نشانه‌ای که رابطه میان دال و مدلول آن اختیاری یا قراردادی است (نژاکتی، ۱۳۹۰: ۱۹۱-۱۹۰). به‌طور کلی، نشانه‌شناسی از جمله روش‌های رویکرد تفسیری به علوم اجتماعی قلمداد می‌شود. پژوهشگرانی که از نشانه‌شناسی استفاده می‌کنند، سعی دارند پیچیدگی و عمق معنای مستتر در متن را مطالعه کنند. آنان به‌جای شمارش واژگان، بر تفسیر اسناد تأکید می‌کنند و با استفاده از فنون کیفی می‌کوشند داده‌های غنی به لحاظ بار معنایی و عمیق از نظر میزان ورود به دنیای ذهنی خالقان متن را به‌دست آورند (نژاکتی، ۱۳۹۰: ۱۸۷). به زبان ساده‌تر، نشانه‌شناسی علم مطالعه نظام‌های نشانه‌ای (زبان، رمزگان و ...)، فرایندهای تأویلی و ابزاری پژوهشی برای فهم حقیقت پنهان در پس علائم، رموز، نشانه‌ها و نمادهای فرهنگی است (تاجیک، ۱۳۸۹: ۱).

در دنیای انیمیشن نیز ما با رموز، علائم و نمادهای فرهنگی سروکار داریم که به‌طور غیرمستقیم ذهن کودک و نوجوان را درگیر می‌کند و در فرایند جامعه‌پذیری که از سنین کم شروع می‌شود به‌مرور افکار وی را شکل می‌دهد. جامعه‌پذیری فرایندی مداوم است. برخلاف گذشته که خانواده، گروه دوستی و مدرسه نقش پررنگی در این زمینه داشتند، در دنیای امروز که دنیای ارتباطات و سلطه فرهنگی آن است، این نقش بیش از پیش توسط رسانه‌ها ایفا می‌شود. همان‌طور که اشاره شد، یکی از این ابزارها انیمیشن است که رموز، علائم و نمادهای فرهنگی در آن بسیار استفاده می‌شود (یزدانی، ۱۳۹۱: ۱۰۸). در همین زمینه، این مقاله سعی دارد با استفاده از این چارچوب به تحلیل سه انیمیشن پرمخاطب پاندای کونگ‌فوکار ۲، فرار مرغی و چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲، پردازد. این سه فیلم از این بابت انتخاب شده‌اند که نشانه‌ها و علائم خاصی در جهت ارجاع به امری دارند که از نظر تولیدکنندگان این آثار از واقعیات مسلم است و نباید هیچ‌گاه فراموش شوند یا اینکه در تلاش‌اند این مفاهیم را در زمره واقعیات مسلم قرار دهند. در واقع این آثار تبلیغ‌کننده مفاهیمی خاص‌اند که تولیدکنندگان آنها خواهان یادآوری مستمر آنها هستند.

1. J. Culler

اندیشه‌های تأثیرگذار

اندیشه سیاسی یهودیت جدید که می‌توان آن را با صهیونیسم یکی دانست بر یک پیام مسیحایی و شش اسطوره تاریخی مبتنی است. پیام مسیحایی این است که گویا یهودیان موجود همان قوم برگزیده خداوندند. از سرزمینی که خداوند به ایشان بخشیده، به زور اخراج و در سراسر جهان پراکنده شدند و سرانجام روزی، براساس وعده خداوند، مسیح ظهور می‌کند و آنها را به سرزمین آبا و اجدادی‌شان- اسرائیل- بازمی‌گرداند و با مرکزیت این دولت، امپراتوری جهانی مسیح تأسیس می‌شود (شهبازی، ۱۳۷۷: ۵). شش اسطوره عبارت‌اند از ده سبط گمشده بنی‌اسرائیل، اسطوره تبعید بابل، اسطوره تخریب معبد سلیمان در سال هفتاد میلادی و آغاز دوران آوارگی یهودیان در جهان که به دوران دیاسپورا معروف است، اسطوره انکیزیسیون اسپانیا و پرتغال یعنی ادعای کشتار یهودیان توسط محاکم مسیحی تفتیش عقاید که به مهاجرت بزرگ آنان در اواخر سده پانزدهم و اوایل سده شانزدهم میلادی از شبه‌جزیره ایبری^۱ منجر شد، اسطوره قتل عام یهودیان در روسیه و شرق اروپا که به یوگروم‌ها معروف است و به مهاجرت بزرگ یهودیان در اواخر سده نوزدهم و اوایل سده بیستم به ایالات متحده آمریکا، اروپای غربی، آمریکای جنوبی و تعدادی نیز به فلسطین انجامید و ایدئولوژی صهیونیسم جدید را آفرید. ششمین و آخرین آنها، اسطوره هولوکاست یعنی قتل عام یهودیان در دوران سلطه نازیسم^۲ و فاشیسم^۳ بر اروپاست که موج مهاجرت جدید آنان به ایالات متحده آمریکا و فلسطین را سبب شد و به تأسیس دولت اسرائیل انجامید (دوست‌محمدی، ۱۳۹۱: ۱۹۷-۱۹۳).

روح همه این اسطوره‌ها القای مظلومیت و آوارگی قوم یهود و اثبات این ادعاست که گویا بر محور قوم یهود، سرانجام امپراتوری جهانی مسیح تأسیس خواهد شد (شهبازی، ۱۳۸۱: ۳۵-۱۱). این اندیشه سال‌هاست که در جوامع غربی با روش‌های گوناگون تبلیغ می‌شود. سابقه تبلیغ این اندیشه در جهان به اندازه عمر خود آن است، اما شاید شروع تأثیرگذاری آن در غرب به دوران جنگ‌های صلیبی برگردد. از آن تاریخ این اندیشه با روش‌های گوناگون تبلیغ شده است و در دوران جدید با پدیده همه‌گیری رسانه، این وسیله ابزار جدید و مؤثری در دست این افراد قرار داده است.

1. Iberian Peninsula
2. Nazism
3. Fascism

یهودیان، صنعت انیمیشن و ضریب نفوذ آن

بنابر مطالعات تاریخی، هنر عکاسی متحرک^۱ یا همان سینما توسط توماس آلوآ ادیسون^۲ اختراع شد. ادیسون علاوه بر اینکه یک مخترع بود، در کار تجارت نیز حرفه‌ای بود و از اختراعات خود برای تأسیس شرکت‌های تجاری استفاده می‌کرد. تصویر متحرک و اختراع دوربین نیز از این قاعده کلی مستثنا نبود. وی در همان اوایل با تأسیس یک تراست توانست انحصار پخش، تولید و توزیع فیلم‌های کوتاه و همچنین قطعات سخت‌افزاری آن را به دست گیرد (گابلر، ۱۳۹۱: ۵۷). اما به مرور با توجه به استقبال بی‌نظیر مردم از این ابزار سرگرمی جدید، یهودیان ساکن آمریکا که پیشتر توانسته بودند تئاتر این کشور را از آن خود کرده و بر آن سلطه پیدا کنند، به این حوزه نیز ورود پیدا کردند و به مرور بر آن مسلط شدند (فورد، ۱۳۸۲: ۱۸۴). برخی حضور گسترده یهودیان در این صنعت را تصادفی می‌دانند، اما کثرت حضور یهودیان در رسانه‌ها آن قدر زیاد است که مجبوریم بپذیریم این امر ناشی از چیزی بیش از یک تصادف ساده است. بسیاری از پژوهشگران این حوزه همچون نیل گابلر^۳، مایکل مدود^۴ و بن استاین^۵ معتقدند که این صنعت اندکی بعد از اختراع، تحت سلطه یهودیان قرار گرفت (Connelly, 2006: 29). چند دهه پیش، دولت آمریکا برای افزایش رضایت مشتریان این صنعت، سیاست حذف نظارت بر صنعت ارتباطات تلویزیونی را اعلام کرد و به اجرا گذاشت؛ اما این سیاست جدید دولت به افزایش رقابت منجر نشد، بلکه به موج ادغام‌ها و دستاوردهای مشترک انجامید که در نتیجه، تعداد کمی شرکت مختلط رسانه‌ای چندمیلیارد دلاری با مالکیت یهودی، ایجاد شده است. از دهه ۱۹۹۰ شرکت‌های مختلط عمده با از بین بردن رقبایشان به سرعت در حال بزرگ‌تر شدن هستند و تقریباً سه برابر شده‌اند (استرم، ۱۳۸۵: ۳۷). سلطه یهودیان بر دنیای رسانه آمریکا در بالاترین درجه است. به طور مثال، بزرگ‌ترین غول رسانه‌ای دنیا ای.ا.ال. تایم‌وارنر^۶ در مالکیت یهودیان است. این کمپانی در سال ۲۰۰۰ که ای.ا.ال.، تایم‌وارنر را به مبلغ ۱۶۰ میلیارد دلار خریداری کرد، تشکیل شد. هرچند این کمپانی تا زمان زنده بودن استیو کیس^۷ - رئیس کمپانی ای.ا.ال. دبلیو.تی. به طور کامل در اختیار یهودیان قرار نگرفت، بلافاصله بعد از مرگ وی، جراللد لوین^۸ یهودی، رئیس سابق تایم‌وارنر تمام کنترل ای.ا.ال. و تایم‌وارنر را در اختیار گرفت (Duke, 2002: 125).

1. Motion Picture
2. Thomas Alva Edison
3. Neal Gabler
4. Michael Medved
5. Ben Stein
6. AOL-Time warner
7. Steve Case
8. Gerald Levin

اما اوج سلطه یهودیان بر کمپانی‌های فیلم‌سازی با خرید شرکت والت دیزنی^۱، دومین غول بزرگ رسانه‌ای جهان توسط ایزنر^۲ یهودی به وجود آمد. این کمپانی با سرمایه ۲۳ میلیارد دلاری اولین غول حوزه انیمیشن است. مدیر این کمپانی، مایکل ایزنر یهودی است. وی این کمپانی را در سال ۱۹۸۴ از وارثان والت دیزنی - مؤسس شرکت - خریداری کرد. در واقع سلطه یهودیان بر کمپانی‌های بزرگ رسانه‌ای با مرگ والت دیزنی در سال ۱۹۶۶ کامل شد (Pierce, 1995). این کمپانی صاحب چندین شبکه تلویزیونی همچون والت دیزنی تلویژن، تاجستون تلویژن^۳، بویناویستا تلویژن^۴ و شبکه اینترنت کابلی با بیش از چند ده میلیون مشتری است. این کمپانی همچنین صاحب چندین استودیوی فیلم‌سازی همچون والت دیزنی استودیو، تاجستون پیکچرز^۵، هالیوود پیکچرز^۶ و کاراوان پیکچرز^۷ است. این کمپانی بزرگ‌ترین کمپانی تولید و پخش انیمیشن در جهان است (Duke, 2002: 126-127).

سومین شرکت بزرگ رسانه‌ای جهان، ویاکام^۸، که سود آن سالانه بالغ بر ۲۵ میلیارد دلار است، نیز در اختیار یهودیان است. رئیس این شرکت سامر رودستون^۹ یهودی است. بیشتر اعضای هیأت مدیره این شرکت همچون لسلی مونوس^{۱۰}، تام فرستون^{۱۱} و مل کارمازین^{۱۲} یهودی هستند. این شرکت براساس آمار سال ۲۰۰۳، دارای ۳۹ ایستگاه تلویزیونی با بیش از ۲۰۰ ایستگاه وابسته دیگر در شبکه سی.بی.اس.^{۱۳} است که به طور کامل به خودش تعلق دارد. این شرکت از طریق انتشارات ویاکام شامل سایمون و شوستر^{۱۴}، اسکرابینر^{۱۵}، انتشارات آزاد، فایرساید^{۱۶} و آرچوی پپر بکز^{۱۷} و ۸۰۰۰ فروشگاه بلاک باستر خود در کار بازی‌های ویدیویی دستی توانا دارد. علاوه بر آن، این شرکت از طریق شوتایم^{۱۸}، ام.تی.وی.^{۱۹}، نیکلودون^{۲۰}،

1. Walt Disney
2. Michael Eisner
3. Touchstone Television
4. Buena Vista Television
5. Touchstone Pictures
6. Hollywood Pictures
7. Caravan Pictures
8. Viacom
9. Sumner Murray Redstone
10. Leslie Moonves
11. Tom Freston
12. Mel Karmazin
13. CBS
14. Simon & Schuster
15. Scribner
16. Fireside
17. Archway Paperbacks
18. Showtime TV network
19. MTV
20. Nickelodeon

بکایتترینمنت تلویژن^۱ و دیگر شبکه‌ها، بزرگ‌ترین تولیدکننده برنامه‌های کابلی در جهان است. از سال ۱۹۸۹ (ام.تی.وی. و نیکلودوان) روزبه‌روز به بینندگان بیشتری در میان نوجوانان دست یافتند. به‌طور مثال، ام.تی.وی. بر بازار تماشاچیان دوازده تا بیست‌وچهار ساله تلویزیون مسلط است. نیکلودوان از چندی پیش، با بیش از ۸۷ میلیون مشترک از هر نظر بیشترین سهم از بینندگان چهار تا یازده‌ساله آمریکایی را در اختیار دارد (استرم، ۱۳۸۵: ۴۲-۴۰)؛ این وضعیت تا به امروز نیز در جریان است.

بیشتر شبکه‌های تلویزیونی و کمپانی‌های فیلم‌سازی نه‌تنها صاحبان یهودی دارند، بلکه توسط یهودیان اداره و مدیریت می‌شوند. به‌طور مثال مالک نیورلد ایتترینمنت^۲ رونالد پرلمن^۳ یهودی بود تا اینکه در سال ۱۹۹۷ این شرکت با کمپانی فاکس قرن ۲۱^۴ ادغام شد. اما در این میان دریم‌ورکس انیمیشن^۵ با پایه‌گذاری افرادی همچون استیون اسپیلبرگ^۶، دیوید گِفن^۷ و جفری کاتزبرگ^۸ که هر سه یهودی هستند، نمونه‌ای شاخص در میان کمپانی‌های تولیدی است. این کمپانی که بیشترین فعالیتش به تولید و پخش انیمیشن اختصاص دارد با اینکه مدت زیادی از تأسیسش نمی‌گذرد (تأسیس ۱۹۹۴)، توانسته مخاطبان بسیاری را در بین نوجوانان جذب کند (فروتن، ۱۳۸۰: ۴۵). از جمله مهم‌ترین آثار این کمپانی می‌توان به پرنس مصر، پاندای کونگ‌فوکار، چگونه اژدهای خود را تربیت کنید، فرار مرغی (که البته محصولی مشترک بود)، ماداگاسکار، هیولاها علیه بیگانگان و شیرک (در زبان یدیش- زبان یهودیان شرق اروپا- یعنی ترس) اشاره کرد. با این حال، این شرکت خود را به ساخت انیمیشن‌های سینمایی محدود نکرد و با نمونه‌برداری از آثار سینمایی معروف خود و ایجاد تعلیق‌های سلسله‌وار در آنها، به ساخت سریال‌های انیمیشنی جذاب دست زد. در این میان سریال‌های پاندای کونگ‌فوکار، مربی اژدها و هیولاها علیه بیگانگان با استقبال جهانی نیز روبه‌رو شدند. ترکیب و تلفیق فرهنگی و ایجاد توازن و تعادل اسطوره‌ای از جمله خلاقیت‌های شرکت دریم‌ورکس به حساب می‌آید که در سلسله انیمیشن‌های ماداگاسکار و پاندای کونگ‌فوکار به‌وضوح مشاهده می‌شود.

ترکیب اسطوره‌ها و فرهنگ شرقی با تفکر و اساطیر یهودی- مسیحی، مبلغ نوعی تفکر است که به‌ظاهر پیامی مبنی بر یکپارچه‌سازی جهانی و کمرنگ کردن خطوط مرزی، تمدنی و

1. Black Entertainment Television (BET)
2. New World Entertainment
3. Ronald Perelman
4. 21st Century Fox
5. DreamWorks Animation
6. Steven Spielberg
7. David Geffen
8. Jeffrey Katzenberg

قومی - قبیله‌ای را ترویج می‌کند، اما در باطن نتیجه‌گیری‌های فلسفی و عمیقی دارد که نه تنها مفهوم همدلی و یکپارچگی از آن برداشت نمی‌شود، بلکه نوعی برترانگاری را به نمایش می‌گذارد. رویه دریم‌ورکس به‌خصوص در سال‌های اخیر نشان می‌دهد که نه تنها در پی سرگرم کردن مردم به‌خصوص کودکان و نوجوانان است، بلکه در راستای ارائه شکل خاصی از تفکر راهبردی گام برمی‌دارد تا نسل‌های جدید را به پذیرش دیدگاهی آینده‌نگرانه، البته از جنس یهودی - مسیحی دعوت کند. در واقع مدیران این شرکت در مقام معلم راهبردی، درصدد تربیت نسل‌های آینده بر بستر فرهنگ و باورهای خودند. ما در ادامه سعی می‌کنیم سه انیمیشن سینمایی پاندای کونگ‌فوکار ۲، فرار مرغی و چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲ را که همگی محصول دریم‌ورکس انیمیشن هستند، به‌مثابه متن با روش نشانه‌شناسی تحلیل کنیم.

خلاصه قصه پاندای کونگ‌فوکار ۲

انیمیشن سینمایی "پاندای کونگ‌فوکار"، داستان خرس پاندایی است که عاشق کنگ‌فو است. قسمت اول این فیلم با استقبال زیاد مخاطبان مواجه شده و به یکی از بهترین انیمیشن‌های سال ۲۰۰۸ بدل شد. "پاندای کونگ‌فوکار" آن‌قدر شخصیت جذاب و دیدنی داشت که بعد از ساخت قسمت اول، همه منتظر بودند تا ساخت قسمت دوم اعلام شود و چنین نیز شد. "پاندای کونگ‌فوکار ۲" سه سال پس از اولین قسمت ساخته شد که علاوه بر شخصیت‌های اصلی داستان، شخصیت‌های زیادی به فیلم وارد کردند. فیلم موفق شد نظر منتقدان را به خود جلب کند. این فیلم توسط دریم‌ورکس انیمیشن ساخته و توسط پارامونت پیکچرز^۱ توزیع شد. کارگردان این فیلم جنیفر یونلسون^۲، نویسندگان آن جان‌تان ایبل^۳ و گلن برگر^۴ و صدایشان آن، جک بلک^۵، داستین هافمن^۶، آنجلینا جولی^۷، جکی چان^۸، لوسی لیو^۹، گری اولدمن^{۱۰}، دیوید کراس^{۱۱}، ست روجن^{۱۲}، جیمز هانگ^{۱۳} و میشل یو^{۱۴} هستند (Ebert, 2011). در ابتدای این

1. Paramount Pictures
2. Jennifer Yuh Nelson
3. Jonathan Aibel
4. Glenn Berger
5. Jack Black
6. Dustin Hoffman
7. Angelina Jolie
8. Jackie Chan
9. Lucy Liu
10. Gary Oldman
11. David Cross
12. Seth Rogen
13. James Hong
14. Michelle Yeoh

فیلم، افسانه‌ای به سبک نمایش عروسکی با سایه که سبک نمایش‌های سنتی چینی است روایت می‌شود؛ افسانه، قصه‌ی یک طاووس است که به قدرت خاصی در لوازم آتش‌بازی، یا به عبارتی باروت دست پیدا می‌کند. پدر و مادر طاووس (شن)، حاکم منطقه‌اند. آنها نگران می‌شوند و نزد بز پیشگو می‌روند و پیشگو به آنها خبر می‌دهد که قدرت جدیدی که فرزندشان کشف کرده سبب گمراهی او می‌شود و سرانجام او به دست قهرمانی آمده از دایره‌ی سیاه و سفید نابود می‌شود. شن از این پیشگویی مطلع می‌شود و تصمیم می‌گیرد سرنوشت خود را تغییر دهد. وی برای تغییر سرنوشت خود به روستای محل سکونت پانداها (شکل ظاهریشان سیاه و سفید است) حمله می‌کند و به سپاهیان دستور قتل عام آنها را می‌دهد. پو که کودکی تازه متولد شده است، توسط مادر و با فداکاری پدر از روستا فراری داده می‌شود. طی تعقیب و گریزهایی مادر پو مجبور می‌شود برای نجات جان فرزندش او را در سبیدی قرار دهد و مخفی کند. در این حمله روستای پانداها خراب می‌شود و عده‌ای از آنها کشته و تعدادی هم متواری می‌شوند. پدر و مادر شن پس از اطلاع از این عمل او را طرد می‌کنند و شن قول می‌دهد که بازگردد، اما این بار با قدرتی که همه را مطیع کند و جهان را تحت سیطره‌ی خویش درآورد. ماجرای داستان در سال‌های بعد پیگیری می‌شود، زمانی که پو نزد یک غاز به‌عنوان پدرش زندگی می‌کند. اکنون شن بعد از مرگ پدر و مادرش با سلاحی مخرب برگشته و محافظان قلعه را سرکوب کرده و سودای فرمانروایی بر جهان را دارد. پو، پاندای کونگ‌فوکار که در قسمت قبلی توانست به مقام "جنگجوی اژدها" برسد و حال به‌عنوان محافظ دهکده در برابر راهزنان و برای برقراری عدالت مبارزه می‌کند، بنا به مأموریت درگیر این ماجرا می‌شود و برای نجات چین به جنگ با طاووس می‌رود، بدون اینکه از گذشته‌ی خود اطلاعی داشته باشد. وی در برخورد با شن تا حدودی به گذشته‌ی خود که تا به حال آنها را کابوس‌هایی می‌پنداشت پی می‌برد. از طرفی شن که به شدت به دلیل پیشگویی از پاندا وحشت دارد، در برخورد اولیه با پاندا وی را حریف خود نمی‌یابد و کمی آسوده‌خاطر می‌شود. پو در تلاش برای بازیابی هویت خود سرانجام به حقیقت ماجرا توسط بز پیشگو که در نقش درمانگر وی ظاهر می‌شود، دست می‌یابد. این بازیابی هویت اصلی به وی آرامشی اهدا می‌کند که قدرت کافی را برای وی در مبارزه با طاووس فراهم می‌آورد و در نهایت نیز بر شن پیروز می‌شود و پیشگویی به حقیقت می‌پیوندد.

تحلیل نشانه‌شناختی پاندای کونگ‌فوکار ۲

با کمی دقت می‌توان به این نکته پی برد که داستانی که در بالا روایت شد به داستان بسیار مشهوری شباهت دارد که در سه کتاب مقدس قرآن، تورات و انجیل آمده است. داستان تولد

حضرت موسی (ع) و نجات قبیله بنی اسرائیل از دست فرعون مصر. هالیوود به طور مستقیم و بی‌پرده داستان حضرت موسی و نجات بنی اسرائیل از مصر را در آثار متعددی همچون ده فرمان، پرنس مصر و... به نمایش گذاشته است، اما یکی از اصول بنیادین تأثیرگذاری، یادآوری مداوم و همچنین ابتکار در ارائه آن است. بنابراین پرداختن به این داستان در قالبی جدید و غیرمستقیم آن هم انیمیشن که این روزها با توجه به پیشرفت ابزارهای ساخت، تأثیر چشمگیری دارد، در دستور کار قرار گرفت. خط روایی داستان همچنان که در مقدمه نیز اشاره شد مظلوم‌نمایی تاریخی قوم یهود است که این بار در قالب قبیله پانداها به تصویر درآمده است. از جاذبه‌های روش نشانه‌شناسی است که به تأثیرات نمادها و نشانه بر ذهن می‌پردازد. به طور ناخودآگاه نوجوان و کودک غربی و حتی مسلمان که این داستان بارها برایش نقل شده است، به راحتی داستان فیلم برایش آشنا و قابل قبول به نظر می‌رسد و با پانداها و پو از این قبیله همزادپنداری می‌کند. در داستان موسی کلیم‌الله، تولد وی از قوم بنی اسرائیل و مبارزه طلبی وی با فرعون توسط پیشگویان اطلاع داده می‌شود، این با داستان پو مشابه است، آنجا که بز پیشگو خبر از آمدن مبارزی از دایره سیاه و سفید می‌دهد که به قبیله پانداها اشاره دارد. داستان قتل عام پانداها نیز یادآور داستان قتل عام تمام کودکان پسر بنی اسرائیل به دستور فرعون است. فرار مادر پو و در سبد گذاشتن وی نیز به داستان در سبد گذاشتن موسی (ع) و سپردن به نیل اشاره دارد. در طول داستان و در دیالوگ‌هایی که پو با استاد خود دارد، از "آرامش درون" به عنوان ابزاری یاد می‌شود که به وی می‌تواند در پیروزی و انجام مأموریت خود استفاده کند. به نظر ما، در داستان حضرت موسی (ع)، این آرامش درونی وی در سفری طولانی در نتیجه فرار از مصر با آغاز مأموریت از جانب پروردگار نصیب موسی کلیم‌الله می‌شود، اما در داستان پو که به نوعی وام‌گیر داستان حضرت موسی است، این آرامش درون هنگامی اتفاق می‌افتد که وی به حقیقت ماجرا در مورد پیشینه و سرگذشت خود پی می‌برد. سال‌ها یهودیان در جوامع مختلف با آداب و رسوم مختلف زندگی کرده‌اند، اما آنچه این قوم را همچنان در پیوند با یکدیگر نگه داشته، تأکید آنها بر یهودی بودن به عنوان یک نژاد است (Guyénot, 2015). پس بی‌دلیل نیست که در روایت پو که یادآور داستان موسی (ع) است، مأموریت الهی که آرامش‌بخش و سلاح اصلی موسی کلیم‌الله (ع) برای مقابله با فرعون است، به آگاهی یافتن از قوم و قبیله و سرگذشت خود تغییر پیدا می‌کند. بدون اینکه ادعای برگزیدگی این قوم را انکار کرده باشند، همچنان که پیشگویی در داستان پو به طور غیرمستقیم بر این امر اشاره دارد. تم اصلی داستان مظلومیت نژاد خاصی است که از قضا برتری آنها نیز در پیشگویی‌های به عمل آمده، بیان شده است. این روایت شباهت بی‌ظنیری با آوارگی و ظلم و ستم مورد ادعای قوم یهود در تاریخ دارد. در آخر داستان می‌بینیم که پانداها بعد از آوارگی از سرزمین اصلی در

نقطه‌ای دیگر جمع شده‌اند که باز به آوارگی و مظلومیت این قوم در سرزمین‌های دیگر اشاره دارد.

البته باید این نکته ذکر کرد که این فیلم علاوه بر الهام‌گیری از این داستان مشهور و بازروایی آن در قالبی جدید با مضمون مظلوم‌نمایی، دارای نشانه‌های خاصی از عرفان‌های شرقی همچون مکتب تائو و مشتقات آن همچون "ذن بوداییسم" نیز است. در مذهب تائو (برگرفته از نام لائوتزو: ۶۰۴ پ.م.) و مکاتب دیگری که از آن الهام گرفته‌اند، همچون "ذن بوداییسم"، علاوه بر پرستش زمین و آسمان و ارواح، برای عنصر خویشاوندی و خانواده اهمیت فراوانی قائل‌اند؛ به‌گونه‌ای که می‌توان گفت پرستش اجداد را هم در مرام خود دارند. در آیین ذن، برطرف کردن پریشانی‌های درونی انسان که از دوانگاری‌های ذهن ناشی می‌شود، از اهمیت فراوانی برخوردار است (فعال، ۱۳۹۰: ۳۷۰-۳۶۶). این دوانگاری و پریشانی را می‌توان در ناآرامی‌های ذهنی پو به‌کرات مشاهده کرد که در نهایت وی توانست بر آن غلبه کند. علاوه بر آن، این آیین با کونگ‌فو آمیخته است؛ به‌گونه‌ای که اولین بار این هنر توسط کاهنان این آیین وارد چین شد و به‌سرعت در چین رواج یافت. تمرکز که جایگاه والایی در این آیین دارد از ارکان اصلی این هنر رزمی است و کسانی که از قدرت تمرکز زیادی برخوردارند به‌طور عموم همان‌هایی هستند که در هنرهای رزمی نیز کارکشته می‌شوند. آنها توان مهار خود را دارند و از این نیرو در راه خلاف استفاده نمی‌کنند. کونگ‌فو دارای یک سلسله حرکت‌های اصلی و اساسی است که هر یک نمادی از یک محتوای عرفانی است. یک حرکت نماد خشوع، یک حرکت نماد جست‌وجو، یک حرکت نماد نزول، یک حرکت نماد مراقبه و یک حرکت نماد شور است. از اینجاست که سه سیر عرفانی کونگ‌فو یعنی سیر فیزیکی، علمی و عرفانی به کمال می‌رسد (فعال، ۱۳۹۰: ۳۷۳-۳۷۰). نماد این آیین یک دایره سیاه و سفید است که علاوه بر اینکه خود پو می‌تواند نمادی از آن تلقی شود، دو بار به‌طور مستقیم در ابتدا و انتهای فیلم هنگامی که پو در جنگ آخر در مقابل ارباب شن پیروز می‌شود به نمایش در می‌آید. از نمایش نمادهای این آیین در این فیلم نباید تعجب کرد، زیرا در رویکرد جدید هالیوود به مقوله فرهنگ‌سازی، بنا به دلایلی که در نوشته حاضر مجال برای شرح آن نیست، به آیین‌های غیرالهی شرقی توجه ویژه‌ای می‌شود، که این فیلم با پس‌زمینه سرزمین چین، از آن مستثنا نیست؛ اگر چه به‌طور کلی می‌توان بر طرح ادعایی آنها مبنی بر وحدت تمامی فرهنگ‌ها در قالب یک فرهنگ جهانی اشاره کرد. هرچند به نظر نگارندگان، موضوع اصلی این فیلم همچنان مظلوم‌نمایی در قالب داستانی برگرفته از داستان موسی و قوم بهود است.

خلاصه قصه فرار مرغی

انیمیشن فرار مرغی محصول سال ۲۰۰۰ کمپانی‌های دریم‌ورکس انیمیشن و آردمن^۱ است. کارگردانی، تهیه‌کنندگی و نویسندگی این اثر توسط تیم دونفره پیتیر لرد^۲ و نیک پارک^۳ انجام گرفت. در این فیلم افرادی همچون مل گیسون^۴، جولیا ساولها^۵، میراندا ریچاردسون^۶ و تونی هیگرس^۷ صداپیشگی کرده‌اند (Ebert, 2000). فرار مرغی داستانی جذاب در مورد یک مرغداری است که صاحب آن زنی به نام توییدی^۸ است. با وجود این، داستان حول محور این زن نمی‌چرخد، بلکه در مورد زندگی پر از محنت مرغ‌هاست که مجبورند در تمام عمر خود در اسارت تخم بگذارند و در غیر این صورت، به غذای خانواده توییدی تبدیل می‌شوند. در میان این مرغ‌ها شخصیتی به نام جنجر وجود دارد که به این وضعیت معترض است و تلاش می‌کند مرغ‌ها را از این محیط فراری دهد، اما هر بار نقشه وی با شکست روبه‌رو شده و وی تنبیه می‌شود. درحالی که ناامیدی سراسر وجود وی را فرا گرفته و مرغ‌های دیگر نیز بر غیرممکن بودن فرار رأی می‌دهند، خروسی پرنده، بر فراز مرغداری دیده می‌شود که از قضا به دلیل برخورد با یک شیء به داخل مرغداری سقوط می‌کند و آسیب می‌بیند. جنجر شخصیت اصلی داستان با دیدن وی به فکر فرار و این بار از راه پرواز دسته‌جمعی مرغ‌ها می‌افتد و به امید آموزش پرواز توسط خروس پرنده (راکی)، وی را مخفی و درمان می‌کند. در این بین خانم توییدی به دلیل سود کم و طمع به فکر تغییر کاربری مرغداری از تخم‌گذاری به پرورش مرغ گوشتی می‌افتد و دستگاهی را سفارش می‌دهد که به وسیله آن می‌تواند با گوشت مرغ کیک درست کند. با مطلع شدن مرغ‌ها از این واقعه، تصمیم آنها برای فرار جدی‌تر می‌شود و تنها امید خود را راکی می‌بینند. اما آنچه جنجر از آن بی‌اطلاع است، فرار راکی از سیرک به وسیله یک توپ آتش‌بازی است که وی با شتاب آن به پرواز درآمده بود. مرغ‌ها با مطلع شدن از این موضوع، متوجه می‌شوند که عملی شدن پرواز برای آنها غیرممکن است؛ تا اینکه جنجر تصمیم می‌گیرد به کمک نبوغ یکی از مرغ‌ها در مهندسی، مهارت خروس پیر مرغداری که مدعی حضور در نیروی هوایی انگلیس بوده و دو موش که در ازای تخم مرغ حاضرند قطعات لازم را فراهم کنند هواپیمایی بسازد و با آن از مرغداری فرار کنند، امری که سرانجام

-
1. Aardman Animations
 2. Peter Lord
 3. Nick Park
 4. Mel Gibson
 5. Julia Sawalha
 6. Miranda Richardson
 7. Tony Haygarth
 8. Tweedy

در انتها با فداکاری مشترک جنجر و راکی اتفاق می‌افتد و آنها سرزمینی سبز و خرم را برای زندگی به دور از مزاحمت پیدا می‌کنند.

تحلیل نشانه‌شناختی فرار مرغی

این فیلم نیز همچون داستان پاندای کونگ‌فوکار ۲ برپایهٔ مظلوم‌نمایی گونه‌ای خاص استوار است که به دلایلی با ظلم و ستم مواجه‌اند. به گفته راجر ایبرت^۱ این فیلم نه در مورد مرغ‌ها که در مورد انسان‌هاست (Ebert, 2000). در "فرار مرغی"، فرار از مرغداری توییدی برای مرغ‌ها مسئلهٔ مرگ و زندگی است. فیلم با صحنه‌ای که در برخی فیلم‌های مربوط به زندان‌های جنگ جهانی دوم، مانند "فرار بزرگ"^۲ و "بازداشتگاه شماره ۱۷"^۳ (مهم‌ترین موقعیت فیلم لانه شماره ۱۷ است) مشاهده شده است، شروع می‌شود. محیط مرغداری با توجه به طراحی مربع‌گونه و دیوار مستحکم و سیم‌های خاردار و نیز سگ‌های نگهبان و آقای توییدی (نگهبان مرغداری) که همواره در اطراف آن به نگهبانی مشغول است، بسیار شبیه محیط زندان است. از طرفی تخم‌گذاری اجباری مرغ‌ها و مجازات مرگ در صورت تخم نگذاشتن، مخاطب را به یاد تصاویر و تاریخ‌نگاری مربوط به اردوگاه‌های کار اجباری آلمان نازی که در آن یهودیان نگهداری می‌شدند، می‌اندازد. استفاده از آهنگ‌های نظامی در این فیلم، سرشماری هرروزهٔ مرغ‌ها توسط خانم توییدی، حضور شخصیت خروس پیر با یونیفرم خلبانان انگلیس در جنگ جهانی دوم و نیز استفاده از پرچم انگلیس توسط این شخصیت در این فیلم و در انتها شخصیت راکی خروس پرنده که مدعی آمریکایی بودن خود است با پوشیدن شنلی که پرچم آمریکا است، این قالب فکری را بسیار تقویت می‌کند. در ادامه، فیلم با تغییر کاربری مرغداری از تخم‌گذاری به تولید مرغ گوشتی وارد مرحلهٔ اصلی خود می‌شود که همان بازآفرینی یاد و خاطرهٔ هولوکاست و کشتار دسته‌جمعی یهودیان است. هرچند در انتها مرغ‌ها به این سرنوشت دچار نمی‌شوند اما مطرح کردن آن، نشان‌دهندهٔ احساس ناامنی همیشگی یهودیان از تکرار تاریخ و به عبارتی زنده نگه داشتن این ترس براساس یک واقعهٔ تحریف‌شدهٔ تاریخی در اذهان جامعهٔ مخاطب و به‌خصوص یهودیان و غربی‌هاست. این مطلب را نیل گابلر به‌خوبی در کتاب امپراتوری هالیوود^۴ مطرح می‌کند. وی در بررسی زندگی سردمداران بزرگ هالیوود به این نکته پی می‌برد که همهٔ یهودیان هالیوود با این حس ناامنی ناشی از زندگی در یک جامعهٔ غیریهودی، متولد می‌شوند، بزرگ می‌شوند و می‌میرند (گابلر، ۱۳۹۱). فیلم در ادامه با ارائهٔ تصویر

1. Roger Joseph Ebert
2. The Great Escape
3. Stalag 17
4. An Empire of Their Own: How the Jews Invented Hollywood

"خانه آینده مرغها" وارد مرحله مشروعیت بخشی به تأسیس دولت یهود می شود، آنجا که در پرسش و پاسخ بین جنجر و مرغها در مورد سرنوشت بعد از فرار، وی یک پوستر را به نمایش می گذارد. منظره ای سرسبز، بکر با رودخانه و طلوع خورشید که می تواند یادآور توصیف سرزمین موعود در اندیشه یهودیان باشد. این دیالوگ و اندیشه که مرغها باید سرزمین و آشیانه خود را داشته باشند تا به دور از مزاحمت دیگران و در امنیت به زندگی خود ادامه دهند در طول داستان به دفعات و به شیوه های مختلف مطرح می شود. این دیالوگها را می توان در ادامه همان تبلیغات گسترده بعد از جنگ جهانی اول و به خصوص دوم و تلاش برای مشروعیت بخشی به دولت یهود و ادامه همان اندیشه های باستانی یهود تفسیر کرد. در پایان داستان، شاهدیم که این مرغان باهوش، با نبوغ برخی از رهبران خود با ساخت هواپیما از مرغداری خانم تویدی فرار می کنند و حتی در مسیر پرواز، کارگردان با شیطنتی هنرمندانه صحنه انفجار بمب اتم جنگ جهانی دوم که منجر به پیروزی نهایی متفقین بر متحدین شد را در صحنه نابودی دستگاه مخصوص کشتار مرغها به نمایش می گذارد. این انفجار را می توان به معنای پیروزی مرغها بر مرغداری و اندیشه حاکم بر آن تفسیر کرد. فیلم با به تصویر کشیدن اسکان مرغها در منطقه ای سرسبز با تابلویی که نوشته "آشیانه پرندگان" روی آن خط خورده و در کنار آن، عبارت "آشیانه مرغها" دستنویس شده به پایان می رسد. این جمله می تواند دارای بار معنایی گسترده ای باشد که تفسیر آن را به عهده مخاطبان می گذاریم.

خلاصه قصه چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲

این انیمیشن که مخاطبان بسیاری نه تنها در آمریکا که در سرتاسر جهان جذب کرده، به کارگردانی و نویسندگی دین دی بلویز^۱ برگرفته از کتاب چگونه اژدهای خود را تربیت کنید، اثر کرسیدا کاول^۲ در سال ۲۰۱۴ ساخته و روانه بازار شد. شرکت سازنده این اثر همان طور که در ابتدا اشاره شد دریم ورکس انیمیشن است. در این فیلم جی بروچل^۳، امریکا فررا^۴، جرارد باتلر^۵، کیت بلنشت^۶ و کرگ فرگوسن^۷ صدای پیشگی کرده اند (Włoszczyna, 2014).

چگونه اژدهای خود را تربیت کنید^۲، چند سال پس از وقایع قسمت اول، اتفاق می افتد. در دهکده کوچک وایکینگها، حال نه تنها به گرمی از اژدهاها استقبال می شود، بلکه اژدهاها

1. Dean De Blois
2. Cressida Cowell
3. Jay Baruchel
4. America Ferrera
5. Gerard Butler
6. Cate Blanchett
7. Craig Ferguson

اصطبل‌هایی دارند که مخصوص آنها ساخته شده است. استوئیک تنومند (با صدایپیشگی جرارد باتلر) کماکان بر دهکده ریاست می‌کند، اما در تلاش است پسرش هیکاپ (با صدای جی باروچل) را متقاعد کند که مسند ریاست را در اختیار گیرد. هیکاپ خودش را فرد مناسبی برای رهبری انسان‌ها نمی‌داند و ترجیح می‌دهد با اژدهایش "بی‌دندان" به این طرف و آن طرف پرواز کند، مانورهای هوایی انجام دهد و قلمروهای جدیدی را کشف کند. نامزد و احتمالاً همسر آینده‌اش استرید (با صدای امریکا فررا) بر این باور است که او خودش را دست‌کم می‌گیرد. همچنان که هیکاپ به گشت‌وگذار در دنیای اطراف می‌پردازد، به گروهی از "شکارچیان اژدها" برمی‌خورد که به او خبر می‌دهند فرمانروایی ظالم به نام دراگو (با صدای جایمن هانسو) در حال جمع‌آوری ارتشی از اژدهاست. هیکاپ با این اعتقاد که گفت‌وگوی مسالمت‌آمیز آتش طمع دشمن برای حمله را فرو خواهد نشاند، برخلاف دستورهای صریح پدرش تصمیم می‌گیرد دراگو را پیدا کند؛ اما اوضاع بر وفق مراد پیش نمی‌رود و هیکاپ اسیر کمین یک اژدهاسوار به نام والکا (با صدای کیت بلانشت) می‌شود؛ کسی که آشکار شدن هویتش سبب تجدید نظر هیکاپ در اولویت‌هایش می‌شود. این شخص مادر هیکاپ است که هنگام تولد در حمله اژدهاها به دهکده، توسط یکی از آنها ربوده شده و همسرش و بقیه اعضای دهکده بر این تصورند که کشته شده است؛ اما وی در تمام این بیست سال در کنار این موجودات زندگی کرده و به اسرار آنها آشناست. از طرفی وی به‌خوبی می‌داند که دراگو دشمنی نیست که بتوان با وی مذاکره کرد؛ موضوعی که در ادامه، هیکاپ، قهرمان داستان با توانایی سخت آن را درک می‌کند.

تحلیل نشانه‌شناختی چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲

در تحلیل دو اثر قبلی ما مظلوم‌نمایی به‌کاررفته در آنها را تحلیل کردیم؛ اما انتخاب این اثر با هدف پرداختن به این مفهوم نیست. انیمیشن چگونه اژدهای خود را تربیت کنیم ۲، دارای مفاهیم پیچیده فلسفی به سبکی قابل فهم برای کودکان و نوجوانان است. در این اثر کودک و نوجوان آمریکایی با مفاهیم جدیدی آشنا می‌شود که بی‌ربط با مسائل سیاست خارجی روز در آمریکا و نوع ارتباط با کشورهای دیگر است که برچسب دشمن به آنها خورده، نیست. در فیلم اول، هیکاپ برخلاف دیدگاه دیگران، توانست با راهکارهایی، دشمن قبيله را به دوست و در ادامه به متحد راهبردی خود تبدیل کند؛ مطلبی که می‌توان از آن به‌عنوان استفاده از قدرت نرم^۱ یاد کرد؛ اما وی در داستان دوم، در رویه‌رو شدن با دشمن خطرناک در ابتدا با توجه به منش سازش‌پذیر خود تصمیم به اتخاذ همین رویکرد دارد، هرچند با مخالفت پدر و مادر خود

1. Soft Power

روبه‌رو می‌شود. در یکی از دیالوگ‌های مربوط، زمانی که وی بر استفاده از راهکار گفت‌وگو و تغییر ذهن دراگو صحبت می‌کند، مادرش می‌گوید: "برخی افراد قابلیت تغییر ندارند!" با وجود این، هیکاپ همچنان بر تصمیم خود اصرار دارد تا اینکه با حمله دراگو و نیروهایش مواجه می‌شود. دراگو در این حمله، سلاح خطرناک خود، یعنی همان اژدهای آلفا را به نمایش می‌گذارد. این اژدها می‌تواند ذهن دیگر اژدهاها را تسخیر و آنها را گوش به فرمان کند. دراگو با این سلاح اژدهای هیکاپ و دیگر اژدها را تصاحب می‌کند و حتی پدر هیکاپ نیز کشته می‌شود. دیالوگ دیگری که مادر هیکاپ بعد از شکست از دراگو به هیکاپ می‌گوید و از ارزش معنایی زیادی برخوردار است چنین است: "سلاح قدرتمند در دست انسان‌های بد فجایع زیادی به بار می‌آورد." این دیالوگ حداقل برای ما بسیار آشنا به نظر می‌رسد به‌خصوص که در دهه اخیر با اتهام تلاش برای ساخت سلاح هسته‌ای، مناقشه‌ای دوازده‌ساله علیه ایران به راه انداخته‌اند و به‌طور مداوم به مردم آمریکا یادآور می‌شوند که "سلاح خطرناک در دست انسان‌های بد فاجعه‌آمیز است." با همین بهانه، عراق را در سال ۲۰۰۳ اشغال کردند و با همین بهانه، اسرائیل به‌طور مداوم آمریکا را برای مداخله نظامی در ایران تحریک می‌کند (Hinnebusch, 2007: 11). از طرفی این مداخلات نیازمند توجیه درونی در جامعه است، کاری که هالیوود همواره به آن پرداخته است و امروز نیز در این زمینه همچنان کوشاست. در ادامه هیکاپ که حال با مرگ پدر و توصیه مادر حاضر به پذیرش رهبری جامعه شده است متوجه می‌شود که برای رهبری تنها قدرت نرم کارگر نیست و در مواقعی برای امنیت جامعه باید از قدرت سخت نیز استفاده کند؛ امری که در نهایت هیکاپ را بر دراگو پیروز می‌کند. در این فیلم، علاوه بر تبلیغ گسترده درباره قدرت، اندیشه شایان تأمل "رهبری" نیز مطرح می‌شود. بحث رهبری از جمله مباحثی است که در این فیلم به شکلی جالب توجه، به آن پرداخته می‌شود. رهبری مورد نظر در این فیلم رهبری یک فرد بر قوم خود نیست؛ هرچند در ابتدا این‌چنین به نظر می‌رسد؛ اما با نگاهی دقیق‌تر به دیالوگ‌های ردوبدل‌شده بین هیکاپ و مادرش، متوجه می‌شویم که اندیشه‌ای فراتر در آن نهفته است. این فیلم از همان ابتدا که پدر هیکاپ بر رهبری پسرش اصرار دارد و هیکاپ پذیرا نیست، تا لحظه‌ای که مادرش نیز بر این امر اصرار می‌کند، به این اندیشه می‌پردازد که برخی برای رهبری به دنیا می‌آیند. به‌طور مثال در یکی از دیالوگ‌های هیکاپ و مادرش، مادر هیکاپ عنوان می‌کند: "برخی متفاوت با دیگران به دنیا می‌آیند"، که این ریشه در نظریه "استثناگرایی" آمریکایی دارد. این دیالوگ زمانی بر لبان مادر می‌نشیند که وی در مورد استعدادهای هر فرد، وظایف و همچنین اهداف وی سخن می‌راند. هیکاپ بعد از مرگ پدر و در خطر افتادن مردم می‌پذیرد که رهبری را به‌دست گیرد، اما نقش وی تنها رهبری مردم خود نیست، بلکه وی رهبری همه انسان‌ها را بر

دوش دارد. در جایی مادر خطاب به او می‌گوید: "تو زودتر از موعد به دنیا آمدی، خیلی هم کوچک بودی، چقدر نازک و چقدر لطیف، من می‌ترسیدم که بمیری اما پدرت ... او هیچ‌وقت شک نکرد. او مطمئن بود که تو از همه قوی‌تر می‌شوی و درست هم می‌گفت. تو شجاعت یک رئیس و روح یک اژدها را داری، فقط تو می‌توانی جهان ما رو متحد کنی. فقط تو پسر من". این دیالوگ با نمادی شبیه "چشم جهان‌بین" که با ظرافت تمام در انتهای فیلم توسط مسن‌ترین فرد قوم به نشانه تأیید ریاست بر پیشانی هیکاپ می‌خورد (نظر نگارندگان)، ما را هرچه بیشتر به یاد اندیشه‌های ماسونی می‌اندازد که یکی از شعارهای اصلیشان متحد کردن همه ادیان زیر لوای مذهب واحد است (Starr peck, 1947). اما رئیس کیست؟ فردی که قابلیت متحد کردن همه انسان‌ها را داشته باشد، فردی که به دنیا آمده تا رهبری کند، فردی که نشان ماسونی بر پیشانی دارد. مفهوم رهبری در این فیلم به اندازه‌ای بااهمیت است که حتی به نظر می‌رسد تغییر راهبرد هیکاپ در مقابله با دشمنان از قدرت نرم به سخت و ادغام این دو نیز ناشی از نقش رهبری است که وی به عهده گرفته است. البته نباید به اشتباه افتاد؛ در اینجا منظور رهبری یک فرد نیست، بلکه رهبری یک اندیشه و یک قوم با توجه به اندیشه حاکم بر آن مطرح است، اندیشه‌ای که به‌ناچار ما را به نژادپرستی و مسیحاگرایی خاص صهیونیسم جهانی می‌رساند. به هر صورت این فیلم با مفاهیمی همچون رهبری، قدرت، انسان‌های خوب و بد و جنگ، کودکان و نوجوانان را در جهت اتخاذ رویکرد خاص در مقابل مسائل دنیای پیرامونی ترغیب می‌کند.

نتیجه

یهودیان به‌عنوان قومی قدرتمند در آمریکا با توجه به سلطه خود بر صنعت رسانه، به‌خصوص در حوزه صنعت تولید، توزیع و نمایش فیلم، قابلیت بسیاری برای فرهنگ‌سازی و ترویج ایده‌ها و افکار مورد نظر خود در جامعه آمریکا دارند. این قوم از این قابلیت در جهت القای اسطوره مظلومیت و آوارگی تاریخی خود، در قالب فیلم و انیمیشن در جامعه آمریکا استفاده کرده تا همدردی مردم و جامعه آمریکا را با خود و دولت منتسب به یهود به‌دست آورد. علاوه بر آن، آنها با استفاده از این ابزار، اندیشه مسیحاگرایی را تبلیغ می‌کنند، اندیشه‌ای که بر یکی قلمداد شدن یهودیت و مسیحیت اصرار دارد. در سه اثر بررسی شده، ملاحظه کردیم که پاندای کونگ‌فوکار و فرار مرغی، با الهام از دو داستان موسی (ع) و نجات قوم بنی‌اسرائیل از مصر و هولوکاست، موضوع مظلومیت و آوارگی تاریخی قوم یهود را در قالبی نمادین و طنز که از قابلیت همذات‌پنداری و ارتباط‌گیری خوبی با کودکان و نوجوانان برخوردار است، به کار برده‌اند. انیمیشن چگونه اژدهای خود را تربیت کنید ۲ نیز با مهارت هرچه بیشتر، کودک و

نوجوان را با مفاهیم سیاسی از جمله قدرت نرم - سخت و نقش رهبر در جامعه آشنا می‌کند و آنها را به رویکردی خاص در آینده سوق می‌دهد؛ رویکردی که می‌تواند تأمین‌کننده منافع خاص دولت یهود تلقی شود. این داستان کودک و نوجوان غربی را به این نکته هدایت می‌کند که فرهنگ یهودی- مسیحی نه تنها برترین فرهنگ است، بلکه این نژاد و فرهنگ باید رهبری انسان‌ها در مسیر رسیدن به امنیت و ثبات را نیز به عهده بگیرد.

منابع و مأخذ

الف) فارسی

۱. استرم، کوین آلفرد (۱۳۸۵). «ارتباطات و رسانه‌ها: قدرت و مالکیت رسانه‌ها»، سیاحت غرب، سال چهارم، ش اول، ش سلسل ۳۷، ص ۳۴-۴۷.
۲. تاجیک، محمدرضا (۱۳۸۹). «نشانه‌شناسی، نظریه و روش»، علوم سیاسی، سال پنجم، ش ۴، ش سلسل ۲۰، ص ۳۹-۷.
۳. دوست‌محمدی، احمد (۱۳۹۱). «نگاهی نو به داستان هولوکاست»، فصلنامه سیاست، دوره ۴۲، ش ۱، ص ۱۸۳-۲۰۳.
۴. شهبازی، عبدالله (۱۳۷۷). «صهیونیسم و جنبش روشنگری یهود»، روزنامه همشهری، شماره‌های ۲۴ دی، ۲۷ دی، ۱ بهمن و ۴ بهمن.
۵. ----- (۱۳۸۱). «اسطوره‌ها و بنیان‌های اندیشه سیاسی یهود»، پژوهش صهیونیت، کتاب دوم، تهران: مرکز مطالعات فلسطین، ص ۴۹۶-۴۳۳.
۶. صفورا، محمدعلی؛ افشار مهاجر کامران؛ و حسینی شکیب، فاطمه (۱۳۹۳). «بررسی ساختاری انیمیشن تلویزیونی و ارائه الگوی تحلیل متن»، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۱۹، ش ۱، ص ۸۲-۷۱.
۷. فروتن، مهدی (۱۳۸۰). «نقد پنج فیلم مطرح: هوش مصنوعی، پرل هاربر، شرک و فیلمسازی مادی‌گرا و اندیشه‌های کوبریکی»، نقد سینما، ش ۳، ش سلسل ۲۵، ص ۴۷-۴۲.
۸. فعالی، محمدتقی (۱۳۹۰). آفتاب و سایه‌ها: نگرشی بر جنبش‌های نوظهور معنویت‌گرا، تهران: عابد.
۹. فورد، هنری (۱۳۸۲). یهود بین‌الملل، ترجمه علی آرش، تهران: ضیاء اندیشه.
۱۰. گابلر، نیل (۱۳۹۱). امپراتوری هالیوود: مروری بر زندگی خالقان یهودی سینما. تهران: نشر عابد.
۱۱. نژاکتی، فرزانه؛ و درخشه، جلال (۱۳۹۰). «رمزگشایی اسطوره در نظام‌های نشانه‌ای»، نامه پژوهش فرهنگی، سال دوازدهم، ش ۱، ش سلسل ۱۳، ص ۱۸۵-۲۰۲.
۱۲. یزدانی، عنایت‌الله؛ و شیبخون احسان (۱۳۹۱). «قدرت نرم در سیاست خارجی آمریکا با تأکید بر پدیده فرهنگ»، مطالعات قدرت نرم، ش ۵، ص ۹۵-۱۲۰.

ب) خارجی

13. Connelly, Edmund (2006), "the Jews of Prime Time", **the Occidental Quarterly**, Vol. 6 No. 3.
14. Duke, David (2002), **Jewish Supremacism: my Awakening on the Jewish Question**, United States of America: Free Speech Press.
15. Ebert, Roger (2000), "Chicken Run", available at <http://www.rogerebert.com/reviews/chicken-run-2000>. 20/7/1394
16. Ebert, Roger (2011), "kung Fu Panda 2", available at <http://www.rogerebert.com/reviews/kung-fu-panda-2-2011>. 23/08/1394
17. Guyénot, Laurent (2015), "Israel, the psychopathic nation", Translate by: Kevin Barrett, available at <http://www.veteranstoday.com/2015/02/03/psycho-israe>. 11/08/1394

18. Pierce, William L. (1995), "Disney and the Jews: Eisner and His Kind Must Stop Harming Our Children", **Free Speech**, Vol. 1, N. 9, pp. 1-8.
19. Raymond, Hinnebusch (2007), "The American Invasion of Iraq: Causes and Consequences", from: **Perceptions**, available at <http://sam.gov.tr/wp-content/uploads/2012/01/Raymond-Hinnebusch.pdf> 23/08/1394
20. Starr peck, Geo, Edgar E Pomeroy & J Wilson Parker (1947), **Masonic Manual and Code of the Grand Lodge of Free and Accepted Masons of Georgia**, Georgia: A. J. Showalter co.
21. Wloszczyna, Susan (2014), "How to Train Your Dragon 2", available at <http://www.rogerebert.com/reviews/how-to-train-your-dragon-2-2014>. 23/08/1394