

خوانش قوم‌نگارانه انیمیشن: باز‌نمایی فرهنگ‌ها و جوامع در رسانه‌های تصویری با تأکید بر آراء مارگارت مید (مطالعه موردی: انیمه *داستان شاهدخت کاگویا*)

چکیده

انیمیشن به‌عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های تصویری در عصر حاضر، نقش قابل‌توجهی در شکل‌دهی به تصورات و باورهای فرهنگی دارد. این رسانه قادر است روایت‌هایی را ارائه کند که به شخصیت‌های خلق‌شده و زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی آن‌ها اشاره دارد. مارگارت مید یکی از مشهورترین قوم‌نگاران و انسان‌شناسان قرن بیستم است. نظریات او در مورد فرهنگ و هویت بر تولیدات سینمایی و انیمیشن تأثیر گذاشته است. این پژوهش با استفاده از رویکرد قوم‌نگاری به بررسی و تحلیل انیمیشن و با هدف واکاوی مؤلفه‌های مختلف باز‌نمایی فرهنگ‌ها و جوامع در رسانه انیمیشن و شیوه خوانش آن‌ها از منظر قوم‌نگاری باتکیه بر آراء مارگارت مید پرداخته است. پرسش اصلی پژوهش حاضر این‌گونه مطرح می‌گردد: «مؤلفه‌های مختلف باز‌نمایی فرهنگ‌ها و جوامع در رسانه انیمیشن و شیوه خوانش آن‌ها از منظر قوم‌شناسی باتکیه بر آراء مارگارت مید کدام‌اند؟» در این مطالعه، به تحلیل نمادها، روایت‌ها، زبان و گفتمان‌های فرهنگی، و تأثیرات اجتماعی انیمیشن پرداخته شده و نتایج حاصل از این بررسی‌ها در قالب مثال‌های عینی ارائه شده است. این پژوهش با استفاده از انیمه *داستان شاهدخت کاگویا* به‌عنوان یک مطالعه موردی، نشان داده است که انیمیشن می‌تواند به‌عنوان یک وسیله برای بیان فرهنگی و انعکاس اجتماعی عمل کند. مطالعه و تحلیل انیمیشن‌ها از دیدگاه قوم‌نگاری، به‌ویژه در دنیای چندفرهنگی و جهانی شده امروز، اهمیت ویژه‌ای دارد.

کلیدواژگان: خوانش اثر هنری، قوم‌نگاری، انیمیشن، فرهنگ، جامعه‌شناسی، انسان‌شناسی.

Abstract

In sociological studies of films, semantic and content analysis play a pivotal role. Various methods, such as semiotics, qualitative content analysis, reception theory, structuralism, post-structuralism, discourse analysis, and textual analysis, are employed to uncover the meaning behind films. Each of these methodologies uniquely contributes to revealing different layers of a film's narrative, symbols, and societal implications. Additionally, films can be analyzed within specific discourses and cinematic contexts to derive deeper meanings and insights. In recent decades, the expansion of cultural discourses and studies has greatly contributed to a better understanding of cinema and films. Scholars within cultural studies, with attention to the traditions inherent in this discipline, have sought to clarify the differences and similarities between cultural analysis and other fields of study, while also preventing potential misuses of cultural interpretations. Ethnography, as a research methodology within the social sciences, aids in the analysis and comprehension of cultures, behaviors, and human experiences. Animation, as one of the most popular forms of visual media, has secured a special place in the hearts of audiences, particularly children and adolescents. Through the use of imagination, art, and technology, animation creates captivating and impactful stories that introduce various beliefs, values, and cultures to its viewers. Therefore, analyzing animation from an ethnographic perspective could provide valuable insights into how cultures and societies are represented within this medium. As one of the most important visual media in contemporary times, animation plays a notable role in shaping cultural perceptions and beliefs. This medium can serve as a reflection of the artistic styles of a particular period and the aesthetic domains that arise from the collective cultural understanding of an art form or are derived from specific metaphors. Animation has the capacity to present narratives that reference the created characters and their cultural and social backgrounds. Margaret Mead, one of the most renowned ethnographers and anthropologists of the 20th century, is best known for her work in anthropology and

ethnography. Yet, her theories on culture and identity have left a significant mark on cinematic and animation productions. This research utilizes an ethnographic approach to examine and analyze animation, with the goal of exploring the diverse elements of cultural and societal representations in animation and how they can be interpreted from an ethnographic perspective, relying on Margaret Mead's ideas. The primary research question for this study is as follows: "What are the various elements of cultural and societal representation in animation, and how can they be understood through an ethnographic approach based on Margaret Mead's views?" This study analyzes symbols, narratives, language, cultural discourses, and social impacts within animation, presenting the results of these investigations through concrete examples. Through the case study of the anime *The Tale of the Princess Kaguya*, this research illustrates how animation can act as a tool for cultural expression and social reflection. An ethnographic reading of this animation highlights the medium's potential as a means of cultural articulation and a reflection of societal dynamics. The analysis of animation from an ethnographic perspective, especially in today's multicultural and globalized world, holds significant importance.

Keywords: Artistic Interpretation, Ethnography, Animation, Culture, Sociology, Anthropology.

مقدمه

در مطالعه جامعه‌شناختی فیلم‌ها، تحلیل معنایی و محتوایی از اهمیت بسیاری برخوردار است. برای این منظور، روش‌های گوناگونی مانند نشانه‌شناسی، تحلیل محتوای کیفی، نظریه دریافت، ساختارگرایی و پساساختارگرایی، تحلیل گفتمان و تحلیل متن مورد استفاده قرار می‌گیرند. هر یک از این روش‌ها به شیوه‌ای خاص به کشف معنای فیلم‌ها کمک می‌کنند. علاوه بر این، می‌توان فیلم‌ها را در بستر گفتمان‌ها و زمینه‌های سینمایی تحلیل کرد تا معنای عمیق‌تری از آنها استخراج کرد. در دهه‌های اخیر، گسترش گفتمان‌ها و مطالعات فرهنگی کمک شایانی به شناخت بهتر سینما و فیلم‌ها کرده است. اندیشمندان حوزه مطالعات فرهنگی با توجه به سنت‌های موجود در این رشته، تلاش کرده‌اند تا تفاوت‌ها و شباهت‌های این حوزه با دیگر حوزه‌های تحلیل فرهنگ را روشن کرده و از سوءاستفاده‌های احتمالی جلوگیری کنند. به شکل ویژه، قوم‌نگاری (به‌عنوان یک روش تحقیقاتی در علوم اجتماعی، به تحلیل و درک فرهنگ‌ها، رفتارها و تجربیات انسانی کمک می‌کند. در زمینه فیلم و انیمیشن، اهمیت قوم‌نگاری می‌تواند در جنبه‌های گوناگون مطرح شود. انیمیشن به‌عنوان یکی از پرطرفدارترین انواع رسانه‌های تصویری، توانسته است جایگاه ویژه‌ای در میان مخاطبان، به‌ویژه کودکان و نوجوانان پیدا کند. این رسانه با بهره‌گیری از تخیل، هنر و فناوری، داستان‌هایی جذاب و تأثیرگذار را به تصویر می‌کشد که می‌تواند باورها، ارزش‌ها و فرهنگ‌های مختلف را به مخاطبان معرفی کند. از این رو، به نظر می‌رسد بررسی و تحلیل انیمیشن‌ها از دیدگاه قوم‌نگاری، می‌تواند به شناخت بهتر از نحوه بازنمایی فرهنگ‌ها و جوامع در این رسانه کمک کند. روش‌های قوم‌نگاری چارچوبی مناسب را برای تجزیه و تحلیل این نمایش‌ها فراهم می‌کند و به درک عمیق‌تری از زمینه‌های فرهنگی که آثار انیمیشنی را شکل می‌دهند و از آنها شکل می‌گیرند، می‌انجامد. فرض حاکم بر این پژوهش بر آن است که این نوع تحلیل می‌تواند به خوانش و فهم عمیق‌تری از نمادها، نشانه‌ها و مقوله‌های فرهنگی موجود در آثار انیمیشن کمک کند. این رویکرد می‌تواند به شناسایی و نمایش تجربیات و داستان‌های کمتر دیده شده در جامعه کمک کند. این امر می‌تواند مشتمل بر بررسی نحوه پذیرش یا رد موضوعات فرهنگی و اجتماعی در جامعه باشد. از آنجاکه آثار سینمایی و انیمیشنی می‌توانند به‌عنوان ابزارهایی برای نقد اجتماعی و فرهنگی عمل کنند، قوم‌نگاری امکان دستیابی به فهمی عمیق‌تر از پیام‌ها و نقدهایی که این آثار به جامعه ارائه می‌دهند، کمک کند. ماهیت میان‌رشته‌ای این مطالعات، تعامل با حوزه‌های مختلفی همچون نظریه فیلم، فلسفه هنر، تاریخ هنر و جامعه‌شناسی هنر را ضروری می‌سازد که در نتیجه به غنای این رویکرد کمک می‌کند. این رویکرد به‌ویژه در زمینه انیمه که یکی از اشکال برجسته انیمیشن در ژاپن است، اهمیت زیادی دارد. هدف اصلی این پژوهش، واکاوی مؤلفه‌های مختلف بازنمایی فرهنگ‌ها و جوامع در رسانه انیمیشن و شیوه خوانش آنها از منظر

قوم‌شناسی باتکیه بر آراء مارگارت مید است. پرسش اصلی پژوهش حاضر این‌گونه مطرح می‌گردد: «مؤلفه‌های مختلف بازنمایی فرهنگ‌ها و جوامع در رسانه انیمیشن و شیوه خوانش آنها از منظر قوم‌شناسی باتکیه بر آراء مارگارت مید کدام‌اند؟» این مقاله به بررسی چگونگی بازنمایی فرهنگ و آداب‌ورسوم اجتماعی ژاپن در *داستان شاهدخت کاگویا* که توسط ایسائو تاکاهاتا کارگردانی شده، می‌پردازد.

روش پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی و از نظر هدف، توسعه‌ای - کاربردی است. همچنین تجزیه و تحلیل اطلاعات به روش توصیفی - تحلیلی و شامل تحلیل بصری و روش‌های قوم‌نگاری است. مورد مطالعه، انیمه *داستان شاهدخت کاگویا* است. شیوه گردآوری اطلاعات شامل بررسی اسناد کتابخانه‌ای و الکترونیکی است. تحلیل بر عناصر بصری، ساختار داستان و نمادهای فرهنگی درون این انیمه تمرکز دارد.

پیشینه پژوهش

پیشینه نظری

مطالعه انیمیشن از منظر قوم‌نگاری مبحثی نسبتاً جدید اما در حال رشد است. پژوهش‌های پیشین نشان داده‌اند که انیمیشن می‌تواند روایت‌های فرهنگی پیچیده و نظریه‌های اجتماعی را منتقل کند. در زمینه رسانه‌های تصویری، این مفهوم به تحلیل نحوه نمایش فرهنگ‌ها، آداب‌ورسوم، و هنجارهای اجتماعی در آثار مختلف اختصاص دارد. پژوهشگران مانند برونیسلاو مالینوفسکی^۱ و کلود لوی - استروس^۲ بر اهمیت مشاهده مستقیم و تحلیل فرهنگی در این زمینه تأکید کرده‌اند. همچنین میشل فوکو^۳ در آثار خود به بررسی تأثیر رسانه‌ها بر شکل‌گیری هویت فرهنگی و اجتماعی پرداخته است.

پیشینه تجربی

یوسفی و فضل‌اللهی قمشی (۱۳۹۴) در مقاله «روش شناسی قوم‌نگاری به‌عنوان یکی از رویکردهای پژوهش کیفی؛ با استفاده از کتاب مهمان‌های شیخ» به معرفی و تبیین قوم‌نگاری به مثابه یک روش مؤثر کیفی پژوهشی پرداخته و نشان داده‌اند که می‌توان قوم‌نگاری را به‌عنوان یکی از مؤثرترین رویکردهای کیفی در فراهم آوردن اطلاعات ناب و تجربی در مورد سوژه‌ها در نظر گرفت و زمینه غرق شدن و غوطه‌وری در پژوهش را فراهم آورد. وانگ^۴ و ژانگ^۵ (2022) در مقاله خود تحت عنوان «دادن صدایی به اقلیت: بررسی عملی انیمیشن قوم‌نگاری»^۶ انیمیشن قوم‌نگارانه را شکلی نو از قوم‌نگاری بصری معرفی کرده‌اند که قادر به ضبط و نمایش فرهنگ‌های سنتی، تجربیات، خاطرات و سایر مواد تاریخی غیرمتنی و عناصر فرهنگی گروه‌های اقلیت قومی است. این مقاله نشان می‌دهد که برقراری یک رابطه متوازن بین دیدگاه‌های اتیک و امیک و به‌کارگیری روش‌های طراحی مشارکتی در فرایند عمل انیمیشن قومی می‌تواند به طور مؤثری به اعضای جامعه در ابراز نظرات فرهنگی و صدای خود از طریق انیمیشن کمک کند و بدین ترتیب تفسیر فرهنگی اقلیت‌های قومی را به حداکثر برساند. مارتینز^۷ (2020) در مقاله‌ای با عنوان «کاپ اویرا: یک کاوش در آنیمیزم و نمایش روح از طریق انیمیشن مردم‌نگارانه»^۸ به بررسی روابط بین مطالعه مردم‌نگاری و عمل انیمیشن می‌پردازد و بر هنر رزمی برزیلی، کاپ اویرا که اغلب به‌عنوان رقص، مبارزه و بازی شناخته می‌شود، تمرکز دارد. این رویکرد برای کاوش در روش‌هایی که انیمیشن می‌تواند در ارتباط با نظریه‌های انتقادی تاریخی و جدیدتر قرار گیرد، اتخاذ شده است. در این پژوهش، ارزیابی و بازتاب عمل انیمیشن رابطه قوی بین مردم‌نگاری و انیمیشن را نشان داد که حوزه‌ای نسبتاً جدید با توسعه‌ها و چشم‌اندازهای امیدوارکننده برای تحقیقات بیشتر در زمینه انسان‌شناسی بصری است. فاضلی (۱۴۰۱) در کتاب *مردم‌نگاری هنر به تبیین بنیان‌های فرهنگی و اجتماعی انسان‌شناسی، مطالعات فرهنگی و مردم‌نگاری پرداخته و در ادامه، نمونه‌هایی از تحلیل مردم‌نگارانه چند اثر هنری را ارائه داده است.*

پژوهش حاضر افزون بر بهره‌مندی از دستاوردهای پژوهش‌های پیشین متمرکز بر زمینه‌های تحلیل و خوانش قوم‌نگاری انیمیشن و بازنمایی فرهنگی در آن خواهد بود.

خوانش اثر هنری به معنای تحلیل و تفسیر و ادراک یک اثر هنری است که شامل بررسی عناصر مختلف آن، مانند فرم، رنگ، ساختار، مضمون، و بافت می‌شود. این فرایند به بیننده یا منتقد کمک می‌کند تا درک عمیق‌تری از مقاصد هنرمند، پیام‌های نهفته و زمینه‌های فرهنگی و تاریخی اثر پیدا کند. خوانش اثر هنری می‌تواند شامل نظرات شخصی، تجزیه و تحلیل فنی، و مقایسه با آثار دیگر نیز باشد. در نهایت، هدف از خوانش اثر هنری، ایجاد ارتباط معنادار با اثر و به دست آوردن بینش جدید درباره آن است. آرتور دانتواژر کتاب خود، *چگونه هنر را بشناسیم* (۱۹۸۱م)، بیان می‌کند که خوانش اثر هنری یک فرایند تفسیری است که شامل شناسایی عناصر معنایی و بصری اثر و ارتباط آن با فرهنگ و تاریخ است (Danto, 1981). رولان بارت آدر مقاله مشهورش *مرگ مؤلف* (۱۹۶۷م)، تأکید می‌کند که خوانش اثر هنری باید به معنای آزادی تفسیر و ارتباطات بین متن و خواننده باشد، نه صرفاً وابسته به نیت مؤلف (Barthes, 1967). میشل فوکو در آثار خود، از جمله *آثار* (۱۹۶۹م)، به نقش قدرت و دانش در خوانش آثار هنری اشاره می‌کند و بیان می‌کند که معنا و تفسیر یک اثر هنری همواره تحت تأثیر زمینه‌های اجتماعی و تاریخی است (Foucault, 1969). این تعاریف از نگاه‌های مختلف به بررسی فرایند خوانش اثر هنری پرداخته و بر اهمیت زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی تأکید دارند.

قوم‌شناسی (اتنولوژی) ^{۱۳}

قوم‌شناسی رشته‌ای آکادمیک است که ویژگی‌های مردمان مختلف و روابط بین آنها را مقایسه و تحلیل نموده و به بررسی و واکاوی ریشه و چگونگی دین، زبان، ساختار اجتماعی و پراکندگی نژادها، قومیت‌ها یا ملت‌ها می‌پردازد (Eriksen, 2015). واژه اتنولوژی برگرفته از واژه یونانی اتنوس^۴ به معنای "ملت" یک رشته و حوزه علمی است که ویژگی‌های مختلف مردم و روابط بین آنها را مقایسه و تحلیل می‌کند (Barnard & Spencer, 2010).

عبارت اتنولوجیا^۵ (قوم‌شناسی) به آدام فرانتیسک کولار^۶ (۱۷۱۸-۱۷۸۳م) نسبت داده می‌شود که آن را در کتاب خود به نام *تاریخچه جاذبه‌های عمومی پادشاهی مجارستان*^۷ که در سال ۱۷۸۳م در وین منتشر شده استفاده و تعریف کرده است. او آن را به‌عنوان «علم ملت‌ها و مردم، یا مطالعه‌ای که در آن مردان دانشمند به بررسی ریشه‌ها، زبان‌ها، آداب و رسوم و نهادهای ملت‌های مختلف می‌پردازند و در نهایت به سرزمین مادری و نشیمن‌های باستانی می‌نگرند تا بتوانند بهتر ملت‌ها و مردم را در زمان خود قضاوت کنند» (Kollár, 1783)، تعریف کرده است. علاقه کولار به تنوع زبانی و فرهنگی ناشی از وضعیت پادشاهی چندقومی و چندزبانی زادگاهش، مجارستان و ریشه‌هایش در میان اسلواکی‌ها و همچنین تغییراتی بود که پس از عقب‌نشینی تدریجی امپراتوری عثمانی در بالکان‌های دور آغاز شده بود. پیشرفت قوم‌شناسی، به‌عنوان مثال با مردم‌شناسی ساختاری کلود لوی - استروس، منجر به انتقاد از تصورات پیشرفت خطی یا تضاد کاذب بین "جامعه‌هایی با تاریخ" و "جامعه‌هایی بدون تاریخ" شد که بیش از حد به دیدگاه محدودی از تاریخ به‌عنوان تجمعی از رشد وابسته بودند. تفاوت عمده قوم‌شناسی با قوم‌نگاری توجه این دانش به جنبه‌هایی چون فرهنگ در گروه‌های انسانی گوناگون است.

قوم‌نگاری (اتنوگرافی)

قوم‌نگاری به‌عنوان یک روش تحقیق در علوم اجتماعی و انسانی، به مطالعه و توصیف فرهنگ‌ها و جوامع انسانی می‌پردازد. این واژه به طور خاص بر روش‌های میدانی و مشاهده‌ای تأکید دارد. کلود لوی - استروس در آثارش، به‌ویژه در کتاب *فکار وحشی* (۱۹۶۶م)، قوم‌نگاری را به‌عنوان "علم مطالعه فرهنگ‌ها و ساختارهای اجتماعی" توصیف می‌کند (Lévi-Strauss, 1966) و بر اهمیت درک عمیق جوامع از طریق مشاهدات مستقیم تأکید دارد (Krupat, 2023). برونیسلاو مالینوفسکی در کتاب *زندگی روزمره در جزایر تروبراند* (۱۹۲۲م)، قوم‌نگاری را به‌عنوان "تجزیه و تحلیل عمیق از زندگی روزمره مردم در بستر فرهنگی خود" تعریف می‌کند و بر اهمیت حضور محقق در جامعه

مورد مطالعه تأکید می‌کند (Malinowski, 1922). میشل فوکو در آثار خود، به‌ویژه نظارت و تنبیه (۱۹۷۵م)، به بررسی چگونگی شکل‌گیری دانش و قدرت در جوامع مختلف می‌پردازد و قوم‌نگاری را به‌عنوان ابزاری برای درک این دینامیک‌ها می‌بیند (Foucault, 1975). مردم‌نگاران به‌طور تصادفی به مشاهده نمی‌پردازند یا به‌طور جامع گزارش نمی‌دهند. هر پروژه میدانی مردم‌نگاری در چارچوب مجموعه در حال تحول مباحث نظری، پیرامون تبیین تنوع و تفاوت در اندیشه و رفتار انسان از جامعه‌ای به جامعه دیگر طراحی شده است (رحمانی زاده، ۱۴۰۰، ۵). مردم‌نگاری در انسان‌شناسی نوین فراتر از یک روش صرف در کلاس‌های روش تحقیق است. این، تجلی فرهنگی حرفه‌ای است با هنجارها، شیوه‌ها و زیبایی‌شناسی خاص خود که از طریق مطالعه آثار شاخص مردم‌نگاری و مشارکت در جامعه علمی انسان‌شناسان منتقل می‌شود (نقیسی، ۱۳۹۰، ۶۲). در نگاهی کلی، قوم‌نگاری به‌عنوان یک روش میدانی، به محققان این امکان را می‌دهد که به‌طور مستقیم با جوامع مختلف در تعامل باشند و از نزدیک با فرهنگ و رفتارهای آن‌ها آشنا شوند.

مؤلفه‌های خوانش قوم‌نگاری هنر

۱. قوم‌نگاری هنر به مطالعه و تحلیل هنر در زمینه‌های فرهنگی مختلف و نیز به بررسی چگونگی تأثیر فرهنگ بر تولیدات هنری و بالعکس می‌پردازد. این رویکرد می‌تواند به غنای ادراک ما از هنر و تأثیرات آن بر جامعه کمک کند. این حوزه از تحقیق اصول و مبانی خاصی دارد که در ادامه به برخی از آنها اشاره می‌شود.

۲. تحلیل فرهنگی

قوم‌نگاری هنر به تحلیل معنای فرهنگی و اجتماعی آثار هنری می‌پردازد. این تحلیل شامل بررسی نمادها، روایت‌ها و مفاهیم نهفته در آثار هنری و نیز چگونگی رهیافت ادراکی این عناصر به شکل‌گیری هویت فرهنگی است (Clifford & Marcus, 1986).

۳. زمینه‌سازی اجتماعی و تاریخی

درک زمینه‌های اجتماعی و تاریخی که هنر در آن شکل گرفته است، برای قوم‌نگاری هنر ضروری است. این شامل بررسی تاریخچه، شرایط اقتصادی، سیاسی و اجتماعی جامعه‌ای است که هنر در آن تولید می‌شود.

۴. روش‌مندی کیفی

تحقیقات قوم‌نگاری معمولاً از روش‌های کیفی استفاده می‌کنند، مانند مشاهده شرکت‌کننده، مصاحبه عمیق و تحلیل متن. این روش‌ها به پژوهشگران این امکان را می‌دهد که به درک عمیق‌تری از تجربیات و دیدگاه‌های هنرمندان و مخاطبان دست یابند.

۵. توجه به تنوع فرهنگی

قوم‌نگاری هنر بر تنوع فرهنگی تأکید دارد و به بررسی هنر در جوامع مختلف می‌پردازد. این رویکرد به پژوهشگران کمک می‌کند تا درک بهتری از تأثیرات متقابل فرهنگ‌ها بر یکدیگر داشته باشند.

۶. توجه به نقش مخاطب

مخاطب نیز بخش مهمی از تحلیل هنری است. قوم‌نگاری هنر به بررسی چگونگی تأثیرپذیری مخاطبان از آثار هنری و همچنین تأثیرات اجتماعی و فرهنگی که این آثار بر جامعه دارند، می‌پردازد.

۷. تجربه حسی و عاطفی

تحلیل هنر به بررسی تجربه حسی و عاطفی هنرمند و مخاطب نیز می‌پردازد. این شامل چگونگی تأثیر رنگ، فرم، صدا و سایر عناصر هنری بر احساسات و عواطف افراد است.

مختصری در باب آراء اندیشمندان شاخص قوم‌نگاری هنر

قوم‌نگاری هنر به بررسی و تحلیل هنر در زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی مختلف می‌پردازد و اندیشمندانی مشهور در این حوزه فعالیت نموده‌اند. آنان با پژوهش‌ها و نظریه‌های خود در زمینه قوم‌نگاری هنر، به درک عمیق‌تری از ارتباطات فرهنگی و اجتماعی در تولیدات هنری یاری رسانده‌اند. آثار آنها به تحلیل دقیق‌تری از چگونگی نمایش فرهنگ‌ها و هویت‌ها در رسانه‌های تصویری منجر شده است. قوم‌نگاری هنر در سینما و انیمیشن به بررسی نحوه تأثیر فرهنگ‌ها، هویت‌ها و مسائل اجتماعی بر تولیدات سینمایی و انیمیشنی می‌پردازد. در ادامه به برخی از این اندیشمندان اشاره می‌شود.

ادوارد هال^{۱۸}

ادوارد هال یکی از پیش‌گامان مطالعه فرهنگ و ارتباطات غیرکلامی است. او در تحقیقات خود به بررسی چگونگی تأثیر فرهنگ بر رفتارهای غیرکلامی و ارتباطات پرداخته است. هال مفهوم "فضای فرهنگی" را معرفی کرد که به تفاوت‌های فرهنگی در نحوه استفاده از فضا و فاصله‌های اجتماعی اشاره دارد. این مفهوم نشان می‌دهد که چگونه افراد از فرهنگ‌های مختلف به طور متفاوتی از فضا استفاده می‌کنند و این تفاوت‌ها چگونه بر تعاملات اجتماعی و ارتباطات تأثیر می‌گذارد (Hall, 1966).

مارگارت مید

مارگارت مید یکی از مشهورترین اتنوگراف‌ها و انسان‌شناسان قرن بیستم است. او به‌خاطر مطالعاتش در مورد فرهنگ‌های پولینزی^۹ و تأثیرات اجتماعی بر هویت جنسیتی و خانواده شناخته می‌شود. کتاب *بلوغ در ساموا* نوشته او به یک متن کلاسیک در انسان‌شناسی تبدیل شده است (Mead, 1928). هرچند مید بیشتر به‌خاطر آثارش در زمینه انسان‌شناسی و قوم‌نگاری مشهور است، اما نظریات او در مورد فرهنگ و هویت بر تولیدات سینمایی و انیمیشنی تأثیر گذاشته است. او به بررسی چگونگی تأثیر فرهنگ بر رفتار انسان‌ها و نمایش آن در هنر پرداخته است.

کلود لوی - استروس

وی یکی از بنیان‌گذاران انسان‌شناسی ساختاری است. او به بررسی ساختارهای اجتماعی و فرهنگی در جوامع مختلف پرداخته و تأثیرات این ساختارها بر اندیشه و رفتار انسان‌ها را تحلیل کرده است (Lévi-Strauss, 1963). آثار او به درک عمیق‌تری از فرهنگ‌های مختلف کمک کرده است. دیدگاه‌های لوی - استروس، به‌عنوان بنیان‌گذار انسان‌شناسی ساختاری، در مورد ساختارهای فرهنگی و نمادها می‌تواند به تحلیل داستان‌ها و روایت‌های سینمایی و انیمیشنی کمک کند. او به بررسی چگونگی شکل‌گیری معنا در فرهنگ‌ها پرداخته است.

دیوید بوردول^{۲۱}

بوردول به بررسی زیبایی‌شناسی سینما و تکنیک‌های روایی پرداخته و تأثیرات فرهنگی بر فرم و ساختار فیلم‌ها را تحلیل کرده است (Bordwell, 1985). همچنین وی به نقد سینما به‌عنوان یک رسانه فرهنگی توجه ویژه‌ای دارد.

میشل فوکو

فوکو به بررسی قدرت، دانش و هویت در جوامع معاصر پرداخته و تأثیرات آن بر سینما را تحلیل کرده است (Foucault, 1975). نظریات او در مورد نحوه شکل‌گیری هویت‌ها می‌تواند به درک عمیق‌تری از شخصیت‌ها و روایت‌ها در فیلم‌ها و انیمیشن‌ها کمک کند.

برونیسلاو مالینوفسکی

مالینوفسکی به‌عنوان یکی از بنیان‌گذاران قوم‌نگاری علمی شناخته می‌شود. او به دلیل تحقیقات میدانی‌اش در مردمان جزایر تروبریاندا در اقیانوسیه معروف است (Malinowski, 1922). روش‌های او در جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل فرهنگ به‌عنوان الگوهای جدیدی در قوم‌نگاری مطرح شد.

ریچارد دایر^{۲۳}

دایر به تحلیل فرهنگ‌های محلی و تأثیرات جهانی شدن بر این فرهنگ‌ها پرداخته است (Dyer, 1997). او بر اهمیت درک عمیق‌تر از تجربیات محلی و چالش‌های فرهنگی تأکید دارد. دایر به بررسی نمایندگی هویت‌ها و فرهنگ‌ها در سینما و انیمیشن پرداخته و به تحلیل چگونگی بازنمایی جنسیت، نژاد و دیگر هویت‌ها در این رسانه‌ها توجه دارد.

آنتونی آپیا^{۲۴}

آپیا به بررسی مسائل هویتی و فرهنگی در هنر پرداخته و تأثیرات جهانی شدن بر فرهنگ‌های محلی و هنر را تحلیل کرده است (Appiah, 1994). او به نقد فرهنگ و هویت‌های چندگانه در دنیای معاصر نیز توجه دارد.

تیموتی اینگلد^{۲۵}

وی به بررسی روابط میان انسان و محیط‌زیست می‌پردازد و به تحلیل تجربیات انسانی در زمینه‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی علاقه‌مند است (Ingold, 2000). او در آثارش به مسائل مربوط به شناخت، محیط‌زیست و فرهنگ توجه ویژه‌ای دارد. اینگلد به بررسی تعاملات میان هنر و محیط‌زیست پرداخته و تأکید بر تجربیات حسی و عاطفی در هنر دارد. او به بررسی چگونگی شکل‌گیری هنر در جوامع مختلف و تأثیرات فرهنگی آن می‌پردازد. اینگلد به بررسی چگونگی ارتباط انسان با محیط و تأثیر آن بر روایت‌ها و داستان‌های سینمایی و انیمیشنی پرداخته است.

دیوید هاروی^{۲۶}

وی به بررسی تأثیرات اقتصادی و اجتماعی بر هنر و فرهنگ پرداخته و به تحلیل چگونگی تغییرات فرهنگی در دنیای مدرن توجه دارد (Harvey, 1989). او تأثیرات جهانی شدن بر تولیدات هنری را نیز مورد بررسی قرار می‌دهد.

ریچارد سنِت^{۲۷}

وی به بررسی تأثیرات اجتماعی و فرهنگی بر هنر و معماری پرداخته و به تحلیل چگونگی شکل‌گیری فضاهای عمومی و تأثیر آن بر زندگی اجتماعی توجه دارد (Sennett, 1992).

این اندیشمندان با تأثیرات خود بر قوم‌نگاری و انسان‌شناسی، به غنای این رشته کمک کرده و روش‌ها و نظریه‌های جدیدی را معرفی کرده‌اند. آثار آنها نه تنها به فهم بهتر فرهنگ‌ها کمک کرده؛ بلکه به توسعه روش‌های تحقیقاتی نوین نیز منجر شده است. از این میان، آراء و روش مارگارت مید به سبب اهمیت و تأثیرگذاری‌اش بر مطالعات قوم‌نگاری، به‌ویژه با بهره‌گیری از فیلم و رسانه‌های بصری، به‌عنوان الگوی خوانش

قوم‌نگارانه فیلم و انیمیشن، مناسبتر به نظر می‌رسد. مارگارت مید به همراه همسرش، گریگوری بیتسون^۸، در دهه ۱۹۳۰م از فیلم و عکس به عنوان ابزارهای تحقیقاتی استفاده کردند (تصویر ۱). در طول مأموریت تحقیقاتی خود در بالی، آن‌ها هزاران عکس و فیلم تولید کردند که رفتارهای طبیعی مردمان محلی را به جای طراحی صحنه‌های از پیش تعیین شده به تصویر کشید. مید در کتاب *شخصیت بالی*^۹ ذکر می‌کند که هدف آن‌ها مستندسازی رفتارهای خودانگیزه به جای ساختاردهی مصنوعی آن‌ها بود. این رویکرد، تصویرگری فرهنگی از طریق رسانه‌های بصری را به یکی از ابزارهای مهم تحلیل مردم‌نگاری تبدیل کرد (URL 2).



تصویر ۱. نمونه‌ای از مستندنگاری تصویری قوم‌نگاری مارگارت مید، ۱۹۳۶م. چاپ نقره‌ای ژلاتینی. بخش خطی، کتابخانه کنگره، ایالت متحده (URL 3).

مؤلفه‌های خوانش قوم‌نگارانه سینمای انیمیشن

انیمیشن قادر است روایت‌هایی را ارائه کند که به شخصیت‌های خلق شده و زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی آن‌ها اشاره دارد. این روایت‌ها به مخاطبانی که در فرایند "ابداع مجدد" این داستان‌ها مشارکت دارند، پاسخ می‌دهد. این رسانه می‌تواند به‌عنوان بازتابی از شیوه‌های هنری یک دوره خاص و زیبایی‌شناسی‌هایی عمل کند که از درک جمعی و فرهنگی یک فرم هنری نشئت می‌گیرد، یا از استعاره‌های خاصی ناشی شود (Callus, 2012, 1). سینمای انیمیشن به‌عنوان یک رسانه هنری پویا و تأثیرگذار، به لحاظ فرهنگی و اجتماعی قابلیت‌های منحصر به فردی را ارائه می‌دهد. خوانش قوم‌نگاری این نوع سینما، فرصتی را فراهم می‌آورد تا به بررسی مؤلفه‌های مختلفی که در شکل‌گیری و تفسیر روایت‌های انیمیشن نقش دارند، پرداخته شود. این مؤلفه‌ها شامل عناصر بصری، داستانی، فرهنگی و اجتماعی هستند که به درک عمیق‌تری از هویت‌ها، ارزش‌ها و نگرش‌های موجود در جامعه کمک می‌کنند. از طریق تحلیل قوم‌نگاری، می‌توان به بررسی چگونگی بازنمایی فرهنگ‌ها و تعاملات انسانی در انیمیشن پرداخته و تأثیرات این رسانه بر تماشاگران و جوامع مختلف را مورد ارزیابی قرار داد. در ادامه به تبیین شاخص‌ترین مؤلفه‌های مؤثر در خوانش قوم‌نگارانه انیمیشن پرداخته خواهد شد.

۱. بازنمایی فرهنگ‌ها در انیمیشن

بازنمایی فرهنگ‌ها در انیمیشن یکی از جنبه‌های مهم این هنر است که می‌تواند تأثیرات عمیقی بر روی مخاطبان داشته باشد. انیمیشن به دلیل قابلیت‌های بصری و داستان‌گویی خود، می‌تواند به‌خوبی فرهنگ‌های مختلف را معرفی و ترویج کند. در انیمیشن‌ها، عناصر فرهنگی مانند زبان، لباس، آداب و رسوم، و حتی تاریخ و اسطوره‌های محلی به تصویر کشیده می‌شوند. علاوه بر این، انیمیشن می‌تواند به نقد و بررسی فرهنگ‌ها نیز بپردازد و مسائلی مانند هویت، تنوع و تداخل فرهنگ‌ها را بررسی کند. این نوع بازنمایی می‌تواند به ایجاد همدلی و درک متقابل میان فرهنگ‌های مختلف کمک کند و به ترویج ارزش‌های انسانی بپردازد.

۱-۱ فرهنگ‌های بومی و محلی

انیمیشن‌ها به واسطه‌ی قدرت تصویرسازی خود، می‌توانند فرهنگ‌های بومی و محلی را به شیوه‌ای مؤثر به مخاطبان معرفی کنند. بررسی نمونه‌هایی از انیمیشن‌هایی که به بازنمایی فرهنگ‌های بومی پرداخته‌اند، نشان‌دهنده تلاش‌های سازندگان این آثار برای حفظ و احیای میراث فرهنگی است. برای مثال، انیمیشن *موانا*^۲ بهره‌گیری از اسطوره‌ها و داستان‌های محلی مردم پلی‌نزی، توانسته است فرهنگی ناشناخته را به جهانیان معرفی کند (تصویر ۲).



تصویر ۲. نمایی از انیمیشن *موانا*، محصول استودیو انیمیشن والت دیزنی، ۲۰۱۶م (URL 4).

۲-۱ فرهنگ‌های ملی و بین‌المللی

انیمیشن‌های تولید شده در کشورهای مختلف، بازتابی از فرهنگ‌ها و ارزش‌های ملی آن کشورها هستند. در این راستا، تحلیل انیمیشن‌هایی مانند آثار «هایائو میازاکی» آدر ژاپن و شرکت «پیکسار» آدر آمریکا، می‌تواند به شناخت بهتر از تأثیرات فرهنگی و اجتماعی این آثار کمک کند. انیمیشن‌های ژاپنی با بهره‌گیری از عناصر فرهنگی و تاریخی، به‌ویژه در آثار میازاکی، توانسته‌اند به بازنمایی فرهنگ ژاپنی در سطح بین‌المللی بپردازند.

۲. روایت‌ها و داستان‌ها در انیمیشن

۱-۲ افسانه‌ها و اسطوره‌ها

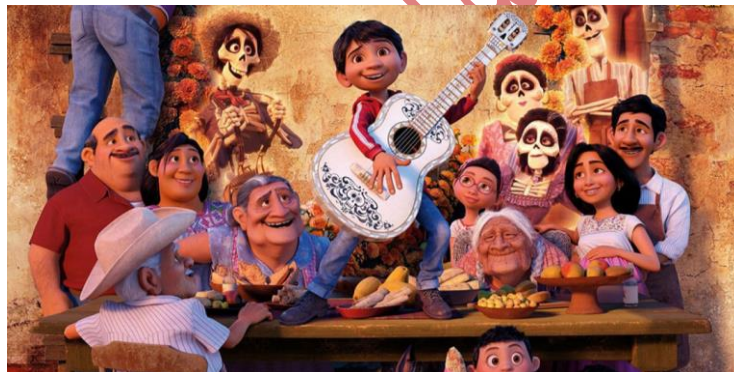
روایت‌های افسانه‌ای و اسطوره‌ای، یکی از عناصر مهم در انیمیشن‌ها هستند که می‌توانند به بازنمایی باورها و ارزش‌های فرهنگی کمک کنند. تحلیل نمونه‌هایی از انیمیشن‌هایی که به بازنمایی اسطوره‌ها پرداخته‌اند، نشان‌دهنده نحوه استفاده از این داستان‌ها برای تقویت هویت فرهنگی و ایجاد ارتباط میان نسل‌هاست. برای مثال، انیمیشن *هرکول*^۳ (۱۹۹۷) با بازنمایی داستان‌های اساطیری یونان، توانسته است جذابیت این فرهنگ باستانی را به مخاطبان جدید منتقل کند (تصویر ۳).



تصویر ۳. نمایی از انیمیشن هرکول، محصول استودیو انیمیشن والت دیزنی، ۱۹۹۷م (URL 5).

۲-۲ داستان‌های قومی و محلی

برخی انیمیشن‌ها به بازنمایی داستان‌های قومی و محلی پرداخته‌اند که این خود می‌تواند به تقویت هویت فرهنگی و حفظ میراث فرهنگی کمک کند. در این راستا، بررسی انیمیشن‌هایی مانند کوکو^{۲۵} (۲۰۱۷م) که به داستان‌های محلی مکزیکی می‌پردازد، نشان‌دهنده نحوه استفاده از داستان‌های محلی برای انتقال ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی است (تصویر ۴).



تصویر ۴. نمایی از انیمیشن کوکو، محصول شرکت پیکسار، ۲۰۱۷م (URL 6).

۲. زبان و گفتمان در انیمیشن

زبان و گفتمان در انیمیشن نقش بسیار مهمی در ایجاد ارتباط با مخاطب و انتقال پیام‌های فرهنگی و اجتماعی دارند. این دو عنصر می‌توانند به شکل‌های مختلفی در انیمیشن به کار گرفته شوند؛ زبان گفتاری، زبان غیرکلامی، گفتمان فرهنگی و زبان تصویری نظایری از اشکال مختلف زبان هستند. زبان و گفتمان در انیمیشن می‌توانند به شکل‌دهی به تجربیات و درک مخاطب از موضوعات مختلف کمک کنند و به ترویج تفکر انتقادی و خلاقیت بپردازند.

۳-۱ زبان‌های مورد استفاده

زبان یکی از مهم‌ترین عناصر فرهنگی است که در انیمیشن‌ها به کار می‌رود. تحلیل زبان‌های مورد استفاده در انیمیشن‌ها و نحوه بازنمایی آن‌ها می‌تواند به شناخت بهتر از تفاوت‌های زبانی و فرهنگی کمک کند. برای مثال، در انیمیشن *انگاتو* (۲۰۲۱م)، زبان اسپانیایی به‌عنوان زبان اصلی شخصیت‌ها به‌کاررفته که خود بازتابی از فرهنگ کلمبیا است.

۳-۲ گفتمان فرهنگی

گفتمان‌های فرهنگی موجود در انیمیشن‌ها، نشان‌دهنده نحوه بازنمایی ارزش‌ها و باورهای فرهنگی است. بررسی نمونه‌هایی از دیالوگ‌ها و تعاملات شخصیت‌ها در انیمیشن‌ها می‌تواند به شناخت بهتر از گفتمان‌های فرهنگی و اجتماعی کمک کند. به‌عنوان نمونه، انیمیشن *زوتوپیا*^{۳۷} (۲۰۱۶م) با استفاده از گفتمان‌های مختلف، به بازنمایی مسائل اجتماعی و فرهنگی مانند تبعیض و همزیستی مسالمت‌آمیز پرداخته است.

۴. نشانه‌ها و سمبولیسم در انیمیشن

۴-۱ نشانه‌های فرهنگی

نشانه‌ها و نمادهای فرهنگی، یکی از عناصر مهم در طراحی شخصیت‌ها، محیط‌ها و اشیاء در انیمیشن‌ها هستند. تحلیل نشانه‌های فرهنگی مورد استفاده در انیمیشن‌ها می‌تواند به شناخت بهتر از معانی و پیام‌های ضمنی آن‌ها کمک کند. برای مثال، استفاده از نمادهای مذهبی و فرهنگی در انیمیشن *شاهزاده مصر*^{۳۸} بازنمایی فرهنگ و تاریخ یهودیان کمک کرده است.

۴-۲ معانی ضمنی

نشانه‌ها و نمادهای فرهنگی می‌توانند معانی ضمنی و پیام‌های فرهنگی را به مخاطبان منتقل کنند. تحلیل این معانی ضمنی و پیام‌ها می‌تواند به شناخت بهتر از تأثیرات فرهنگی انیمیشن‌ها کمک کند. برای مثال، انیمیشن *یخ‌زده*^{۳۹} با استفاده از نمادهای سرمایه‌ی و یخی، پیام‌هایی درباره قدرت عشق و ارتباطات انسانی را به مخاطبان منتقل می‌کند.

۵. تأثیرات اجتماعی انیمیشن

۵-۱ تأثیر بر مخاطبان

انیمیشن‌ها به‌واسطه‌ی جذابیت بصری و داستان‌های تأثیرگذار، می‌توانند تأثیرات فرهنگی و اجتماعی عمیقی بر مخاطبان، به‌ویژه کودکان و نوجوانان داشته باشند. بررسی نمونه‌هایی از انیمیشن‌هایی که تأثیرات مثبت و منفی بر مخاطبان داشته‌اند، نشان‌دهنده نقش این رسانه در شکل‌دهی به تصورات و باورهای فرهنگی است. برای مثال، انیمیشن *آواتار: آخرین بادافزار* توانسته است تأثیرات فرهنگی مثبتی بر مخاطبان خود داشته باشد و آن‌ها را با فرهنگ‌های مختلف آشنا کند.

۵-۲ بازتاب تغییرات اجتماعی

انیمیشن‌ها به‌عنوان بازتابی از تغییرات اجتماعی و فرهنگی، می‌توانند نقش مهمی در نمایش این تغییرات و تأثیرات آن‌ها بر جوامع داشته باشند. بررسی انیمیشن‌هایی که به بازتاب مسائل اجتماعی و تغییرات فرهنگی پرداخته‌اند، می‌تواند به شناخت بهتر از نقش این رسانه در تغییرات اجتماعی کمک کند. برای مثال، انیمیشن *شجاع* با بازنمایی نقش زنان در جامعه، به تغییر نگرش‌ها و باورهای فرهنگی کمک کرده است.

۶. محیط تولید انیمیشن

۶-۱ فرایند تولید

فرایند تولید انیمیشن‌ها و تأثیرات فرهنگی و اجتماعی محیط تولید بر محتوای نهایی، یکی از موضوعات مهم در خوانش قوم‌نگاری انیمیشن است. بررسی نمونه‌هایی از انیمیشن‌هایی که تحت تأثیر فرهنگ‌های مختلف تولید شده‌اند، می‌تواند به شناخت بهتر از تأثیرات محیط تولید بر محتوای نهایی کمک کند. برای مثال، انیمیشن *مولان* که با همکاری‌های بین‌المللی تولید شده، توانسته است بازنمایی دقیقی از فرهنگ چین ارائه دهد (تصویر ۵).



تصویر ۵. نمایی از انیمیشن *مولان*، محصول استودیو والت دیزنی، ۱۹۹۸م (URL 7).

۶-۲ همکاری‌های بین‌المللی

همکاری‌های بین‌المللی در تولید انیمیشن‌ها، می‌تواند به ادغام فرهنگ‌های مختلف و ایجاد آثاری با تنوع فرهنگی کمک کند. بررسی نمونه‌هایی از انیمیشن‌هایی که به واسطه‌ی همکاری‌های بین‌المللی تولید شده‌اند، نشان‌دهنده‌ی تأثیرات این همکاری‌ها بر بازنمایی فرهنگ‌ها و ارزش‌های مختلف است. برای مثال، انیمیشن *رایا و آخرین اژدها* با همکاری تیم‌های بین‌المللی توانسته است فرهنگ‌های جنوب شرق آسیا را به شیوه‌ای جذاب و دیدنی به مخاطبان معرفی کند.

شاخصه‌های خوانش قوم‌نگاری انیمیشن بر اساس مارگارت مید

بخش بزرگی از میراث مارگارت مید به توسعه انسان‌شناسی بصری آمربوط می‌شود. او نه تنها کار خود را به ثبت بصری محدود نکرد، بلکه از فیلم به عنوان وسیله‌ای آموزشی برای معرفی تجربیات فرهنگی به عموم مردم بهره برد. در دهه ۱۹۵۰م، او با تهیه فیلم‌های آموزشی به مقایسه عرف‌ها و رویه‌های فرهنگی مختلف پرداخت و به نحوی تأثیرگذار بود که فیلم به ابزاری اصلی برای مستندسازی و تحلیل فرهنگی تبدیل شود. خوانش قوم‌نگاری بر اساس نظریات مارگارت مید، این امکان را فراهم می‌کند که به طور عمیق‌تری به بررسی تعاملات فرهنگی و اجتماعی پرداخته و تأثیرات انیمیشن را بر روی هویت و رفتار انسان‌ها تحلیل کنیم. این شیوه می‌تواند به عنوان ابزاری قدرتمند برای فهم بهتر فرهنگ‌های مختلف و پیچیدگی‌های انسانی در دنیای مدرن به کار رود. مید در این حوزه به بررسی نحوه بازنمایی فرهنگ، هویت و رفتار اجتماعی در آثار سینمایی می‌پردازد. در ادامه به چندی از این شاخصه‌های کاربردی اشاره می‌گردد.

۱. فرهنگ و هویت

مارگارت مید به بررسی تنوع فرهنگی و تأثیرات آن بر رفتار انسان‌ها پرداخته است. در خوانش قوم‌نگاری انیمیشن، محقق می‌تواند به تفسیر نحوه بازنمایی فرهنگ‌ها و هویت‌های مختلف در شخصیت‌ها و داستان‌ها بپردازد. انیمیشن‌ها به‌عنوان یک فرم هنری می‌توانند به‌خوبی ویژگی‌های فرهنگی و اجتماعی جوامع مختلف را به تصویر بکشند (Mead, 1928).

۲. نقش روایت

مید بر اهمیت روایت‌ها در شکل‌دهی به فرهنگ تأکید داشت (Mead, 1970). انیمیشن‌ها معمولاً دارای داستان‌هایی هستند که می‌توانند ارزش‌ها، باورها و رفتارهای فرهنگی را منتقل کنند. تحلیل روایت‌ها و ساختار داستانی انیمیشن‌ها می‌تواند به درک عمیق‌تری از چگونگی بازنمایی فرهنگ و تعاملات اجتماعی کمک کند.

۳. تحلیل بصری

شیوه خوانش قوم‌نگاری شامل تحلیل عناصری مانند رنگ، طراحی شخصیت‌ها، و محیط‌های بصری است. مید بر تأثیرات بصری در فرهنگ تأکید داشت و انیمیشن به‌عنوان یک رسانه بصری می‌تواند به انتقال پیام‌های فرهنگی و اجتماعی کمک کند.

۴. تجربه تماشاگر

مید به تأثیرات اجتماعی و فرهنگی بر روی فرد تأکید داشت. در این راستا، مطالعه نحوه دریافت و تفسیر انیمیشن‌ها توسط تماشاگران می‌تواند به درک بهتری از تأثیرات فرهنگی انیمیشن بر جامعه کمک کند. می‌توان از مصاحبه‌ها و نظرسنجی‌ها برای جمع‌آوری داده‌ها استفاده کرد.

۵. تحلیل زمینه‌ای

تحلیل زمینه‌ای که به آن تحلیل بستر یا تحلیل محتوا هم گفته می‌شود، یک روش تحقیق است که به بررسی معنای محتواها در زمینه‌های خاص فرهنگی، اجتماعی، تاریخی، و سیاسی می‌پردازد. این تحلیل به محققان کمک می‌کند تا فهم دقیق‌تری از نحوه شکل‌گیری، تفسیر و تأثیر محتوای مورد مطالعه در بافت‌های مختلف به دست آورند. این نوع تحلیل به ما کمک می‌کند تا بفهمیم چگونه زمینه‌های اجتماعی، اقتصادی و تاریخی که انیمیشن در آن تولید و توزیع شده است، بر محتوای آن تأثیر می‌گذارد. به‌عنوان مثال، در یک انیمیشن که در دوران رکود اقتصادی تولید شده است، ممکن است موضوعات مرتبط با فقر و نابرابری اجتماعی بیشتر به چشم بخورد. همچنین، انیمیشن‌هایی که در دوره‌های خاص تاریخی ساخته شده‌اند، ممکن است بازتاب‌دهنده ایدئولوژی‌ها و ارزش‌های آن زمان باشند.

این نوع تحلیل، شامل بررسی موارد زیر است:

- **زمینه‌های اجتماعی:** بررسی نحوه تأثیر روابط اجتماعی، فرهنگ‌ها و هنجارهای اجتماعی بر محتوای انیمیشن.
- **زمینه‌های اقتصادی:** تحلیل تأثیر شرایط اقتصادی، مانند رکود یا رونق اقتصادی، بر تولید و محتوای انیمیشن.
- **زمینه‌های تاریخی:** بررسی تأثیر وقایع تاریخی و تغییرات سیاسی بر انیمیشن‌ها.

این نوع تحلیل می‌تواند به ما کمک کند تا درک بهتری از پیام‌ها و معانی پنهان در انیمیشن‌ها داشته باشیم و نقش شاخصه‌های محیطی مختلف بر روی محتوای آن‌ها را دریابیم.

توضیحات	شاخصه
بررسی تنوع فرهنگی و تأثیرات آن بر رفتار انسان‌ها. تفسیر نحوه بازنمایی فرهنگ‌ها و هویت‌های مختلف در شخصیت‌ها و داستان‌ها.	فرهنگ و هویت
اهمیت روایت‌ها در شکل‌دهی به فرهنگ. تحلیل داستان‌ها و ساختار روایی انیمیشن‌ها برای درک بازنمایی فرهنگ و تعاملات اجتماعی.	نقش روایت
تحلیل عناصر بصری مانند رنگ، طراحی شخصیت‌ها، و محیط‌های بصری. تأثیرات بصری در انتقال پیام‌های فرهنگی و اجتماعی.	تحلیل بصری
مطالعه نحوه دریافت و تفسیر انیمیشن‌ها توسط تماشاگران. استفاده از مصاحبه‌ها و نظرسنجی‌ها برای جمع‌آوری داده‌ها.	تجربه تماشاگر
بررسی زمینه‌های اجتماعی، اقتصادی و تاریخی که انیمیشن در آن تولید و توزیع شده است. تحلیل تأثیر این زمینه‌ها بر محتوای انیمیشن.	تحلیل زمینه‌ای

یافته‌ها: تحلیل نمونه مورد مطالعه

انیمیشن‌ها به‌عنوان رسانه‌های تصویری، نقش مهمی در بازنمایی فرهنگ‌ها و جوامع دارند. انیمه *داستان شاهدخت کاگویا*^۳ یکی از نمونه‌های برجسته‌ای است که می‌توان از دیدگاه قوم‌نگاری به تحلیل آن پرداخت. این انیمه محصول سال ۲۰۱۳م، یک اثر فانتزی تاریخی است که توسط ریکو ساکاگوچی^۴ و ایسائو تاکاهاتا^۵ نوشته شده و به کارگردانی تاکاهاتا ساخته شده است. این انیمه توسط استودیو جیبلی^۶ تولید شده و موسیقی آن توسط جو هیسایشی^۷ ساخته شده است. این اثر در سال ۲۰۱۵م برای رقابت در بخش بهترین انیمیشن اسکار^۸ معرفی شد (تصویر ۶). داستان این انیمه برگرفته از یک داستان فولکلور ژاپنی به نام *داستان بامبو شکن*^۹ است (تصویر ۷). این انیمیشن به مسائلی مانند هویت، جایگاه زنان در جامعه، و فشارهای اجتماعی و خانوادگی می‌پردازد. انیمه *داستان شاهدخت کاگویا* تصویری بسط‌یافته از یک نقاشی آبرنگ است که همان‌طور که از استودیو جیبلی انتظار می‌رود، با جزئیات لطیف و طنزآمیز همراه است. این انیمه با داستانی قوی و چشم‌نواز، اما مناسب کودکان نیست و بیشتر برای بزرگسالان تولید شده است. این اثر با کیفیت جادویی و مضمونی سنگین، تجربه‌ای شگفت‌انگیز را ارائه می‌دهد.



الف. خلاصه داستان

داستان انیمه *داستان شاهدخت کاگویا* از آنجا آغاز می‌شود که مرد بامبو شکن در جنگل، درخت خیزران نورانی را می‌بیند که در دل خود یک شاهزاده خانم کوچک را جای داده است. او دختر را به خانه می‌برد تا با کمک همسرش او را بزرگ کنند. کاگویا بسیار سریع رشد می‌کند و در کمتر از یک سال می‌تواند راه برود، حرف بزند و شعر بخواند. پدر و مادر کاگویا تصمیم می‌گیرند که او باید یک زندگی اشرافی داشته باشد و به همین دلیل به شهر می‌روند. اما کاگویا که پر از شوروشوق جوانی است، با شرایط جدید همخوانی ندارد و دلش می‌خواهد به ماه برگردد. در نهایت، او باید تصمیم بزرگی بگیرد: ادامه زندگی روی زمین یا بازگشت به ماه. انیمه *داستان شاهدخت کاگویا* با ایجاد سؤال‌های فراوان در ذهن مخاطب شروع می‌شود و برخی از این سؤال‌ها بی‌پاسخ می‌مانند. شخصیت کاگویا در طول انیمه به شکل منطقی و بالغ نمایش داده می‌شود، اما در برخی قسمت‌ها دچار پریشانی است. این انیمه شخصیت‌های زیادی را وارد داستان می‌کند؛ اما از آن‌ها بهره کافی نمی‌گیرد. گرافیک خاص انیمه ممکن است تعداد کمی از مخاطبان را راضی کند و سرعت داستان نیز به گونه‌ای است که به نظر می‌رسد همه چیز را با شتاب پشت سر می‌گذارد تا به پایان شکوهمندش برسد.

ب. فرهنگ و هویت

این فیلم به طرز قابل توجهی از فولکلور و اساطیر ژاپنی استفاده می‌کند. افسانه‌های عامیانه اغلب به عنوان درس‌های اخلاقی یا بازتاب ارزش‌های اجتماعی عمل می‌کنند. تجزیه و تحلیل چگونگی ترکیب این عناصر در *داستان شاهدخت کاگویا* می‌تواند بینش‌هایی را در مورد ارزش‌هایی که در فرهنگ ژاپنی مورد تأکید قرار می‌گیرد، مانند احترام به طبیعت، اهمیت اجتماع، و پیامدهای انتخاب‌های فرد آشکار کند. این روایت‌ها به خوبی توانسته‌اند فرهنگ و تاریخ ژاپن را به مخاطبان جهانی معرفی کنند.

ج. نقش روایت و زمان

نحوه روایت داستان و گذر زمان در آن بسیار مهم است. انیمیشن به شکل غیرخطی روایت می‌شود و این امر به بیننده این امکان را می‌دهد که به عمق احساسات و تجربیات شخصیت‌ها پی ببرد. این تکنیک به بررسی مفهوم زمان و تأثیر آن بر زندگی انسان‌ها می‌پردازد.

• ساختار داستان

داستان شاهدخت کاگویا که بر اساس قصه عامیانه ژاپنی قرن دهم میلادی، *داستان بامبو شکن*، ساخته شده، انعکاسی از ارزش‌ها و آداب و رسوم جامعه دوره هی‌آن است (Katagiri et al. 1994, 81). مضامین وظیفه، احترام و طبیعت زودگذر زندگی در سراسر روایت مشهود است و بینش‌هایی درباره جامعه تاریخی و معاصر ژاپن ارائه می‌دهد.

د. تحلیل عناصر بصری

سبک انیمیشن *داستان شاهدخت کاگویا* تحت تأثیر فرم‌های هنری سنتی ژاپن، مانند نقاشی با مرکب و اماکی مونو، قرار دارد (Armbruster, 1972, 31). این انتخاب‌های سبک نه تنها جذابیت زیبایی‌شناختی را افزایش می‌دهند؛ بلکه روایت را در یک زمینه فرهنگی به وضوح ژاپنی ریشه‌دار می‌کنند. استفاده از تکنیک‌های دستی در انیمیشن و طراحی هنری منحصر به فرد به خلق فضایی شاعرانه کمک کرده است. سبک هنری این انیمیشن به نوعی به نقاشی‌های سنتی ژاپنی شباهت دارد و این امر به تقویت مفهوم فرهنگی داستان کمک می‌کند (تصاویر ۸ و ۹).



تصویر ۸. نگاره آزوما یا: بالی شرقی، از طومار مصور داستان گنجی، نوشته: مورانا سویی شی کیبوه، حدود ۱۱۳۰م، در موزه توکوگاوا، ژاپن (URL 9).



تصویر ۹. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 8).

• تصاویر و نمادها

انیمه شاهدخت کاگویا با استفاده از تصاویر و نمادهای فرهنگی ژاپنی، به بازنمایی فرهنگ سنتی این کشور می‌پردازد. از لباس‌ها و معماری گرفته تا مراسم و آیین‌های سنتی، همه به طور دقیق و با جزئیات به تصویر کشیده شده‌اند. انیمه سرشار از نمادهای فرهنگی است، از جنگل بامبو که نمایانگر پاکی و استقامت است تا ماه که نمادی از خواسته‌های دست‌نیافتنی و طبیعت زودگذر خوشبختی است. این نمادها برای درک پیام‌های فرهنگی عمیق‌تری که از طریق انیمیشن منتقل می‌شود، ضروری هستند.

۱. بامبو

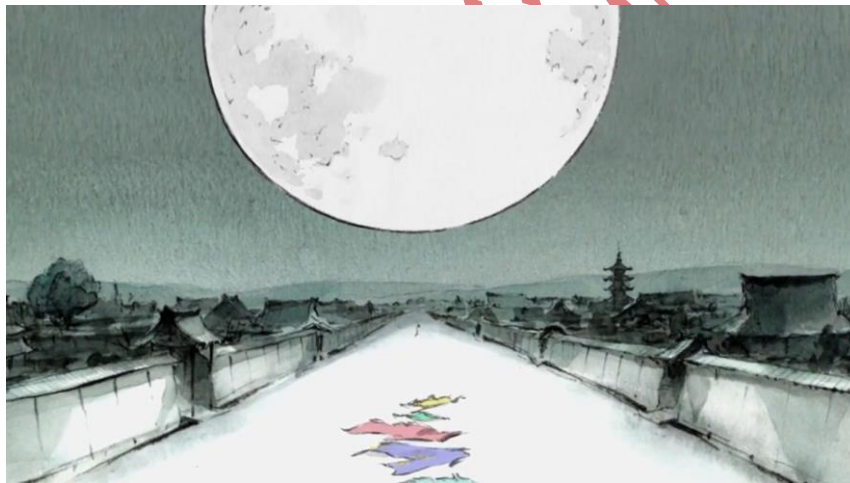
بامبو در فرهنگ شرقی نماد "پاکی، استقامت، انعطاف‌پذیری و رشد" است. این زمینه نمادین در فیلم با پیداکردن شاهدخت کاگویا توسط یک بامبو شکن درون یک ساقه بامبوی درخشان آغاز می‌شود (تصویر ۱۰). بامبو در فرهنگ ژاپنی معمولاً با پاکی و استقامت مرتبط است و نماد طبیعت خالص و فرازمینی شاهدخت است (URL 10).



تصویر ۱۰. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 11).

۲. ماه

ماه اغلب نماد "خواسته‌های دست‌نیافتنی، طبیعت زودگذر خوشبختی و الهی" است (Burke, 1994). در فیلم، شاهدخت کاگویا از ماه آمده و بازگشت او به آنجا نشان‌دهنده زودگذر بودن لذت‌های دنیوی و اجتناب‌ناپذیری بازگشت به ریشه‌هاست. ماه همچنین نمایانگر یک قلمرو بالاتر و دست‌نیافتنی است که جوهره الهی و غیرقابل دسترس پرنسس را منعکس می‌کند (تصویر ۱۱).



تصویر ۱۱. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 11).

۳. گل‌های گیلاس (ساکورا)

شکوفه‌های گیلاس در فرهنگ ژاپن، عموماً نماد "طبیعت زودگذر زندگی و زیبایی" هستند. این گل‌های زیبا و ظریف که هر بهار به مدت کوتاهی شکوفا می‌شوند، یادآور زیبایی گذرای زندگی هستند و با فلسفه ژاپنی "مونو نو آواره" که به معنای آگاهی از ناپایداری چیزها و احساس اندوه ملایم در گذر آنهاست، همخوانی دارند. این موضوع در فیلم‌ها و آثار هنری ژاپنی به طور گسترده‌ای به تصویر کشیده شده است (URL 11). در فیلم، گل‌های گیلاس یک موتیف پرتکرار است که بر روی موضوع زودگذر بودن (مونو نو آواره) تأکید می‌کند. زیبایی این گل‌ها کوتاه‌مدت است و شادی‌ها و غم‌های زودگذر شاهدخت کاگویا را منعکس می‌کند (تصویر ۱۲).



تصویر ۱۲. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 11).

۴. فصول

چرخش فصل‌ها اغلب نماد "گذر زمان و چرخه‌های زندگی" است. تغییر فصول در فیلم مراحل مختلف زندگی شاهدخت کاگویا را، از کودکی شاد او در روستا تا زندگی محدودش در پایتخت، نشان می‌دهد. هر فصل زیبایی و چالش‌های خاص خود را به همراه دارد که نماد پیشرفت طبیعی زندگی است.

۵. لباس‌ها و پوشش

شکل و شمایل لباس‌ها عمدتاً نمایانگر وضعیت اجتماعی، هویت و دگرگونی است. بر این اساس، در فیلم، لباس‌های مفصل شاهدخت کاگویا در پایتخت نشان‌دهنده طبقه اجتماعی بالای اوست؛ اما همچنین به دام افتادن او در انتظارات اجتماعی را نیز نمایان می‌کند. پوشش ساده‌اش در روستا نمایانگر آزادی و اصالت است (تصاویر ۱۳ و ۱۴).



تصویر ۱۴. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 11).



تصویر ۱۳. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 11).

۶. خانه بامبو شکن

خانه ساده بامبو شکن با عمارت مجلل در پایتخت در تضاد است. این خانه نماد زندگی سادگی و رضایت است که با طبیعت در ارتباط است و شاهدخت کاگویا آرزوی آن را دارد (تصویر ۱۵).



تصویر ۱۵. نمایی از انیمیشن شاهدخت کاگویا (URL 11).

این نمادها در کنار یکدیگر یک تاروپود غنی از تفسیرهای فرهنگی و اجتماعی را نشان می‌دهند و داستان شاهدخت کاگویا را به یک کاوش عمیق در ارزش‌های ژاپنی و وضعیت انسانی تبدیل می‌کنند.

• شخصیت‌پردازی

شخصیت‌های این انیمه نمایانگر نقش‌ها و جایگاه‌های مختلف در جامعه ژاپنی هستند. از شاهدخت کاگویا به‌عنوان نمادی از زنانگی و زیبایی تا شخصیت‌های دیگر که هر کدام نمایانگر جنبه‌ای از فرهنگ ژاپنی هستند. شخصیت کاگویا به‌عنوان یک زن مستقل و پر از آرزوها و احساسات، نشان‌دهنده چالش‌های زنان در جامعه سنتی ژاپن است. او در تلاش است تا هویت خود را پیدا کند و در عین حال با انتظارات جامعه مقابله کند. این موضوع می‌تواند به نقد اجتماعی و بررسی نقش زنان در تاریخ و فرهنگ ژاپن منجر شود.

• تجربه تماشاگر

تماشاگران از زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی مختلف ممکن است برداشت‌های متفاوتی از انیمیشن شاهدخت کاگویا داشته باشند. برای مثال، یک تماشاگر ژاپنی ممکن است ارتباط عمیق‌تری با عناصر فرهنگی و افسانه‌ای موجود در داستان برقرار کند، زیرا این عناصر بخشی از میراث فرهنگی او هستند. در مقابل، تماشاگرانی از فرهنگ‌های دیگر ممکن است این عناصر را به‌عنوان جنبه‌های جدید و جالبی از فرهنگ ژاپنی ببینند و به دنبال درک و تفسیر آن‌ها باشند. برای درک بهتر تأثیرات فرهنگی انیمیشن، می‌توان نحوه دریافت و تفسیر آن توسط تماشاگران را مطالعه کرد. در نتیجه با مطالعه نحوه دریافت و تفسیر انیمیشن شاهدخت کاگویا توسط تماشاگران از زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی مختلف، ادراک روشن‌تری از تأثیرات فرهنگی این انیمیشن حاصل می‌شود.

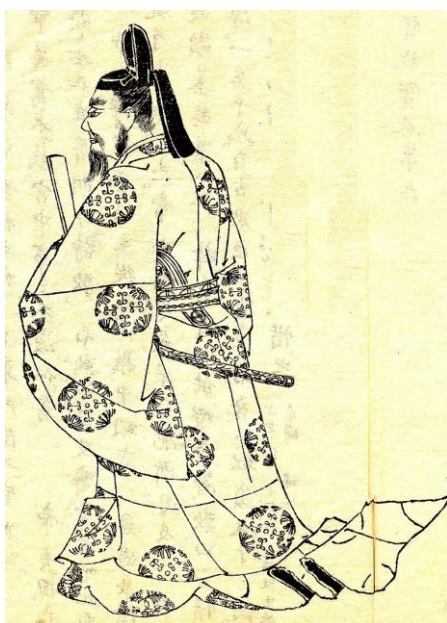
• تحلیل زمینه‌ای

۱. نقش جنبش‌های ملی‌گرایانه

۱-۱. **تأثیر ملی‌گرایی بر بازنمایی فرهنگی:** جنبش‌های ملی‌گرایانه در ژاپن تأثیر زیادی بر تولیدات فرهنگی این کشور داشته‌اند. این جنبش‌ها با تأکید بر هویت ملی و فرهنگی، به تولید آثاری مانند انیمه شاهدخت کاگویا کمک کرده‌اند که به بازنمایی دقیق‌تر و واقعی‌تر فرهنگ ژاپنی پرداخته‌اند (میرزایی، محمدزاده و صفورا، ۱۴۰۳).

۲. **بازنمایی هویت ملی:** انیمه شاهدخت کاگویا با تأکید بر عناصر فرهنگی و تاریخی ژاپن، به بازنمایی هویت ملی این کشور پرداخته است. این بازنمایی‌ها نه‌تنها برای مخاطبان داخلی بلکه برای مخاطبان جهانی نیز جذاب و آموزنده است.

۳. **زمینه تاریخی:** درک بافت تاریخی داستان بسیار مهم است. داستان اصلی فیلم، ریشه در دوره هی آن ژاپن دارد؛ دورانی که به خاطر فرهنگ دربار و دستاوردهای هنری اش شناخته شده است. این پس‌زمینه لایه‌هایی به روایت می‌افزاید، زیرا ارزش‌ها، زیبایی‌شناسی و ساختارهای اجتماعی آن دوران را منعکس می‌کند (تصویر ۱۶). در دوره هی آن، مفاهیمی مانند «مونو نو آواره»^{۵۲} (احساس اندوه زیبا بابت گذرا بودن زیبایی) و ارتباط جهان مادی و قلمرو ماورایی به‌خوبی در هنر و ادبیات انعکاس یافتند. این مفاهیم در داستان شاهدخت کاگویا از طریق تضاد میان زندگی کوتاه‌مدت زمینی او و جاودانگی زندگی در ماه القا می‌شوند. حضور امپراتور در داستان برای تصاحب دل او نیز بازتاب‌دهنده جایگاه بالای دربار در جامعه هی آن است.



تصویر ۱۶. تصویری از فوجیوارا نو میچیناگا سیاستمدار دربار ژاپن در دوره هی آن، اثر: کیکوچی یوسای، اواخر قرن ۱۷ م (URL 12).

۴. نقش‌های جنسیتی

این فیلم نگاهی انتقادی به نقش‌های جنسیتی سنتی ارائه می‌کند. تجارب کاگویا بر محدودیت‌های اعمال شده بر زنان، به‌ویژه در رابطه با ازدواج و انتظارات اجتماعی تأکید می‌کند. مبارزه او با این هنجارها را می‌توان به‌عنوان تفسیری بر محدودیت‌های تحمیل شده توسط جوامع مردسالار، هم از نظر تاریخی و هم در زمینه‌های معاصر دانست.

۵. کنش‌مندی خانواده

رابطه بین کاگویا و والدین خوانده‌اش نقش مهمی در داستان بازی می‌کند. پیچیدگی پیوندهای خانوادگی، عشق و تعارض مورد بررسی قرار می‌گیرد و نشان می‌دهد که چگونه انتظارات والدین می‌تواند هویت فرد را شکل دهد. این جنبه می‌تواند بحث‌هایی را درباره ساختارهای خانواده در فرهنگ‌های مختلف و موضوعات جهانی عشق، فداکاری و درگیری ایجاد کند.

۶. مضامین فلسفی

این فیلم به موضوعات فلسفی مانند ماهیت خوشبختی، جستجوی هویت و ماهیت گذرای زندگی می‌پردازد. سفر کاگویا را می‌توان به‌عنوان استعاره‌ای از تجربه انسانی تفسیر کرد و بینندگان را وادار می‌کند تا در مورد زندگی، خواسته‌ها و اجتناب‌ناپذیری تغییر فکر کنند.

۷. نقش طبیعت و محیط‌زیست

طبیعت در این انیمیشن نقشی کلیدی ایفا می‌کند. نمایش مناظر طبیعی و ارتباط شخصیت‌ها با محیط‌زیست نشان‌دهنده احترام به طبیعت و اهمیت آن در فرهنگ ژاپنی است. این ارتباط به‌ویژه در صحنه‌های مربوط به کاگویا و خانواده‌اش دیده می‌شود. ارتباط کاگویا با دنیای طبیعی به‌عنوان یادآوری رابطه بشریت با محیط‌زیست است. این موضوع در بحث‌های معاصر در مورد پایداری و نیاز به حفظ منابع طبیعی طنین‌انداز می‌شود.

به عنوان جمع‌بندی و پیکربندی خلاصه مباحث طرح‌شده، جدول شماره ۲ ارائه می‌گردد (جدول ۲).

جدول ۲. شاخصه‌های تحلیلی خوانش اتنوگرافیک انیمه شاهدخت کاگویا بر اساس آراء مارگارت مید (مأخذ: نگارنده).

نمونه تصاویر	ویژگی‌ها	شاخصه‌های تحلیل
	فولکلور - اساطیر ژاپنی - افسانه‌های عامیانه - درس‌های اخلاقی - ارزش‌های اجتماعی - احترام به طبیعت - اهمیت اجتماع - پیامدهای انتخاب‌های فرد - فرهنگ ژاپنی - تاریخ ژاپن - مخاطبان جهانی	فرهنگ و هویت
	نحوه روایت داستان - گذر زمان - روایت غیرخطی - احساسات و تجربیات شخصیت‌ها - مفهوم زمان - تأثیر زمان بر زندگی انسان‌ها	نقش روایت
	بامبو: پاکی، استقامت و رشد	تحلیل بصری فرم‌های هنری سنتی ژاپن - سومی - ای (نقاشی با مرکب) - امکی مونو - جذابیت زیبایی‌شناختی - زمینه فرهنگی ژاپنی - تکنیک‌های دستی - طراحی هنری منحصر به فرد - فضای شاعرانه - مفهوم فرهنگی داستان
	ماه: خواسته‌های دست‌نیافتنی، طبیعت زودگذر و خوشبختی و الهی.	
	گل‌های گیلاس (ساکورا): طبیعت زودگذر و زندگی و زیبایی	

	فصول: گذر زمان و چرخه‌های زندگی		
	لباس‌ها و پوشش: وضعیت اجتماعی، هویت و دگرگونی		
	خانه بامبو شکن: تواضع، سادگی و ارتباط با طبیعت		
	شخصیت‌پردازی: - زنانگی و زیبایی - - جنبه‌های فرهنگ ژاپنی - - زن مستقل - چالش‌های - زنان - جامعه سنتی ژاپن - نقد اجتماعی - نقش - زنان		
	زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی - برداشت‌های متفاوت - عناصر فرهنگی و افسانه‌ای - میراث فرهنگی - درک و تفسیر - مصاحبه‌ها و نظرسنجی‌ها - داستان، شخصیت‌ها و پیام‌های فرهنگی - تحلیل تأثیرات فرهنگی - انتقال و بازنمایی فرهنگ‌ها و ارزش‌ها	تجربه تماشاگر	
	تأثیر ملی‌گرایی بر بازنمایی فرهنگی	نقش جنبش‌های ملی‌گرایانه	
	زمینه تاریخی	تحلیل زمینه‌ای	
	نقش‌های جنسیتی		
	کنش‌مندی خانواده		

	مضامین فلسفی	
	نقش طبیعت و محیط زیست	

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

هنر انیمیشن، ترکیبی غنی از مضامین فرهنگی، اجتماعی و فلسفی ارائه می‌کند که می‌توان آن‌ها را از طریق دریچه قوم‌نگاری بررسی کرد. توانایی این هنر در هم‌آمیزی روایت‌های سنتی با موضوعات معاصر، آن را به یک رسانه هنری تأثیرگذار تبدیل می‌کند. خوانش قوم‌نگاری انیمیشن‌ها، امکان بازنمایی فرهنگ‌ها و جوامع در این رسانه را به صورت جامع‌تر و عمیق‌تر فراهم می‌کند. تحلیل نمادها، روایت‌ها، زبان و گفتمان‌های فرهنگی، و تأثیرات اجتماعی انیمیشن‌ها می‌تواند به شناخت بهتر از نقش این رسانه در شکل‌دهی به تصورات و باورهای فرهنگی کمک کند. یافته‌های حاصل از این پژوهش نشان داد که انیمیشن‌ها به عنوان یک ابزار قدرتمند فرهنگی، می‌توانند به تقویت هویت فرهنگی، حفظ میراث فرهنگی، و ایجاد ارتباطات میان فرهنگی کمک کنند. از این رو، مطالعه و تحلیل انیمیشن‌ها از دیدگاه قوم‌نگاری، به‌ویژه در دنیای چندفرهنگی و جهانی شده امروز، اهمیت ویژه‌ای دارد. مارگارت مید با بهره‌گیری از رسانه‌های بصری به‌ویژه فیلم، راه‌های جدیدی را برای مطالعه و نمایش فرهنگ‌ها و جوامع گشود. تأثیر او نه تنها در انسان‌شناسی بلکه در سینما، انیمیشن و دیگر فرم‌های هنر بصری همچنان حس می‌شود. او با به‌کارگیری فیلم برای انتقال ابعاد فرهنگی زندگی انسانی، به ارتقای درک متقابل بین فرهنگی کمک کرد و الهام‌بخش نسل‌های جدیدی از مردم‌نگاران و هنرمندان بصری شد. عناصر اصلی روش مید در مردم‌نگاری اعم از فرهنگ و هویت، تحلیل زمینه‌ای، تحلیل بصری، تجربه تماشاگر و نقش روایت به عنوان الگویی ساختارمند در خوانش مردم‌نگاری آثار انیمیشن، قابل استفاده است. از طریق خوانش قوم‌نگارانه در یک مطالعه موردی با عنوان *انیمه شاهدخت کاکویا* با تکیه بر آراء و روش مارگارت مید و با تحلیل عناصر بصری، ساختار داستان و نمادهای فرهنگی درون انیمه، درک عمیق‌تری از چگونگی بازنمایی و نقد آداب و رسوم فرهنگی و اجتماعی توسط انیمیشن حاصل شد. *انیمه داستان شاهدخت کاکویا* با استفاده از تصاویر، روایت‌ها و شخصیت‌پردازی‌های دقیق، به بازنمایی فرهنگ و جامعه ژاپنی پرداخته است. این انیمه نمونه‌ای برجسته از تأثیر جنبش‌های ملی‌گرایانه بر تولیدات فرهنگی است که توانسته‌اند هویت ملی و فرهنگی را به خوبی به تصویر بکشند. *داستان شاهدخت کاکویا* به عنوان یک نمونه مناسب از حوزه این مطالعه، نشان می‌دهد که انیمیشن می‌تواند برای نشان دادن و نقد آداب و رسوم فرهنگی و اجتماعی مورد استفاده قرار گیرد. عناصر بصری و داستانی فیلم در خدمت ارائه تصویری ظریف از فرهنگ ژاپن به بینندگان، چه در داخل و چه در خارج از ژاپن، و نیز نگاهی به ارزش‌های اجتماعی تاریخی و معاصر این کشور قرار گرفته‌اند.

منابع

- رحمانی زاده، جبار. (۱۴۰۰). *مردم‌نگاری ایرانی*، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- فاضلی، نعمت‌الله. (۱۴۰۱). *مردم‌نگاری هنر* (چاپ ۴)، فخرآکیا.
- میرزایی، حامد؛ محمدزاده، مهدی؛ صفورا، محمدعلی. (۱۴۰۳). تحلیل سرمایه فرهنگی و شکل‌گیری هویت در انیمیشن‌های «شگفت‌انگیزان»، «وال-ای» و «راتاتوی»، براساس نظریه «سرمایه فرهنگی» پیر بوردیو، نشریه پیکره، ۱۳(۳۷)، ۴۰-۵۷. https://paykareh.scu.ac.ir/article_19267.html
- نفیسی، نهال. (۱۳۹۰). مردم‌نگاری و نیم قرن تغییر و تحول در فرهنگ حرفه‌ای انسان‌شناسی، نشریه پژوهش‌های انسان‌شناسی ایران، (۱)، ۶۱-۷۸. https://ijar.ut.ac.ir/article_30595.html
- یوسفی، مهدی و فضل‌اللهی قمشی، سیفاالله. (۱۳۹۴). «روش‌شناسی قوم‌نگاری به عنوان یکی از رویکردهای پژوهش کیفی؛ با استفاده از کتاب مهمان‌های شیخ»، نشریه عیار پژوهش در علوم انسانی، ۶(۱۱)، ۹۳-۱۰۷. <https://www.magiran.com/p1898769>

References

- Appiah, K. A. (1994). *In My Father's House: Africa in the Philosophy of Culture*. Oxford University Press.
- Armbruster, Gisela. (1972). "Cassoni-Emaki: A Comparative Study". *Artibus Asiae*. 34 (1): 29–70. <https://doi.org/10.2307/3249637>
- Barnard, A., & Spencer, J. (Eds.). (2010). *The Routledge Encyclopedia of Social and Cultural Anthropology*. Routledge.
- Barthes, R. (1967). *The Death of the Author*. In *Image-Music-Text* (S. Heath, Trans.). Hill and Wang.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- Burke, M. (1994). *The Moon, the Sun, and the Nature of Disillusionment in Cinema*. *Cinema Studies Quarterly*.
- Callus, P. (2012). Reading Animation through the Eyes of Anthropology: A Case Study of sub-Saharan African Animation. *Animation*, 7(2), 113-130. <https://doi.org/10.1177/1746847712439281>
- Clifford, J., & Marcus, G. E. (Eds.) (1986). *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. University of California Press.
- Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*. Harvard University Press.
- Dyer, R. (1997). *White: Essays on Race and Culture*. Routledge.
- Eriksen, T. H. (2015). *Small Places, Large Issues: An Introduction to Social and Cultural Anthropology*. Pluto Press.
- Foucault, M. (1969). *The Archaeology of Knowledge*. Pantheon Books.
- Foucault, M. (1975). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Pantheon Books.
- Hall, E. T. (1966). *The Hidden Dimension*. Doubleday.
- Harvey, D. (1989). *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Blackwell.
- Ingold, T. (2000). *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*. Routledge.
- Ishii (2003). *Nihon no mukashibanashi : zusetu*, Kawade shobō shinsha.
- Katagiri Yōichi, Fukui Teisuke, Takahashi Seiji and Shimizu Yoshiko. (1994). *Taketori Monogatari, Yamato Monogatari, Ise Monogatari, Heichū Monogatari in Shinpen Nihon Koten Bungaku Zenshū series*. Shogakukan.
- Kollár, Adam František (1783). *Historiae jurisque publici regni Ungariae amoenitates*, Nabu Press.

- Krupat, A. (2023). *Ethnocriticism: Ethnography, History, Literature*. University of California Press.
- Lévi-Strauss, Claude. (1963). *Structural Anthropology*. Basic Books.
- Lévi-Strauss, Claude. (1966). *The Savage Mind*. University of Chicago Press.
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the western Pacific; an account of native enterprise and adventure in the archipelagoes of Melanesian New Guinea*. G. Routledge & Sons; E.P. Dutton & Co.
- Mead, M. (1928). *Coming of Age in Samoa*. William Morrow & Company.
- Mead, M. (1970). *Growing up in New Guinea: A comparative study of primitive education*. William Morrow.
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment: A Study of the Generation Gap*. Natural History Press.
- Schuster, R.; Stolarik, M. (2004). *The Slovak Republic: A Decade of Independence*, Bolchazy-Carducci.
- Sennett, R. (1992). *The Conscience of the Eye: The Design and Social Life of Cities*. Knopf.
- Wang, Yijing & Zhang, Yin (2022). Giving a Voice to Minority: Practical Exploration of Ethnographic Animation, *International Journal of Computer Graphics & Animation*, 12(3):1-8. <https://airconline.com/ijcga/V12N3/12322ijcga01.pdf>
- Wiebe, D., & Slater, P. (2006). *Traditions in Contact and Change: Selected Proceedings of the XIVth Congress of the International Association for the History of Religions*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press. <https://muse.jhu.edu/book/50003>.

URLs

- URL 1: <https://academic.eb.com/?target=/eb/article-9039814> (retrieved January 2025).
- URL 2: <https://psychoculturalcinema.com/meads-use-of-film> (retrieved January 2025).
- URL 3: <https://www.loc.gov/exhibits/mead/field-bali.html> (retrieved January 2025).
- URL 4: <https://cinesocialuk.com/2016/12/10/moana-2016-45-cars-for-this-colourful-and-fun-disneypixar-tale-read-this-review-for-why> (retrieved January 2025).
- URL 5: <https://warwick.ac.uk/fac/arts/classics/warwickclassicsnetwork/publicengagement/studentengagement/pe/2022/projects/fic/film/hercules1997> (retrieved January 2025).
- URL 6: <https://www.peoplesworld.org/article/my-mama-coco-loved-coco> (retrieved January 2025).
- URL 7: <https://www.thedisneyclassics.com/blog/mulan> (retrieved January 2025).
- URL 8: https://ghibli.fandom.com/wiki/The_Tale_of_the_Princess_Kaguya (retrieved January 2025).

- URL 9:

https://fa.wikipedia.org/wiki/%D8%A7%D9%85%D8%A7%DA%A9%DB%8C%D9%85%D9%88%D9%86%D9%88#/media/%D9%BE%D8%B1%D9%88%D9%86%D8%AF%D9%87:Genji_emaki_a_zumaya.jpg (retrieved January 2025).

- URL 10: <https://symbolismguide.com/bamboo-meaning-symbolism> (retrieved January 2025).

- URL 11: https://ghibli.fandom.com/wiki/The_Tale_of_the_Princess_Kaguya (retrieved January 2025).

- URL 12: https://en.wikipedia.org/wiki/Heian_period#/media/File:Fujiwara_Michinaga.jpg (retrieved January 2025).

پی‌نوشت‌ها

¹ Ethnography

² Bronisław Malinowski

³ Claude Lévi-Strauss

⁴ Paul Michel Foucault

⁵ Yijing Wang

⁶ Yin Zhang

⁷ *Giving a Voice to Minority: Practical Exploration of Ethnographic Animation*

⁸ Mary Martins

⁹ *Capoeira: An exploration of animism and the representation of the spirit through ethnographic animation*

¹ Capoeira

¹¹ آرتور دانتو (Arthur Danto)، ۱۹۲۴–۲۰۱۳م؛ فیلسوف، استاد دانشگاه و نویسنده اهل ایالات متحده آمریکا بود.

¹² رولان بارت (Roland Barthes)، (۱۹۱۵–۱۹۸۰م)؛ نویسنده، فیلسوف، نظریه‌پرداز ادبی، منتقد فرهنگی و نشانه‌شناس مشهور فرانسوی بود.

¹ Ethnology

¹ Ethnos

¹ Ethnologia

¹⁶ آدام فرانیتسک کولار (Adam František Kollár) (۱۷۱۸–۱۷۸۳م) یک دانشمند روشنفکر اتریشی با اصالت اسلواکی، مورخ، قاضی، کتابدار و مشاور ملکه ماریا ترزا بود (Schuster & Stolarik: 2004).

¹ *Historiae Ivrisqve Pvblici Regnī Vngariae Amoenitates*

¹ Edward Hall

¹⁹ پُلّی‌نزی نام گروهی از ۱۰۰۰ جزیره در اقیانوس آرام است. این جزایر بخشی از قاره اقیانوسیه به‌شمار می‌آیند.

² *Coming of Age in Samoa*

² David Bordwell

² Trobriand Islands

² Richard Dyer

² Anthony Appiah

² Timothée Ingold

² David Harvey

² Richard Sennett

² Gregory Bateson

² Balinese Character

³ Re-invention

³ *Moana*

³ Hayao Miyazaki

³ Pixar Co.

³ *Hercules*

³ *Coco*

³ *Encanto*

³ *Zootopia*

³ *Prince of Egypt*

³ *Frozen*

⁴ *Mulan*

⁴ *Raya and the Last Dragon*

⁴ Visual Anthropology

⁴ *The Tale of the Princess Kaguyà*

⁴ Riko Sakaguchi	4
⁴ Isao Takahata	5
⁴ Studio Ghibli	6
⁴ Joe Hisaishi	7
⁴ Academy Award for Best Animated Feature	
⁴ <i>The Tale of the Bamboo Cutter</i> ⁹	

^{۵۰} دوره هی آن (Heian) در تاریخ ژاپن فاصله زمانی سال‌های ۷۹۴ تا ۱۱۸۵ م را در بر می‌گیرد. با دوره هی آن دوران تاریخ باستانی ژاپن به آخر می‌رسد و عصر فئودالی آغاز می‌شود (URL1).

^{۵۱} نگاره‌های دست‌نویس، اماکیمونو (Emakimono)، به معنای «نوار نگاره‌دار»، یک ساختار روایت افقی نگاره‌دار از نوارهای نقاشی شده است که به دوره نارا (۷۱۰-۷۹۴ م) در ژاپن بازمی‌گردد (Wiebe & Slater, 2006, 202).

⁵ Mono no aware	2
----------------------------	---

آماده انتشار هنرهای زیبا