

در آمدن اسطوره به جامه‌ی انتقاد؛ بررسی نشانه‌شناختی انیمیشن وال-ئی

سید وحید میره بیگی^۱

تاریخ دریافت: ۹۴/۶/۱۸ تاریخ تایید: ۹۴/۹/۲۲

چکیده

در گستره‌ی بین‌المللی که عرصه‌ی تضاد منافع دولت‌ها، سازمان‌ها و شرکت‌های بین‌المللی است، صنعت فیلم‌سازی را می‌توان به‌مثابه مجموعه‌ای از نظام‌های بازنمایی در نظر آورد. بازنمایی فرآیندی بی‌طرف نیست و با حفظ معانی خاصی در ژرفنای متون، در خدمت منافع برخی از افراد و گروه‌ها عمل می‌کند. این پژوهش با تمرکز بر این پرسش که نظام بازنمایی حاکم بر انیمیشن‌های تولید شده در صنعت فیلم‌سازی آمریکا چگونه عمل می‌کنند و اسطوره‌های آنها چیست، به موردکاوی انیمیشن وال-ئی، پرداخته است. بدین منظور از روش‌شناسی کیفی بهره جسته و جهت چهارچوب مفهومی از نظریه بازنمایی به‌خصوص نظریات رولان بارت استفاده شده است. برای تحلیل داده‌ها نیز روش تحلیل نشانه‌شناختی برگزیده شده است. نتایج نشان داد که نوع پیشرفته و پیچیده‌ای از اسطوره در این انیمیشن حضور دارد؛ زیرا عملکرد شناخته‌شده‌ی اسطوره‌ها ممانعت از نقد اموری خاص است، اما در این فیلم، اسطوره، در دل انتقاد به اسطوره حضور داشته و به طبیعی جلوه دادن ارزش‌های سرمایه‌داری میل دارد.

واژگان کلیدی: رولان بارت، انیمیشن وال-ئی، نشانه‌شناسی، اسطوره.

مقدمه

انیمیشن به مثابه ژانری که در آن می‌توان بدون استفاده مستقیم از پدیده‌ها، معانی خلاقانه آفرید، گستره‌ای بس فراخ را پیش روی خیال‌پردازی و معناپردازی تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان این هنر-صنعت نهاده است. عرضه‌ی فراسینمایی انیمیشن‌ها در رسانه‌های خانگی، اینترنت و وسایل چندکاره‌ی همراه (مانند تبلت‌ها) به فراگیری هر چه بیشتر آنها یاری رسانده است. برخلاف فیلم‌های غیرانیمیشنی همچون برنامه‌های خبری، مستند و... که علی‌رغم ادعای بازنمایی راستین واقعیت به بازنمایی جهت‌دار آن پرداخته و با چنین شیوه‌ای ذهن مخاطب را هدایت می‌کنند، انیمیشن‌ها درست از نقطه‌ی عکس می‌آغازند: حتی کودکان با اطلاع از این امر که انیمیشن معمولاً می‌خواهد کاریکاتوری از واقعیت را نشان دهد-نه خود واقعیت را-پای تماشای آن می‌نشینند. در رابطه‌ی مخاطبان با انیمیشن، هم ممکن است نگرش‌ها به‌واقعیت نزدیک و هم از آن دور شوند. باین‌حال احتمال دارد که این ژانر همچون سایر نظام‌های بازنمایی عمل کرده و منعکس‌کننده‌ی هم‌زمان نگرش‌های جهت‌دار و واقعیت‌ها باشد و بنابراین طی دلالت‌های خاص خود، از طریق طبیعی جلوه دادن اموری که در اصل تاریخی‌اند در جهت حفظ منافع گروهی خاص عمل کند (استریناتی، ۱۳۸۰: ۱۵۳).

به نظر ژان بوردیوار، رسانه‌های گروهی، علی‌الخصوص تلویزیون و سینما، ماهیت زندگی آدمی را دگرگون می‌سازند؛ زیرا در کنار بازنمایی به تعریف و معنادهی دنیایی که در آن زندگی می‌کنیم می‌پردازند (گیدنز، ۱۳۸۷). این تأثیرگذاری هنگامی مهم‌تر می‌شود که نزاع برای تعریف و معنادهی جهان آشکارتر و محسوس‌تر باشد. همانند عرصه‌ی بین‌المللی که در عصر حاضر یکی از شیوه‌های رقابت در آن استفاده از سینما برای تأثیرگذاری بر فرهنگ دیگر کشورهاست. از آنجا که هر فرهنگ «به‌مثابه دستگاہی از رمزگان‌های نشانه‌ای» (سجودی، ۱۳۸۸: ۱۲۷) در رابطه‌ای دوسویه با سایر فرهنگ‌ها موجودیت می‌یابد:

فرهنگ‌ها باهم ارتباط می‌یابند، «اما نه از طریق یک رمزگان مشترک کامل. ما پیوسته در سطحی نسبی از فهم و همچنین سوءتفاهم متقابل قرار داریم. به همین دلیل است که به‌واقع در عمل حرکت از یک سپهر فرهنگی (که به‌واقع سپهر نشانه است) به یک سپهر فرهنگی دیگر (مانند آنچه در ترجمه‌ی بین فرهنگی رخ می‌دهد) پیوسته با حس تحقق ارتباط (که انگیزه و عامل محرک، میل به این تعادل ارتباطی بین فرهنگی است) و در همان حال نوعی احساس فقدان و عدم کمال ارتباط روبه‌رو هستیم» (سجودی، ۱۳۸۸: ۱۳۷-۱۳۶).

بدین ترتیب در مواجهه‌ی فرهنگ‌ها، تبادل معانی، مبهم‌تر و با تعیین کمتری رخ می‌دهد؛ اما به هرروی، چنان‌که اشاره شد، هر نظام نشانه‌ای متشکل از رمزگان، در سطوح مختلف خود

ارزش‌هایی خاص را حمل و منتقل می‌کند. از آنجایی که امروزه «متون چندرسانه‌ای، از جمله متون فیلمی (اعم از تلویزیونی و سینمایی) بیشترین حجم از تعامل و مواجهه‌ی بین فرهنگی را تشکیل می‌دهند» (سجودی، ۱۳۸۸، ۱۳۷) و فرهنگ غرب، به دلیل بهره‌مندی از دانش و تکنولوژی برتر، سلطه‌ی ویژه خود در تولید سینمای کودک را حفظ نموده است، مطالعه‌ی انیمیشن‌های موفق آن بایسته می‌نماید تا روشن شود که چنین انیمیشن‌هایی در نقش آفریننده یا بازتولیدگر اسطوره‌ها عمل می‌کنند یا خیر. و نیز اسطوره‌های احتمالی این نظام‌های بازنمایی در طی چه فرآیندی و چگونه به حفظ ارزش‌هایی خاص پرداخته است. علاوه بر این می‌بایستی روشن گردد که این ارزش‌ها کدام‌اند و در خدمت منافع کدام طبقات قرار می‌گیرند. اگرچه حساسیت امر در مورد هویت ژلاتینی کودکان - به‌مثابه مخاطبان اصلی این ژانر - بیشتر است اما نباید از نکته چشم پوشید که امروزه بزرگسالان نیز در مقام تماشاچی آن درآمدند.

مبانی نظری

پژوهش‌هایی که بر مسئله‌ی چگونگی شکل گرفتن معنا تمرکز دارند، بر اساس نظریه‌های متفاوت و گاه متناقضی درباره چگونگی کاربرد زبان برای بازنمایی جهان انجام گرفته‌اند. مهم‌ترین چالشی که میان این نظریات وجود دارد، یعنی میزان و چگونگی بازنمود امور واقعی توسط نظام‌های زبانی-نشانه‌ای، تمایز آنها را تعیین نموده است: رویکرد بازتابی^۱، نشانه را صرفاً بازتابنده‌ی معنایی که در چیزها وجود دارد می‌داند؛ رویکرد نیت‌گرا^۲ نشانه را انتقال‌دهنده معنایی که مورد قصد و خواسته‌ی مؤلف بوده می‌پندارد و رویکرد برساخت‌گرا^۳ معنا را ساخته‌شده در زبان و از طریق زبان تلقی می‌کند (هال، ۱۳۹۱: ۳۲).

تفاوت این سه رویکرد در میزان اصالت‌دهی به هر کدام از اضلاع سه‌گانه‌ای که مثلث بازنمایی را شکل می‌دهند است. در شکل زیر اصالت هر ضلع با خطی ضخیم‌تر نشان داده شده است:

1. reflective
2. intentional
3. constructionist



شکل شماره ۱: اصالت‌دهی متفاوت رویکردها به اضلاع مثلث بازنمایی

به کلی‌ترین بیان، بازنمایی فرآیندی است که با استفاده از نشانه‌ها و مفاهیم معنا را می‌سازد (میلنر، ۱۳۸۵: ۳۳۳). فرآیندی که در آن «چیزها»، «»، «مفاهیم» و «نشانه‌ها» به هم پیوند می‌خورند و امکان درک مشترک درباره امور فراهم می‌شود (هال، ۱۳۹۱: ۳۸).

بازنمایی، در هرکدام از رویکردهای فوق‌الذکر معنایی متفاوت دارد. اعتماد ساده‌انگارانه رویکردهای بازتابی و نیت‌گرا به سازوکارهای انتقال معانی و غفلت از پیچیدگی بازنمایی، پس از «چرخش زبانی» عمیقاً زیر سؤال رفت. رویکرد برساخت‌گرا تعبیه‌ی معنایی پیشامتن را در متن مفروض نمی‌دارد، بلکه می‌پندارد طی نضج یافتن متن است که معنا شکل می‌گیرد. در این رویکرد، دو رهیافت مرتبط به هم وجود دارد. رهیافت نشانه‌شناختی^۱ که به چگونگی بازنمایی و چگونگی تولید معنا می‌پردازد و رهیافت گفتمانی^۲ که فرآیندهای تولید معنا را در ساختار اجتماعی آن به قدرت پیوند می‌دهد (هال، ۱۳۹۰: ۲۵). رهیافت نشانه‌شناختی که در این پژوهش استفاده شده بر آراء فردیناند دو سوسور^۳، چارلز سندرس پیرس^۴ و علی‌الخصوص رولان بارت^۵ مبتنی است. سوسور با معرفی نشانه‌شناسی به‌عنوان «بخشی از روانشناسی اجتماعی» (سوسور، ۱۳۸۸: ۲۴) و تمایز قائل شدن میان دو سطح زبان، یعنی لانگ^۶ (ساختارهای کمابیش ثابت در هر زبان) و پارول^۷ (استفاده شخصی متمایز و منعطف از زبان)، علم نشانه‌شناسی را پایه‌گذاری کرد. از دیدگاه او معنای واژه‌ها/نشانه‌ها نه ناشی از ماهیت یا ذات آنها بلکه ناشی از رابطه‌ی افتراقی آنها بوده و معنا ارتباط-محور است نه ارجاع محور؛ به

1. semiotic approach
2. discursive approach
3. Ferdinand De Saussure
4. Charles Sanders Peirce
5. Roland Barthes
6. Langue
7. Parole

دیگر سخن، تفاوت‌های نشانه‌ها با یکدیگر، معنا را پدید می‌آورد: «هر آنچه یک نشانه را از بقیه متمایز می‌کند، آن نشانه را تشکیل می‌دهد» (سوسور، ۱۳۸۴، ۱۸۶).

از منظر سوسور هر نشانه «ته یک چیز را با یک واژه بلکه یک مفهوم را با تصویری آوایی^۱ پیوند می‌دهد» (همان: ۱۸۰). تصویر آوایی یا دال^۲، تداعی ذهنی یک واژه است که پیوند قراردادی آن با مفهوم یا مدلول^۳، نشانه را شکل می‌دهد. افتراق نشانه‌ها دو نوع رابطه میان آنها پدید می‌آورد. نخست هم‌نشینی که به قرار گرفتن نشانه‌ها در کنار یکدیگر اشاره دارد و دیگری جانیشینی که به قابلیت جانیشینی یک نشانه به جای نشانه‌ای دیگر مربوط است (چندلر، ۱۳۸۷: ۱۲۷).

برخلاف سوسور، پیرس به نشانه‌های غیرقراردادی و کارکرد منطقی نشانه‌ها توجه می‌کند (گیرو، ۱۳۹۲: ۱۵). وی وجوه نشانه‌ها یعنی «نمادها»^۴ (که در رابطه‌ی اختیاری با موضوع مربوطه قرار دارند)، شمایل‌ها^۵ (که در رابطه‌ی شباهت با موضوع مربوطه قرار دارند) و نمایه‌ها^۶ (که در رابطه‌ی فیزیکی با موضوع مربوطه قرار دارند) را از یکدیگر متمایز می‌کند (اکو، ۱۳۸۷: ۱۹). پیرس از امکان حضور همزمان هر سه وجه فوق در یک نشانه غافل نیست و به‌طور کلی نشانه را شامل اجزایی چون نمود^۷ (شکل نشانه)، تفسیر نمود و موضوع (چیزی که نشانه بدان اشاره دارد) می‌داند (چندلر، ۱۳۸۷: ۶۴-۶۱). به هر روی آنچه در این دو سنت نشانه‌شناسی مشترک می‌نماید تلقی تمام امور معنامند به‌مثابه نشانه است، زیرا با تعاریف فوق «همه‌چیز نشانه است: همه‌چیز دال است و همه‌چیز مدلول است» (گیرو، ۱۳۹۲: ۶۳).

رولان بارت، در مسیری متفاوت از سوسور و پیرس، به دنبال کشف و شناسایی سطوحی از نظام‌های نشانه‌ای است که عمیق‌تر و ضمنی‌تر هستند. اگر سوسور، با ارائه‌ی دوگانه‌ی پارول-لانگ، لانگ را به‌عنوان نوعی زیرساخت زبانی مطرح کرد، بارت با افزودن سطح اسطوره، یک مرحله عمیق‌تر شد. سطح اسطوره دارای ویژگی‌هایی متفاوت از سطح لانگ است. اگر در سطح لانگ همه‌ی معانی ناشی از روابط افتراقی قراردادی‌اند، در سطح اسطوره نوعی نیت و انگیزه است که معانی را می‌سازد و ایستارهای مخاطبان را هدف گرفته است.

مفروضه‌ی بارتی وجود سازوکارهای نشانه‌ای که به هدف تأثیرگذاری بر جهت‌گیری‌های مخاطبان در راستای حفظ منافع قشری خاص عمل می‌کند، در نظریه‌های نئومارکسیستی

1. sound-image
2. signifier
3. signified
4. symbols
5. index
6. icons
7. representment

همچون نظریات آلتوسر و گرامشی ریشه دارد. اگرچه از آنان فاصله‌ی غیرقابل انکاری گرفته است، زیرا از طرفی اسطوره را برابر با ایدئولوژی نمی‌داند و از طرفی دیگر معتقد است همان‌گونه که سرمایه‌داری اسطوره‌های خود را می‌سازد، سوسیالیسم هم بدین امر اقدام می‌کند (بارت، ۱۹۷۲). بنابراین، به نظر می‌رسد که در اندیشه‌ی بارت، اسطوره‌سازی از جانب گروه‌های مسلط انجام می‌شود، خواه چپ و خواه راست باشند. آنها به منظور حفظ این تسلط و هژمونی اسطوره‌آفرینی می‌کنند.

برهمن اساس، اگر گستره‌ی دید را گسترده کرد، و عرصه‌ی فرهنگی بین‌المللی را در نظر آورد، می‌توان به اسطوره‌کاوی در محصولات توزیع شده در مقیاس جهانی پرداخت. بدین معنا که اگر نظام سرمایه‌داری هم‌اکنون یک نظام جهانی مسلط و هژمونیک است، احتمالاً به منظور ترویج/ بازتولید ارزش‌ها و حفظ موقعیت خویش، در تولیدات فرهنگی‌اش به اسطوره‌سازی می‌پردازد.

روش‌شناسی

بررسی تکین یک یا چند نشانه اقدامی بیهوده است و به بیان سوسور نظام نشانه‌ها «به‌عنوان یک کل یگانه چیزی است که باید نقطه‌ی شروع بررسی باشد و از نظام باید به شناخت عناصر شکل‌دهنده آن رسید» (چندلر، ۱۳۸۷: ۴۹). سنت‌های سوسوری و پیرسی نشانه‌شناسی که نخستین را با نام Semiology و دومی را با نام Semiotics می‌شناسد به شیوه‌های مختلفی توسط اندیشمندان دیگر بسط و توسعه یافت. سنت سوسوری از طریق مکتب کپنهاگ (لویی یلمزلف^۱) به پژوهش‌های گرماس^۲، بارت و متز^۳ منتهی شد و سنت پیرسی نیز برای ویلیام موریس^۴، ریچاردز^۵ و ... به میراث رسید و کسانی چون یاکوبسن^۶ و امبرتواکو^۷ تلاش کردند میان این دو پل بزنند (چندلر، ۱۳۸۷: ۲۷-۲۶). ادامه یافتن و تکمیل این رویکردها، با اهمیت یافتن بازنمایی و مسئله‌ی مدالیت^۸ مقارن بود. مدالیت، اشارات درون متن است که «به آنچه که به طرق مختلف به‌عنوان باور، اعتبار، قابل قبول بودن، صحت، دقت و واقعیت متونی که در یک ژانر قرار دارند» مربوط می‌شود. به بیان دیگر مبحث مدالیت، مبحث اعتبار بازنمایی است. در واقع نشانه‌شناسی به بیان امبرتواکو «مطالعه‌ی منظم چیزی است که به‌قصد دروغ مورد استفاده باشد» (همان: ۹۹).

1. Louis Hjelmslev
2. Gormaz
3. Metz
4. William Morris
5. Richards
6. Jacobson
7. Umberto Eco
8. modality

این «دروغ» مسامحتاً^۱ همان چیزی است که بارت اسطوره‌اش می‌نامد. عملکرد اسطوره‌ها که «به تمایل ایدئولوژیک در نظام سرمایه‌داری کمک می‌کنند»، غالب ساختن رفتارها و پندارهای فرهنگی-تاریخی خاصی به‌عنوان امری طبیعی است (چندلر، ۱۳۸۷: ۲۱۶).

بر خلاف سوسور، بارت در بررسی نظام‌های نشانه‌شناختی به بررسی سطح لانگ قناعت نمی‌کند؛ زیرا می‌پندارد لایه‌ی عمیق‌تری از زبان وجود دارد که در آنجا نگرش‌ها جهت داده می‌شوند. او در بطن نظام نشانه‌شناختی، یک نظام نشانه‌شناختی ثانویه و در بطن دلالت آشکار، یک دلالت ثانویه^۲ / ضمنی را شناسایی می‌کند و می‌پندارد در این لایه‌ی ژرف نظام‌های نشانه‌شناختی است که اسطوره‌ها^۳ جای گرفته و قابل بررسی‌اند. بارت، اسطوره‌سازی را نوعی صورت‌بندی خاص نظام‌های نشانه‌ای می‌داند که به هدف فراموشاندن ماهیت و گذشته‌ی تاریخی پدیده‌ها، و نتیجتاً فراموشاندن مسئولیت انسان‌ها در این فرآیند تاریخی انجام می‌شود. به نسبت اینکه اسطوره‌سازی در چه نظام سیاسی-اقتصادی یا توسط چه گروه‌هایی انجام شود، جنس و سنخ اسطوره تفاوت می‌پذیرد. «چپ» به معنای سیاسی آن دارای اسطوره‌های خاص خود است، اما بدین سبب که ماهیتاً در پی اسطوره‌سازی و حفظ سلطه‌ی موجود نیست، اسطوره‌های آن «فقیر، عسرت‌زده و مفلوک هستند» و در اصل «اسطوره‌سازی از آن جناح راست است» (اباذری، ۱۳۸۰: ۱۴۷).

«راست»، اسطوره‌سازی را با فنون زبانی پیشرفته‌ای انجام می‌دهد. به اعتقاد بارت ما «اگرچه نمی‌توانیم لیست دقیقی از صور دیالکتیکی اسطوره‌ی بورژوازی را تهیه کنیم، اما همیشه می‌توانیم پیش‌طرحی ساده از صور بلاغی^۴ مورد استفاده‌ی آن را ارائه نماییم» (بارت، ۱۹۷۲: ۱۵۱) و با استفاده‌ای منعطف از این پیش‌طرح، صور بلاغی بیشتری را در حین تحلیل‌های خود کشف نمائیم. زیرا «این صور بلاغی، یگانه صور بلاغی اسطوره نیستند؛ می‌توان صور دیگری را نیز کشف کرد» (اباذری، ۱۳۸۰: ۱۴۸).

«اسطوره‌های بورژوازی، از طریق فنون بلاغی خود، چشم‌اندازی کلی از هیئت دروغین [بورژوازی] فراهم می‌آورند. این چشم‌انداز [منحرف‌کننده] رویای جهان بورژوازی را تعریف می‌کند» و در غالب شش صورت کلی رخ می‌دهند: مایه‌کوبی^۵، محرومیت از تاریخ^۶،

۱. بارت معتقد است که «اسطوره چیزی را پنهان یا آشکار نمی‌کند، اسطوره شکل‌شکنی می‌کند. نه یک دروغ است و نه یک اعتراف» (بارت، ۱۳۹۲: ۵۶).

2. connotation
3. myths
4. rhetorical forms
5. inoculation
6. the privation of history

شبیه‌سازی^۱، این‌همان‌گویی^۲، نه‌این-نه‌آن‌گرایی^۳، کمی‌سازی کیفیت‌ها^۴ و گزارش دقیق^۵ (بارت، ۱۹۷۲: ۱۵۱).

بارت طی مثالی که مطرح می‌کند، مایه‌کوبی را اعتراف به شر و بدی‌های جزئی و کم‌اهمیت یک نهاد طبقاتی، به هدف پنهان کردن شر و بدی‌های کلی آن می‌داند. بورژوازی از این طریق هم محتوای تخیل جمعی را با یک واکسیناسیون کوچک (اذعان به وجود شر) از تخیلات خطرناک مصون می‌سازد و هم از کلیت سیستم سرمایه‌داری در مقابل خطر براندازی محافظت می‌کند (همان: ۱۵۲-۱۵۱). طی فن محرومیت از تاریخ، «اسطوره، ابژه‌ای که از آن سخن می‌گویند را از تمام تاریخ خود محروم می‌کند. در اسطوره، تاریخ تبخیر می‌شود»؛ گویی ابژه از ازل آمده است؛ در شبیه‌سازی نیز بورژوازی همه چیز را با معیار و مقیاس خود می‌سنجد و توزین می‌کند. بنابراین به انکار غیرخود می‌پردازد؛ زیرا تحملی دیگری دیگرگون را ندارد: «هرگونه غیریت به همانندی فروکاسته می‌شود»؛ در این‌همان‌گویی دستگاهی کلامی امور موجود را با ارجاع به خود آنها توضیح می‌دهد تا از تبیین ریشه‌های تاریخی و نحوه‌ی برساخت آنها بپرهیزد؛ در نه‌این-نه‌آن‌گرایی، دو چیز متضاد را توزین می‌کند تا به چیزهایی شبیه به هم فروکاهد و به نام چیزی بالاتر از شر هر دو خلاصی یابد؛ در کمی‌سازی کیفیت از یک سو امری را به‌عنوان یک جوهره‌ی متعالی جلوه می‌دهد که افراد را جذب آن کند و از یک سو آن را قیمت‌گذاری و کمی می‌کند. برای نمونه تئاتر را هنری متعالی و غیرقابل سنجش و استفاده توسط فرآیندهایی علمی/سیاسی مطرح می‌کند اما هیچ‌گاه از خیر هزینه بلیط آن نمی‌گذرد؛ در گزارش دقیق نیز به جای تبیین واقع‌گرایانه و تاریخی امور، گزارشی وقایع‌نگار و توصیفی ارائه می‌شود، تا آنچه هست را طبیعی و بدیهی جلوه دهد (بارت، ۱۹۷۲: ۱۵۵-۱۵۱؛ ابادری، ۱۳۸۰).

بنابراین در پژوهشی نشانه‌شناختی می‌بایستی از این پیش‌طرح استفاده نمود و البته ضمن موشکافی نظام نشانه‌ای به شرحی که در ادامه خواهد آمد، دیده را برای کشف فنون بلاغی ممکن دیگر حساس و آماده داشت.

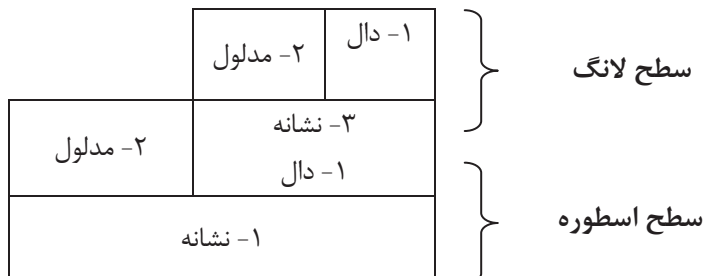
چنان که شرح داده شد، بورژوازی اسطوره‌ها را با به‌کارگیری فنون بلاغی خاصی ایجاد می‌کند. بارت به‌منظور شناسایی این فنون بلاغی، در بطن نظام نشانه‌شناختی، یک نظام نشانه‌شناختی ثانویه و در بطن دلالت آشکار، یک دلالت ثانویه/ضمنی را شناسایی می‌کند: «آنچه در نظام

1. Identification
2. tautology
3. neither-norism
4. the quantification of quality
5. the statement of fact

نخست نشانه است (یعنی همبستگی تام یک مفهوم و یک تصویر) در نظام دوم به دالی ساده تبدیل می‌شود» (بارت، ۱۳۹۲: ۳۷). به بیان بهتر در یک نظام نشانه‌شناختی، با دو گونه دلالت روبه‌روییم. در گونه‌ی نخست و سطحی، نشانه آشکار است؛ و در گونه‌ی دوم و عمیق، نشانه (دال + مدلول) در خدمت یک اسطوره قرار می‌گیرد. به‌نحوی که نشانه خود در مقام دال قرار گرفته و با مدلول دیگری تشکیل اسطوره می‌دهد (اباذری، ۱۳۸۰).

برای نمونه در آگهی تبلیغاتی مواد غذایی پانزانی که بارت آن را مورد تحلیل قرار داده است، پانویس آگهی که مخاطب را به خرید مواد غذایی لوکس ایتالیایی فرامی‌خواند و سایر اجزاء تصویر (ماکارونی، فلفل، کنسرو و ...) که گویی تنها معرفی این محصولات‌اند عناصر نظام نشانه‌شناختی اولیه‌اند؛ اما دلالت‌هایی همچون ایتالیایی بودن (حاصل چینش خاص رنگ‌ها) و «آشپزی تام و تمام» یا برابری «محتویات داخل کنسرو با محصولات طبیعی اطراف آن» اجزاء نظام نشانه‌شناختی ثانویه‌اند (هال، ۱۳۹۱: ۱۳۳-۱۳۲).

در نظام نشانه‌شناختی اولیه (یعنی در مقیاس لانگ) همان‌گونه که سوسور تأکید کرده بود، دال‌ها رابطه‌ای ذاتی یا انگیزشی با مدلول ندارند: رابطه دال و مدلول اختیاری/قراردادی است (دال تهی است)؛ اما در نظام نشانه‌شناسیک ثانویه (یعنی در مقیاس اسطوره) دال (یعنی دال لانگ + مدلول لانگ = نشانه) یک دال پر-خالی است که خصلت انگیزشی دارد (بارت: ۵۲، ۵۶-۵۴).



شکل شماره ۲: الگوی خوانش نشانه شناختی

«گویی اسطوره، نظام صوری دلالت‌های نخست را به کناری می‌راند» (همان: ۳۸) و نشانه را به دال خود بدل می‌کند. این دال دیگر تهی نیست، در سطح لانگ به آن مفهومی اضافه شده است. اسطوره این مفهوم را ضعیف کرده، مفهوم خود را غالب می‌سازد و با این «تردستی»، «تاریخ را به طبیعت بدل می‌کند» (همان: ۵۶). با استفاده از جدول شماره ۱ و کاوش در ارتباطات میان دال‌ها و مدلول‌ها در قالب روابط جانشینی و هم‌نشینی می‌توان اسطوره‌های یک نظام نشانه‌شناختی را شناسایی و تحلیل نمود.

پیشینه تحقیق

در پژوهش‌های جامعه‌شناختی داخلی، کمتر به بررسی انیمیشن‌های هالیوودی پرداخته شده و پیشینه‌ای مستقیماً مرتبط بدین موضوع در دسترس نیست. برخی از این مطالعات نشانه‌شناختی به فیلم‌های سینمایی ایرانی پرداخته‌اند (محمدپور و دیگران، ۱۳۹۱؛ آقاجانی، ۱۳۸۷؛ سلطانی، ۱۳۹۳؛ فراهانی، ۱۳۹۴؛ خالق‌پناه، ۱۳۸۷) و برخی دیگر این رویکرد را جهت مطالعه‌ی تبلیغات تجاری به کار بسته‌اند (عبداللهیان و حسنی، ۱۳۸۸؛ مهریزی‌ثانی و پورمند، ۱۳۹۳؛ بشیر و جعفری، ۱۳۸۶). علاوه‌براین، در مطالعه‌ی عکس و بازی‌های رایانه‌ای نیز از این رویکرد استفاده شده است (موحد مجد و دیگران، ۱۳۹۴؛ جلال‌زاده و دوران، ۱۳۸۸). از معدود پژوهش‌های داخلی که با رویکردی نشانه‌شناختی به تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی پرداخته‌اند می‌توان به پژوهشی اشاره کرد که در آن با بهره‌گیری از روش تحلیل رمزگان جان فیسک به بررسی انیمیشن ناین پرداخته و اسطوره‌ی کابالیسم را در این فیلم رمزگشایی نموده است (مه‌دی‌ان و فرج‌نژاد، ۱۳۹۳).

در پژوهشی که با تمرکز بر رویکرد نشانه‌شناختی پیرس و الگوی گریماس انجام گرفته، انیمیشن‌های آن‌شرلی، پسرکوهستان، کیم پاسیبل و بن تن مورد تحلیل قرار گرفته‌اند؛ نتایج این پژوهش حاکی از آن است که ارزش‌های پسامدرنی همچون «نفی فراروایت‌ها و حقیقت»،

«نفی سوژه‌گی» و «عدم امکان بازنمایی» برای کودکان ترویج و بازتولید می‌شوند (نجف‌زاده و اطهری، ۱۳۹۱).

اما در پژوهش‌های خارجی می‌توان به مطالعه‌ی اندرسون اشاره نمود که با بررسی ساختار روایی انیمیشن وال-ئی، تحلیلی فرهنگی از نوستالژی مصرف آن ارائه می‌دهد. به نظر او این روایت از دوگانه‌ی زباله-مصرف استفاده‌ای آبرونیک به عمل آورده که دو حس تنفر و نوستالژی را برانگیزاند. به‌زعم وی «ادبیات آخرالزمانی» عنصر اصلی ساختار روایی فیلم‌های قرن بیست و یکم است. در واقع، رخ دادن حوادث آخرالزمان بهانه‌ای است که جلوه‌های ویژه را به کاربندند و مخاطبان را جذب کنند، در این میان نوعی نوستالژی برای کالاهای مصرفی نیز در فیلم جاسازی می‌شود، اگرچه این امر همراه با هشیارهایی درباره مصرف‌گرایی و آلودگی محیط‌زیست است» (اندرسون، ۲۰۱۲: ۲۶۷). وی می‌پندارد، سویی‌ی انتقادی فیلم در اینجاست که «در سفینه برخی عناصر فرهنگ آمریکایی امروزی مانند تبلیغات، پرخوری، سرگرمی و شبکه‌های اجتماعی نقد می‌شوند، تکنولوژی به‌مثابه فراهم‌کننده لذت سطحی و در عوض ایجادکننده درماندگی آموخته‌شده نشان داده می‌شود» (همان: ۲۶۸). همچنین این پژوهش به حساسیت فرهنگ آمریکایی به «زباله» تأکید می‌کند؛ در عرصه‌ی علم و تحقیقات مایکل تامپسون^۱ انسان‌شناس و سوزان استراسر^۲ جامعه‌شناس، و در عرصه‌ی ادبیات رمان‌هایی همچون عالم‌اموات دان دلیلو^۳ و شومی بی‌نهایت دیوید فوستر^۴ و نیز اشعار بسیار دیگری را نمودی از «گفتمان آمریکایی مدیریت زباله» می‌داند (همان: ۲۷۲).

در پژوهشی دیگر، محقق با محور قرار دادن مسئله‌ی تکنولوژی، فیلم را به‌مثابه روایتی از آرزوهای علم‌باورانه‌ی فرانسیس بیکن^۵ قرائت می‌کند که «در آن روزی تکنولوژی، بشریت را از هرگونه رنج و زحمت خلاص می‌کند.» اما فیلم نشان می‌دهد که «چگونه حتی چنین سیستم اتوپایی‌ای دچار مسئله تکنولوژی می‌شود» (ماتی، ۲۰۱۴: ۱۲). این پژوهش توالی روایی فیلم را با جستن دلالت‌های فلسفی و سیاسی آن بازخوانی نموده است: زندگی بی‌زحمت و آسان بشر به لطف تکنولوژی هوشمند به مشکل برمی‌خورد: «خودکاری به بی‌حرکی منجر می‌شود» (همان: ۱۴). قانون، موضوعی تکنیکی است که سفینه آن را مدیریت می‌کند. بنابراین به‌نظر می‌آید تکنولوژی رهاننده‌ی بشر از لزوم امر سیاسی باشد؛ اما زندگی آسوده در سفینه‌ی آگریوم، تنها، قدرت حکومت‌گران واقعی را انتقال داده، مبهم ساخته، افزایش داده و آن را در انحصار

1. Michael Thompson
2. Susan Strasser
3. Don DeLillo's Underworld
4. D.Foster Wallace
5. Bacon

طبقه‌ای از ربات‌ها قرار می‌دهد (همان: ۱۶). تکنولوژی رابطه‌ی میان آدمیان را-که ذهن‌هایشان توسط کامپیوترها فرموله شده و ارتباطی با یکدیگر ندارند-از میان برده و این امر با این آبرونی نشان داده می‌شود که «وال-ئی» که محصول تکنولوژی است، تا پیش از قیام خود، مطلقاً همچون فرد می‌زید» (همان: ۱۴). این «رژیم تکنولوژی» که بیش از رهایی‌بخشی اسارت به بار می‌آورد تنها با ظهور ارزش‌های انسانی متبلور در وال-ئی عاشق دچار اختلال می‌شود: زیبایی‌شناسی، خلاقیت، کنجکاوی و ریسک‌پذیری و عشق‌ورزی.

پژوهش بک، با رویکردی اخلاقی-انتقادی در جانب‌داری از تکثرگرایی فرهنگی انجام شده و مدعی است انیمیشن وال-ئی برای نمایش کشیدن انسان نابه‌هنجار و دارای داغ ننگ از خصلت چاقی استفاده کرده است. این پژوهش چنین استفاده‌ای را به بحث می‌گذارد و چنین نتیجه می‌گیرد که سوگیری فرهنگی رایج آمریکایی که انسان‌های چاق را به تمسخر می‌گیرد در این فیلم بازتولید گشته است (بک، ۲۰۱۴).

مرور انیمیشن

این اثر در سال ۲۰۰۸ به نویسندگی و کارگردانی اندرواستانتن^۱ تولید و علاوه بر جوایز اسکار از دیدگاه‌های مردمی نیز جزء ۱۰ فیلم برتر سال شناخته شد. از لحاظ تجاری نیز کاملاً موفق عمل کرد (ویکی‌پدیای فارسی). فیلم، روایتی از آینده‌ی بشر در سال ۲۷۰۰ است: زمین به دلیل حجم عظیم زباله‌های انسان ساخته غیرقابل سکونت شده و انسان‌های نجات‌یافته در سفینه‌ای به نام آگزبوم در فضا زندگی می‌کنند. در زمین تنها رباتی به نام وال-ئی و یک سوسک زندگی می‌کنند. وال-ئی تنها باقی‌مانده از نسل ربات‌های جمع‌آوری‌کننده‌ی زباله است. او که برخلاف برنامه‌ریزی‌اش، با هوشمندی، زنده مانده هنوز هم به وظایف از پیش تعریف‌شده‌اش می‌پردازد تا اینکه با روبات فوق هوشمند دیگری (که توسط سفینه برای یافتن نشانی از حیات نباتی در زمین مأموریت یافته) ملاقات کرده و دل‌بستگی‌اش به این روبات (به نام ئیو/حوآ) مسیر زندگی‌اش را دگرگون می‌کند.

او به همراه ئیو به سفینه می‌رود. در آنجا انسان‌ها، کاملاً توسط نظم هوشمند رباتیک کنترل می‌شوند و با یک زمان‌بندی دقیق، نیازهای جسمی و ذهنی‌شان کنترل-ارضا می‌شود. وال-ئی فیلمی از شادمانی و سرود انسان‌های آزاد گذشته در اختیار دارد. این فیلم که از طریق حافظه‌ی اتوماتیک ئیو به دست کاپیتان سفینه می‌رسد مانند جرقه‌ای و الهامی نگرش او را به زندگی عوض می‌کند. این امر و متزلزل شدن پیکره‌ی نظم حاکم سفینه که در نتیجه‌ی جنون

عاشقانه‌ی وال-ئی رخ می‌دهد، دست به دست هم می‌دهند تا ابزارهای کنترل‌گر بشر مختل شوند و انسان‌ها دوباره بتوانند اندیشه و اراده‌ای مرتبط بیابند. عازم زمین شوند و کار دشوار آزاد را به اسارت امن ترجیح دهند.

تحلیل نشانه‌شناختی انیمیشن

چنانکه شرح داده شد، همه چیز می‌تواند نشانه باشد. نام یک اثر به‌مثابه درجه‌ای به کلیت آن یا ذره‌بینی که می‌خواهد امر خاصی را در دید مخاطب برجسته سازد عمل می‌کند. وال-ئی واژه‌ای غریب است که دلالت مشخصی ندارد. مخاطب، این واژه را روی بدنه‌ی تنها روبات باقی‌مانده در زمین می‌بیند و کم‌کم آن را به‌عنوان نام این روبات تشخیص می‌دهد. از لحاظ رمزگان فنی فیلم‌نامه‌نویسی انتخاب نام یک کاراکتر به‌عنوان نام فیلم دلالتی به نقش اول بودن یا قهرمان بودن آن دارد؛ اما به قصد فرا رفتن از دلالت‌های اولیه‌ی این نام‌گذاری می‌بایست روابط افتراقی این رمزگان را در دو محور همنشینی و جانشینی تحلیل کنیم:

جدول شماره ۱: تحلیل روابط افتراقی رمزگان وال-ئی در مقام نام انیمیشن

<p>چینش سه قسمت این واژه واژه یعنی «وال»، «-» و «ئی» از لحاظ تقدم و تأخر آن می‌تواند معنادار باشد. جابه‌جایی وال و ئی می‌توانست آوای ئی-وال را بیافریند که با «ئیو»، کاراکتر همراه وال-ئی، هم‌طنین شود.^{۱۴۲} علی‌الخصوص که تلفظ خاص نام ئیو توسط وال-ئی^{۱۴۳} چنین هم‌نواایی را تقویت می‌نمود. توجه بدین نکته ضروری است که وال در معانی اسمی و فعلی خود در زبان انگلیسی به «دیوار/حصار» و «محصور کردن/شدن» دلالت دارد و از آنجاکه زمین به‌مثابه نخستین دال تصویری فیلم پدیدار می‌شود، نشستن حرف ئی به‌جای سایر دال‌های جانشین است که رمزگان خاصی را می‌آفریند. دلالت‌هایی چون زمین اسیر یا اسیر زمین در کار می‌باشند.</p>	<p>محور همنشینی</p>
<p>در محور جانشینی امکان استفاده از نام دیگر کاراکترها یا یکی از رویدادهای این روایت وجود داشته است. زیرا روایت به گونه‌ای است که طی همبستگی اجتماعی روبات‌ها و انسان‌های انقلابی برعلیه نظم اتوماتیک سفینه، قصه‌ی تلخ زباله‌دان زمین پایانی خوش (آبادانی دوباره زمین و رهایی جامعه انسانی) می‌یابد؛ نام این انیمیشن می‌توانست هر دال اشارت‌گر به کنش جمعی روبات‌ها و انسان‌ها باشد زیرا وال-ئی بدون رابطه با دیگری (ئیو و ...) جسارت ترک مأموریت برنامه‌ریزی‌شده‌ی خود را نمی‌یافت. بنابراین برجسته ساختن نام کاراکتری که جرقه‌ی تغییرات در خود و دیگران را بایجاد کرده دلالت مشخصی دارد: تغییر انقلابی با تلاش‌های فردی ممکن است!</p>	<p>محور جانشینی</p>

۱۴۲. البته در سطح دلالت اولیه نباید فراموش نمود که Wall-E مخفف جمله‌ی Waste Allocation Load Lifter Earth-Class است و نیز احتمالاً جستن جمله‌ای برای ئی-وال تا مخفف آن باشد دشوار می‌نمود. اگر اصلاً این کار ضرورتی می‌داشت.

۱۴۳. که او را ئیوا می‌نامید؛ بدین ترتیب داشتیم: ئیوا و ئیوال!

در آغاز فیلم، نیروگاه‌های ازکارافتاده، کوه‌های زباله، آپارتمان‌های متروک و نمایشگرهای تبلیغاتی که هنوز در حال تبلیغات‌اند به تصویر کشیده شده است. گرد و خاک، فلز و نور عناصر اصلی پدیده‌های روی زمین‌اند. نه خبری از آب و نه از گیاهان هست. در نگاه اول گویی فروشگاه‌های کنونی در آینده متروک خواهند شد و تمدن انسان - ساخته‌ی کنونی نابود می‌شوند که دلالت بر جنون مصرف در گذشته دارد. اوج به نمایش کشیدن اشتباهات بشر در لحظه‌ای است که وال-ئی از زیر بیلبوردهایی با مضمون «نجات زمین از زباله‌ها توسط وال-ئی» می‌گذرد و به گورستان وال-ئی‌ها می‌رسد: خیل عظیم ماشین‌هایی که به هدف سامان دادن و معدوم‌سازی زباله‌ها ساخته شده‌اند، خود تبدیل به زباله گشته‌اند. یعنی چرخه‌ی باطل تلاش بشر که در آن تلاش برای نابودی زباله‌ها (تلاش برای بقا در زمین)، به تولید زباله‌ی بیشتر (به خطر انداختن بقای بشر) می‌انجامد. وال-ئی در این میان آخرین بازمانده از نسل وال-ئی‌ها و دیگر روبات‌ها بر زمین، یعنی آخرین ذره‌های امید بشر به مدیریت زباله‌هاست. وال-ئی، در مقام یک کاراکتر (نه نام فیلم که پیش‌تر تحلیل شد) دالی است که در بافتار این بخش از فیلم، به جمع‌آوری و فشرده‌سازی زباله‌ها مشغول است. این دال در محور همنشینی، با یک حشره، کوه‌های زباله، سکوت و مردگی محیط و... در ارتباط قرار می‌گیرد و مدلول‌هایی همچون تنهایی و مسئولیت‌پذیری می‌یابد. در محور جانشینی نیز با روباتی مؤنث، انسان، حیوان و... در ارتباط قرار می‌گیرد و بر هراسناکی تنهایی پس از نابودی حیات دلالت دارد؛ اما نه تنهایی خداپگان‌گونه، بلکه تنهایی‌ای حقیرانه که اگرچه می‌تواند تمامی اشیاء باقی‌مانده در زمین را تحت تسلط قرار دهد، اما نخواهد توانست مسافت زیادی بپیماید، زیرا دیری نخواهد پایید که به وسایل یدکی احتیاج پیدا می‌کند. اوج تنهایی وال-ئی در لحظه‌ای است که دست‌های به هم گره‌خورده‌ی انسان‌ها را در قطعه‌ای ویدیویی می‌بیند و ناخودآگاه، دست‌هایش را به هم گره می‌زند. او نزدیک گورستان هم‌نوعان خویش منزل گزیده است تا بتواند از قطعات آنها استفاده نماید. تنها سرگرمی هرروزه‌ی او پرسه زدن در اطراف پناهگاهش و جمع‌آوری اشیاء خاص است. اشیائی مانند اسباب‌بازی، لوازم‌خانگی و خرت‌وپرت‌هایی دیگری که پس از تخلیه شدن زمین از انسان‌ها، جز استفاده در کلکسیون وال-ئی کاربرد و ارزشی ندارند. در صحنه‌ای خاص می‌بینیم که وال-ئی از روی اسکناس‌هایی که بر زمین پخش و پلا شده‌اند با بی‌تفاوتی رد می‌شود یا هنگامی که جعبه‌ی جواهری می‌یابد، جعبه را نگه‌داشته و انگشتر را دور می‌اندازد. این بی‌ارزش بودن ثروت در دلالت اولیه (سطح لانگ) فیلم است، در ادامه به دلالت‌های ثانویه در سطح اسطوره نیز می‌پردازیم.

درواقع رمزگان وال-ئی در دقایق ابتدایی فیلم فاجعه‌ی نابودی زمین را به تصویر می‌کشد، اما تنها با تمرکز بر این جنبه‌ی فاجعه که ممکن است تنها فرد نجات‌یافته، دیگر کسی را برای

دوست داشتن نداشته باشد؛ و بدین ترتیب تاریخچه‌ی این فرآیند که شامل کشتار موجودات زنده‌ی بسیاری-از جمله انسان‌هایی که قربانی پیشرفت تکنولوژی شده‌اند و فقرایی که احتمالاً از تکنولوژی تنها آسیب‌هایش را تجربه کرده‌اند- می‌شود را در پرانتز می‌گذارد. برجسته‌سازی امرِ رمانتیک و مغفول‌گذاردن امرِ سیاسی، عملکردی است که این روایت با توسل بدان ذهن مخاطب را از زوایای دهشتناک چنین فاجعه‌ای به سمت اهمیت روابط رمانتیک هدایت می‌کند. این قضیه که طی فرآیند پیشرفت تمدن مبتنی بر هوش مصنوعی، چه کسانی و چگونه قربانی تصمیم‌سازان و مدیران تکنولوژی می‌شوند مسکوت گذاشته شده و رمانتیسیسم ساده‌انگارانه‌ای که غمخوار لحظه‌ای ویژه است به قلب تپنده‌ی این روایت بدل می‌شود. در این جا می‌توان استفاده از فن بلاغی محرومیت‌ازتاریخ را به روشنی مشاهده کرد، زیرا برساخت تاریخی امور و فجایعی که در طول آن پدید آمده را مغفول می‌گذارد و در سایه‌ی مطرح کردن امر رمانتیک از آن می‌گذرد.

علاوه بر این، دلالت یادشده، به اسطوره‌ی خانواده‌ی هسته‌ای که به‌مثابه یکی از اصلی‌ترین نهادهای بازتولیدگر نظام سرمایه‌داری عمل می‌کند مرتبط است. در واقع، بخشی از ایدئولوژی سرمایه‌داری که بر محور روابط مردسالارانه می‌چرخد، انسان مذکر را در نقش مالک انتقال‌دهنده‌ی ارث جلوه می‌دهد که با هدیه دادن بارقه‌ای از این ثروت طلایی و سحرآمیز می‌تواند دل از معشوق ببرد. در اینجا نیز وال‌ئی مذکر به‌مثابه مالک انحصاری اشیاء مختلف باقی‌مانده در زمین جلوه‌گر می‌شود که علی‌رغم این تملک غم رمانتیکی در پلک‌های فلزی او خموده است: معشوق مؤنثی نیست که با نمایش داشته‌هایش دل از او ببرد:

	مدلول فاجعه‌ی نابودی محیط‌زیست	دال وال‌ئی (فرد مذکر به جا مانده)	} سطح لانگ
۲- مدلول غمخواری رمانتیک درباره عدم امکان تشکیل خانواده		نشانه نبودن معشوق ۱- دال	
		نشانه تقدیس خانواده‌ی هسته‌ای (نهادِ ادامه‌دهنده‌ی انباشت سرمایه)	} سطح اسطوره

شکل شماره ۳: تحلیل نشانه‌شناختی

در ادامه‌ی داستان، روایت دیگری به نام ئیو، وارد زمین می‌شود. او از سوی سفینه‌ای که در آن

انسان‌های باقی‌مانده زندگی می‌کنند فرستاده شده است. ئیو روباتی است که بر خلاف عملکردهای بعضاً خارج از برنامه‌ی وال‌ئی (همانند کنجاوی‌ها و شیطنت‌هایش در جمع‌آوری کلکسیون و...)، صرفاً بر اساس برنامه‌نویسی سازندگانش عمل می‌کند (برای نمونه این که به محض دست پیدا کردن به گیاهی که وال‌ئی یافته به حالت آماده‌باش^۱ می‌رود)؛ با ورود این دو به سفینه‌ی آگزیموم خیل عظیمی از روبات‌ها به تصویر کشیده می‌شوند که عهده‌دار انجام تمامی امور روزمره‌ی افراد ساکن سفینه‌اند. آنها وظایف زمان‌بندی‌شده‌ی مشخص دارند و توسط روبات مرکزی کنترل می‌شوند. انسان‌های آگزیموم‌از کودک تا کهن‌سال- راه نمی‌روند بلکه بر سفینه‌های پرنده سوارند و برنامه‌ی روزانه‌شان با آگزیموم‌ها (پیش‌فرض‌ها)ی خاصی تنظیم شده است. برای مثال، همگی غذاهایی از پیش تهیه شده و مک‌دونالدی می‌خورند، در مسیرهایی که توسط خطوط راهنما مشخص شده حرکت می‌کنند و اگر کامپیوتر مرکزی پوشیدن لباس به رنگ خاصی را توصیه کند، همگی با فشردن یک کلید، رنگ لباس خود را تغییر می‌دهند.



تصویر ۱: روبات‌ها عهده‌دار انجام تمامی امور روزمره‌ی افراد ساکن سفینه‌اند.

آنان هیچ ارتباط رودررویی با یکدیگر نداشته و از طریق نمایشگر پیش روی خویش مکالمه می‌کنند. گویی تحت کنترل روبات‌ها قرار گرفتن مساوی با تبدیل شدن به روبات بوده است. حتی کودکان در مهدکودکی که توسط روبات‌ها اداره می‌شود در حال یادگیری الفبا از طریق تمرین حروف BNL (شرکت سازنده‌ی سفینه‌ی آگزیموم و روبات‌ها) هستند. فرآیند اجتماعی کردن را نه نهادهای مختلفی همچون خانواده، مدرسه و... بلکه یک نهاد یکپارچه (یک سیاست ماشینی که با پروپاگاندای فراگیر و جذاب، ذهن و جسم افراد را در اختیار گرفته) انجام می‌دهد.

در این تصویر وحشتناک از سرنوشت بشر که در آن توتالیتاریسم روبات‌ها راه را بر هرگونه

1. stand-by

فردیت و خلاقیت می‌بندد و به جای آن لذت‌های کاذبی مانند خرسندی از نور آفتاب مصنوعی که در آن مارک تجاری BNL حک شده را در افراد درونی می‌سازد. در اینجا دال انسان مدلولی جز کاهلی و رفاه کاذب ندارد، نشانه‌ای که شومی غلبه‌ی عقلانیت صوری را برجسته می‌سازد (به جدول شماره ۵ نگاه کنید).

تعیین اندیشه و کردارهای روبات‌ها که هرکدام عهده‌دار وظایفی ویژه‌اند، و به دیگران واقعی نمی‌نهند، مسحورکننده و خدمات مورد ارائه‌ی آنها وسوسه‌انگیز است؛ افراد به محض درخواست نوشیدنی، کافی است دستشان را به مقدار معینی دراز کنند تا آن را از روبات‌های مسئول تحویل بگیرند. این تعیین با ورود وال-ئی به سفینه اولین اختلال را تجربه می‌کند. روال کار این است که روبات‌های وارد شده به سفینه، در مسیری مشخص حرکت کرده و در جایگاه میکرب‌زدایی مستقر شده سپس در مسیر مشخص دیگری به راه افتاده و مشغول به کار شوند. وال-ئی از نظافت می‌گریزد و خارج از خطوط تعیین شده به گوشه‌ای پناه می‌برد اما رد ریل‌های خاکی او بر سطح سفینه می‌افتد: روبات نظافتچی از سویی باید صرفاً در خطوط تعیین شده حرکت کند و از سوی دیگر باید ردپای وال-ئی را تمیز کند. برنامه نویسی روبات در اینجا پاسخگو نبوده و این روبات کوچک تصمیم می‌گیرد خارج از خط به نظافت بپردازد. به محض خروج از مسیر چشم‌هایش برق می‌زند (درک لذت تفاوت و اختیار). از این رخداد به بعد توالی نظم‌شکنی‌ها و ورود سیالیت امر متفاوت به جامدیت امر روتین است که سفینه را به مسیری دیگر می‌کشاند.

مرد و زنی سوار بر ماشین‌های پرنده، طی برخورد با وال-ئی از هیپنوتیزم روبات‌ها بیدار می‌شوند، جسم خویش را باز می‌شناسند اما حتی قادر به راه رفتن نیستند. گویی نمی‌توانند هیچ عملی را بدون دستورالعمل‌های از پیش تعیین شده انجام دهند. رمزگان این مقطع انیمیشن وال-ئی، صبغه‌ای انتقادی دارند. زیرا اموری همچون کاهلی، مصرف‌گرایی، تن‌پروری، اندیشه‌ناورزی و یکسان‌سازی (که مدلول دال‌های متعددی مانند انسان‌های روبات شده، روابط میان فردی صرفاً مجازی، سرسپردن همگان به نظم روتین امور و ... هستند) را به‌مثابه فاجعه بازنمایی می‌کند. وجود چنین انتقادی دانش و خوانش نشانه‌شناختی را به چالش فرامی‌خواند. در دل رمزگانی که انتقادگرو بنابرین ستیزنده با اسطوره‌هاست. چگونه می‌توان اسطوره‌ای یافت؟!

جدول شماره ۲: بررسی رمزگان انتقادی

روابط جانمایی	روابط همنشینی	مدلول‌ها	دال‌ها
خطوط منعطف، عدم وجود خطوط و ...	با سایر دال‌های این جدول	اندیشه‌ناورزی، یکسان‌سازی و ...	خطوط حرکت تعیین‌شده
نبرد ماشین‌ها، ماشین‌های نیمه اتوماتیک و ...		کاهلی و مصرف‌گرایی و ...	ماشین‌های منظم تمام اتوماتیک
انسان‌های پیاده، انسان‌های راننده ماشین‌های امروزی، روبات‌ها و ...		کاهلی، مصرف‌گرایی و ...	انسان‌های سوار بر ماشین‌ها
انسان‌های خدمتکار، روبات‌های منعطف و		یکسان‌سازی، فراگیری تکنولوژی، کاهلی و مصرف‌گرایی، زندگی آسان بشر...	روبات‌های منظم
نظم درونی، نبود یادآوری، فراخوانی به تفاوت به جای یکسان‌سازی و ...		یکسان‌سازی، نظم ...	یادآوری برنامه زمان‌بندی روزانه از بلندگوها

به نظر می‌رسد نوک پیکان انتقاد مجموعه دال‌های فوق به سمت «نظم عقلانیت صوری» باشد و رمزگان فیلم تعدیل عقلانیت صوری را به‌مثابه آرمان مطرح سازد. اما نکته‌ای مهم را نباید نادیده گرفت: این نظم چگونه در هم می‌شکند. رمزگانی که به‌مثابه نفی وضع موجود ظهور می‌کند- یعنی قهرمان قصه- کدام‌اند؟ ردپای وال-ئی در تمام نظم‌شکنی‌ها و تفاوت‌آفرینی‌ها وجود دارد. از رخداد «نظافت روبات‌ها» گرفته تا اتفاقات دیگری همچون «بر هم زدن تعادل ماشین‌های پرنده‌ی کنترل‌گر انسان‌ها»، «یاد دادن شوخی و شیطنت به روبات‌های منظم عبوس» و «آزاد کردن روبات‌های معیوبی که در تعمیرگاه/زدان نگهداری می‌شوند توسط وال-ئی و ئیو» که در ادامه رخ می‌دهند.



تصویر ۲: انسان‌هایی که بر خطوط تعیین شده حرکت داده می‌شوند. دخالت وال-ئی، از هیپنوتیزم خارج شدن یک نفر و سررسیدن روبات‌های پلیس.

بنابراین نفی عقلانیت صوری نه توسط انسان که آفریدگار عقلانیت ذاتی است بلکه توسط روبات رخ می‌دهد و انسان‌ها متأثر از روبات‌ها بر علیه عقلانیت تکنولوژیک مسلط می‌شوند.

	۱- دال مجموعه دال‌های شکل شماره ۷	۲- مدلول نظم عقلانیت صوری که مستلزم تعدیل و حذف است	} سطح لانگ
	۳- نشانه اصالت دادن به عقلانیت ذاتی		
۲- مدلول از دل خود عقلانیت صوری می‌توان عقلانیت ذاتی را بازیابی نمود	۱- دال		} سطح اسطوره
۳- اسطوره اصالت دادن به عقلانیت صوری؛ عقلانیت صوری، پدیدآورنده‌ی عقلانیت ذاتی است!			

شکل شماره ۴: اسطوره در جامه‌ی انتقاد

در اینجا اسطوره به آرامی در کنار انتقادهای ظاهری علیه منطق سرمایه‌داری نشسته است: در دلالت اولیه مجموعه دال‌های ذکرشده در جدول شماره ۴ با اصالت داده‌های عقلانیت ذاتی انتقاد دلنواز خود از تکنولوژی را به مخاطب هدیه می‌دارند اما در دلالت ثانویه نظاره‌گر آنیم که آغازگر تعدیل نظم حاصل از عقلانیت صوری/ابزاری، روبات‌ها یعنی نمادها و نمودهای خود عقلانیت صوری‌اند.

این رتوریک (فن بلاغت) پیچیده، در ابتدا و در ظاهر نقدی علیه سرمایه‌داری را مطرح می‌کند. اما در کلیت روایت، با ارائه‌ی یک «قرائت تعمداً مخدوش» آنچه مورد انتقاد قرار گرفته را به‌عنوان راه‌هایی مطرح می‌سازد، در واقع نوع پیچیده از فن بلاغت این‌همان‌گویی استفاده شده است:

- فراگیری A (عقلانیت صوری)، مانع و نابودگر B (عقلانیت ذاتی) است.
- A به مثابه امری فاجعه‌آفرین مورد انتقاد قرار می‌گیرد،
- ذهن مخاطب در لابلای جلوه‌های ویژه و امور رومانتیک بیان شده (نوستالژی برای عشق‌ورزی، مصرف، وفور، پاک‌ی محیط زیست و...) درگیر می‌شود،
- راه حل خلاصی از A و پیامدهای آن، خود A و تولیدات آن است.
- بدین ترتیب، آنچه در ابتدا مقصر (ایجادگر اسارت) قلمداد شده، در نهایت به‌عنوان رهایی‌بخش معرفی می‌شود. این‌همان‌گویی‌ای که به دلیل جلوه‌های ویژه، پیچیدگی روایت و... به راحتی قابل کشف نیست.

یکی دیگر از جنبه‌های انتقادی این فیلم، محکوم کردن نابودی محیط‌زیست است. زیرا فاجعه از سویی با تراکم رقت‌انگیز زباله و زباله‌شدگی اکثر محصولات بشری و از سوی دیگر با از میان

رفتن موجودات زنده به تصویر کشیده می‌شود. تسلط روبات‌ها بر انسان و نیز عدم امکان تسلط انسان بر روبات‌ها و بر طبیعت به‌مثابه سرنوشت تلخ بشر بازنمایی می‌شوند. پرسش این است که آیا در دل این انتقاد نیز ممکن است اسطوره‌ای پنهان باشد؟! به‌منظور یافتن پاسخ، مهم‌ترین دال‌های فیلم مورد تحلیل قرار گرفته و به‌طور خلاصه در جدول ذیل نشان داده شده‌اند:

جدول شماره ۳: تحلیل برخی از مهم‌ترین دال‌ها

دال	مدلول	نشانه	روابط همنشینی	روابط جانشینی
وال-ئی	وظیفه‌شناسی عاطفی، هوش، کنجکاوی، تنهایی، طبیعت‌دوستی، کنش فراتر از مأموریت	نیاز به رابطه: اگر بهترین موجود دنیا هم باشی، در هنگام تنهایی غمگینی. عقلانیت ذاتی: ارزش مدار بودن و فراتر رفتن از قواعد و قانون‌ها	سوسک، آخرین گیاه، ئیو، سفینه، روبات‌ها، انسان‌ها	روبات مؤنث، حیوان، خبیث، ضدطبیعت، انسان
سوسک	تنها موجودی که پس از انفجارهای هسته‌ای امکان زیستن دارد	فاجعه‌ی هسته‌ای	وال-ئی، اشیاء کلکسیون وال-ئی	روبات، موجودی جهش‌یافته،
کلکسیون وال-ئی	عتیقه شدن روزمره‌ترین وسایل زندگی انسان	میرایی تمدن	پناهگاه وال-ئی، سوسک	دیگر وسایل بشرساخته‌ی بیرون پناهگاه
پناهگاه وال-ئی	احتمال وجود طوفان یا خطرات دیگر	زمین در مخاطره	دیگر آپارتمان‌های متروک، کوه‌های زباله	غار، سفینه، آپارتمان‌های متروک
ئیو	وظیفه‌شناسی بوروکراتیک، هوش و قدرت، کنش در چارچوب مأموریت	اوج تکنولوژی و تسلط بر طبیعت عقلانیت صوری	سوسک، آخرین گیاه، وال-ئی، سفینه، روبات‌ها، انسان‌ها	روبات مؤنث، حیوان، انسان
کاپیتان سفینه	افسون‌شده، رهایی‌یابنده، سفید پوست، مذکر غربی	رهبران جامعه	ساکنان سفینه، وال-ئی، ئیو	زن، سیاه‌پوست، غیرغربی، روبات، حیوان
پرچم آمریکا بر کره‌ی ماه	سلطه، فتح، ملت‌پروز	سلطه‌ی نهایی آمریکا بر جهان	زباله‌های موجود در فضا، سفینه آگزیموم	پرچم دیگر کشورها، نمادی بین‌المللی، فقدان پرچم
آی-پاد وال-ئی	ذخیره‌ی خاطرات	ماندگاری محصولات اپل، سلطه‌ی صنعت آمریکایی	دیگر وسایل کلکسیون وال-ئی، زباله‌ها	مارک‌های تجاری دیگر، برندی از سایر کشورها، فقدان برند

در دلالت اولیه‌ی رمزگان فوق نظاره‌گر آنیم که نابودی محیط‌زیست بر اثر مصرف بی‌حد بشر مورد انتقاد قرار گرفته است. گویی این ارزش اخلاقی مطرح شده که انسان‌ها باید حق زندگی موجودات دیگر را به رسمیت بشناسند. اما در دلالت ثانویه نکاتی دیگر آشکار می‌شوند. وال-ئی نخستین کاراکتر فیلم است که نوستالژی گذشته را دارد. اما چنانکه پیش‌تر شرح داده

شد، در گذشته‌ی مطلوب او، اتوپیا، پویش آزاد گیاهان و جانوران نیست بلکه دست‌هایی به هم گره خورده در رقصی طربناک است. آنچه کاپیتان سفینه را نیز برای بازگشت به زمین و آبادسازی آن تهییج می‌کند همین امر رومانیتیک است. بنابراین، اگرچه سطح لانگ نگرش ابزاری به محیط‌زیست نفی شده است، اما می‌بینیم که در سطح اسطوره همین نگرش حفظ می‌شود:

	۱- دال مجموعه دال‌های شکل شماره ۷	۲- مدلول نقد فاجعه زیست‌محیطی	سطح لانگ
۲- مدلول گیاهان، حیوانات و ... باید وجود داشته باشند تا زمین قابل سکونت شود و انسان بتواند زندگی کند (عشق بورزد، برقصد، زاد و ولد کند و...). یعنی محیط‌زیست باید احیا شود تا در راستای این ارزش‌ها مصرف شود.	۳- نشانه اصالت دهی به حق زندگی موجودات دیگر در مقابل نگرش ابزاری و مصرفی آن	۱- دال	
۳- اسطوره اصالت دهی به سلطه‌ی انسان بر طبیعت			

شکل شماره ۵: اسطوره در جامه‌ی انتقاد

در اینجا نیز همانند تحلیلی که درباره‌ی جدول شماره ۵ ارائه شد، از فن بلاغی «قرائت مخدوش و غیرمنطقی» استفاده شده است. در سطح به امری اصالت بخشیده و نگرش ابزاری بدان را مجاز نمی‌انگارد (حق زندگی موجودات دیگر) و در عمق آن را به مثابه یک ابزار معرفی می‌کند.

تیتراژ پایانی فیلم، مبحث فوق را به‌طور خلاصه و کمیک به تصویر کشیده است. پس از تخلیه‌ی زمین بر اثر فاجعه زیست‌محیطی وال-ئی و ثیو به‌مثابه آدم و حوای دیگری ظاهر می‌شوند. انسان را دوباره بر زمین برمی‌گردانند و انسان و روبات به یاری یکدیگر و با تکنولوژی‌ای افسانه‌ای دوباره طبیعت را و نیز تمدن/ فرهنگ را احیا می‌کنند. تکنولوژی آنها را نسبت به آدم و حوای قصه‌ها بسیار توانمندتر ساخته است. سلطه‌ی روبات‌ها بر انسان (جنگ روبات و انسان) پایان می‌پذیرد تا به میمنت این صلح، سلطه‌ی انسان و روبات بر طبیعت که دیگر قدر آن را خواهند دانست (آن را حفظ می‌کنند تا بیشتر بتوانند از آن استفاده نمایند) تشدید گردد.

نتیجه‌گیری

بنا به آنچه شرح داده شد می‌توان بار دیگر رمزگان این فیلم را مورد خوانش نشانه‌شناختی قرار داد، اما این بار نه به صورت جزئی، بلکه تلاش کرد تا تمامی اجزای بررسی شده را در ارتباط قرار داد و به مثابه یک کلیت تحلیل نمود. بدین ترتیب اسطوره‌های تقدیس خانواده، عقلانیت صوری و سلطه‌ی انسان بر طبیعت با کل فیلم به مثابه یک نشانه در ارتباطی مفهومی قرار داده شدند و تحلیل زیر حاصل آمد:

۲- مدلول سلطه عقلانیت ابزاری و هوش مصنوعی: اشتباهات نظم سرمایه‌داری	۱- دال مجموعه دال‌های این فیلم	} سطح لانگ
۲- مدلول رفع اشتباهات این نظام تنها به دست خود آن و با روش‌هایی که خود نظام می‌آفریند ممکن است	۳- نشانه شرط‌رهایی از این شرایط رفع اشتباهات نظام سرمایه‌داری است ۱- دال	
۳- اسطوره نظام سرمایه‌داری جاودانه است		

شکل شماره ۸: اسطوره‌ی راست، در جامه انتقاد

به نظرمی‌رسد که فنون بلاغی استفاده شده، هنگامی که در کنار هم قرار گیرند، نوعی مایه‌کوبی را تداعی می‌کنند، زیرا انتقادی ظاهری و بدون تأثیر نسبت به بورژوازی و ارزش‌های آن مطرح می‌شود. تفاوت در اینجاست که به جای مطرح کردن انتقادی جزئی و ممانعت از انتقادی کلی، انتقادهای کلی و ریشه‌ای مطرح می‌شود اما در هنگام استدلال درباره‌ی چگونگی رفع مسائل مورد انتقاد، مغالطه‌ای پیچیده صورت می‌گیرد که شرح آن رفت. در این فرآیند، در ظاهر انتقاداتی عمده به شرایط نظام سرمایه‌داری مطرح می‌شود اما در نهایت، راه‌رهایی در خود این شرایط دیده می‌شود. چنانکه جدول شماره ۸ نشان می‌دهد، فن بلاغی قرائت مخدوش و غیرمنطقی این امکان را فراهم ساخته که با پذیرش موقت و صوری انتقاد، و سپس نشان دادن امر نقد شده به مثابه راه‌حل رفع مشکلات ناشی از خویش، از انتقاد ممانعت به عمل آید. اگرچه همان‌گونه که تمام خوانش‌های انتقادی در می‌یابند، فرهنگ رسانه‌ای امروز در پی تلقین وفاق و رضایت نسبت به موضوعی خاص هستند (بنت، ۱۳۸۶: ۱۲۱)، نتیجه‌ی تحلیل حاضر از این کلیشه فاصله می‌گیرد. زیرا چنانکه شرح داده شد در رمزگان این فیلم نوع پیشرفته و

پیچیده‌ای از اسطوره حضور دارد. به بیان دیگر عملکرد شناخته‌شده‌ی اسطوره‌ها طبیعی جلوه دادن امر فرهنگی و بنابراین ممانعت از نقد آن است، اما در این اثر، «اسطوره»، در دل خود «انتقاد به اسطوره» حضور داشته و به طبیعی جلوه دادن ارزش‌های بازتولیدگر سرمایه‌داری میل دارد. بدین ترتیب همان‌گونه که رولان بارت انتظار دارد، چگونگی اسطوره‌ها بسته به بستر حضور آنها و در زمان‌های مختلف تغییر می‌پذیرند. اسطوره‌ای که طی تحلیل این انیمیشن واکاوی گردید، به مراتب پیچیده‌تر و رندانه‌تر از اسطوره‌هایی است که در مطالعات اولیه‌ی این شاخه از نشانه‌شناسی بررسی شده‌اند (برای نمونه سرباز فرانسوی مورد توجه بارت) و کاوش در آنها مستلزم چنین خوانش‌های انتقادی‌ای در ژانرهای مختلف هنری و سایر زمینه‌هاست. پیچیدگی و قدرت نظام بازنمایی انیمیشن این ادعای امبرتو اکو را باورپذیرتر می‌کند که: در چارچوب رمزگان سینما روند قراردادی شدن با چنان غنایی و فرآیند صوری شدن با چنان ظرافتی انجام می‌گیرد که در هیچ کجای دیگر سراغ نداریم.

منابع

- اباذری، یوسف (۱۳۸۰) «رولان بارت و اسطوره و مطالعات فرهنگی»، *فصلنامه فلسفی، ادبی، فرهنگی / رعنون*، شماره ۱۸، ص ۱۵۸-۱۳۷.
- استریناتی، دومینیک (۱۳۸۰) *مقدمه‌ای بر نظریه‌های فرهنگ عامه*، ترجمه ثریا پاک نظر، تهران: گام نو.
- آکو، امبرتو (۱۳۸۷) *نشانه‌شناسی*، ترجمه پیروز ایزدی، تهران: نشر ثالث.
- آقاجانی، زهره (۱۳۸۷) «تحلیل نشانه‌شناختی فیلم بدون دخترم هرگز»، *نقد ادبی*، سال اول، شماره ۱، ص ۱۹۰-۱۶۳.
- بارت، رولان (۱۳۹۲) *اسطوره، امروز*، ترجمه شیرین دخت دقیقیان، تهران: نشر مرکز.
- بشیر، حسن و جعفری، نادر (۱۳۸۶) «درآمدی بر کاربرد نشانه‌شناسی در تحلیل پیام‌های تبلیغاتی؛ مطالعه موردی: آگهی‌های مطبوعاتی»، *اندیشه مدیریت*، سال اول، شماره دوم، ص ۱۵۱-۱۸۸.
- جلال‌زاده، بهاره و دوران، بهزاد (۱۳۸۸) «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای عملیات ویژه ۸۵»، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی*، دوره دوم، شماره ۳ (پیاپی ۷)، ص ۹۶-۷۷.
- چندلر، دانیل (۱۳۸۷) *مبانی نشانه‌شناسی*، ترجمه مهدی پارسا، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- خالقی‌پناه، کمال (۱۳۸۷) «بررسی نشانه‌شناختی فیلم لاک‌پشت‌ها هم پرواز می‌کنند»، *فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، شماره ۱۲، ص ۱۸۲-۱۶۳.
- سجودی، فرزانه (۱۳۸۸) *نشانه‌شناسی: نظریه و عمل*، تهران: نشر علم.
- سلطانی، سید علی اصغر (۱۳۹۳) «بررسی نشانه‌شناختی عناصر دینی در فیلم نشانه‌ها اثر شیامالان»، *فصلنامه زبان پژوهی دانشگاه الزهراء*، سال ششم، شماره ۱۲، ص ۹۸-۷۵.
- سوسور، فردینان دو (۱۳۸۴) *درس زبان‌شناسی عمومی*، ترجمه مهتاب بلوکی، در: متن‌هایی برگزیده از مدرنیسم تا پست‌مدرنیسم، لارنس کهن، تهران: نشر نی.
- سوسور، فردینان دو (۱۳۸۸) *مبانی ساخت‌گرایی در زبان‌شناسی*، ترجمه کورش صفوی، در: ساخت‌گرایی، پساساخت‌گرایی و مطالعات ادبی، گردآوری فرزانه سجودی، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- عبداللهیان، حمید و حسنی، حسین (۱۳۸۸) «کاربرد رویکرد رولان بارت برای تحلیل نشانه‌شناختی بازنمایی گفتمان ایرانی-اسلامی در آگهی‌های تجاری تلویزیونی در ایران»، *فصلنامه علوم اجتماعی دانشگاه علامه طباطبایی*، شماره ۴۷، ص ۱۵۹-۱۲۵.
- فراهانی، مژگان (۱۳۹۴) «بازنمایی طردشدگی در سینمای ایران»، مطالعه موردی فیلم *سبزه*، *فصلنامه جامعه، فرهنگ و رسانه*، سال چهارم، شماره ۱۶، ص ۱۵۰-۱۳۳.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۸۷) *جامعه‌شناسی*، ترجمه منوچهر صبوری، تهران: نشر نی.
- گیرو، پیر (۱۳۹۲) *نشانه‌شناسی*، ترجمه محمد نبوی، تهران: نشر آگه.

- محمدپور، احمد و دیگران (۱۳۹۱) «مطالعه نشانه‌شناختی بازنمایی زن در فیلم‌های سینمایی ایران (مطالعه موردی: فیلم‌های سگ‌کشی، چهارشنبه‌سوری و کافه ترانزیت)»، *فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، سال هشتم، شماره ۲۹، ص ۴۱-۷۰.
- مهدیان، حفیظه و فرح‌نژاد، محمد حسین (۱۳۹۳) «بررسی انتقادی کابالیسم در سینمای هالیوود (مطالعه موردی انیمیشن سینمایی ناین)»، *فصلنامه معرفت فرهنگی اجتماعی*، سال پنجم، شماره ۴.
- مهریزی‌ثانی، سمیه و پورمند، حسنعلی (۱۳۹۳) «تحلیل نشانه‌شناختی چهارگفتمان تبلیغاتی از دیدگاه همترازی»، *فصلنامه پژوهش هنر*، شماره هفتم، ص ۱۱۱-۱۰۱.
- میلنر، اندرو (۱۳۸۵) *درآمدی بر نظریه فرهنگی معاصر*، ترجمه جمال محمدی، تهران: نشر ققنوس.
- نجف‌زاده، مهدی و اطهری، سیدحسین (۱۳۹۱) «نشانه‌های پست‌مدرن در کارتون‌های تلویزیونی (تحلیل نشانه‌شناسی کارتون‌های آن‌شرلی، پسرکوهستان، کیم پاسبیل و بن تن)»، *فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی*، سال نوزدهم، شماره ۴، ص ۳۶-۹.
- هال، استیوئرت (۱۳۹۱) *معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی*، ترجمه احمد گل محمدی، تهران: نشر نی.
- موحدمجد، مجید و دیگران (۱۳۹۴) «بازنمایی مراسم محرم در رسانه‌های غرب؛ تحلیل نشانه‌شناختی عکس‌های پایگاه عکاسی توتال کول پیکس با موضوع محرم و عاشورا»، *فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران*، دوره هشتم، شماره ۴، ص ۵۹-۳۱.
- Anderson, Christopher Todd (2012) "Post-Apocalyptic Nostalgia: Wall-E, Garbage, and American Ambivalence Toward Manufactured Goods, *LTI: Literature Interpretation Theory*, 23:3, 267-282.
- beck, Bernard (2009) "Don't Make Me Laugh: People are Funny in Wall-E and Tropic Thunder", *Multicultural Perspectives*, 11:2, 90-93.
- Mattie, Sean (2014) "Wall.E on the Problem of Technology", *Perspectives on Political Science*, 43:1, 12-20.
- Barthes, Roland (1972) *Mythologies*. Ed. and Trans. Annette Lavers, New York: Noonday Press.