

## واکاوی نحوه شکل‌گیری مفهوم «خود و دیگری» در انیمیشن بن تن با تکیه بر روش فنی (جان فیسک) و پنج سطحی (رولان بارت)<sup>۱</sup>

دکتر نادر شایگان‌فر<sup>✉</sup>، دکتر فرزانه سجودی\*، قاسم تورجی\*\*

### چکیده

انیمیشن بن تن از جمله سریال‌های موفق است که برای کودکان تولید می‌شود. این سریال که میزان فروش بالای آن نشان از تفوق آن نزد مخاطبان دارد، روایت پسر بچه امریکایی سفیدپوستی است که در یک سفر خانوادگی، به‌طور اتفاقی یک ساعت مچی پیدا می‌کند که به استفاده‌کنندگان خود، امکان تبدیل شدن به ۱۰ موجود بیگانه را می‌دهد. فیلم‌ها و محصولات رسانه‌ای حاوی دلالت‌های نشانه‌ای، فرهنگی و اجتماعی جامعه تولیدکننده هستند، از این رو، می‌توانند دستمایه پژوهش‌هایی واقع شوند که نگرشی انتقادی نسبت به چنین متونی دارند. در میان پژوهش‌هایی که به این قبیل رویکردها می‌پردازند، به نقد پسااستعماری می‌توان اشاره کرد. نظریه و نقد پسااستعماری که مبتنی بر پیمایش متون قصدمند است، در پی عناصر دوگانه متنی است که قادر به تولید محورهای غیرت‌ساز هستند. ادوارد سعید بر آن است که مخاطبان حین برخورد با این محورها، نسبت به انتخاب یکی از دو وجه آن، از خود واکنش نشان می‌دهند. پژوهش حاضر با تکیه بر این چارچوب فکری، بر اساس روش واکاوی و تحلیل عمیق رمزگان‌های درون‌متنی و با بهره‌گیری از روش فیسک و بارت، به جستجوی محورهای غیرت‌ساز می‌پردازد و به نحوه ایجاد فرایندهای تولید خود و دیگری التفات نشان می‌دهد.

**کلید واژه‌ها:** انیمیشن بن تن، نقد پسااستعماری، روش جان فیسک، روش رولان بارت، خود و دیگری

---

۱. بدین وسیله از راهنمایی‌های حکیمانه استاد محترم جناب آقای دکتر سیدحسن سلطانی در نگارش مقاله قدردانی می‌شود.

✉ نویسنده مسئول: دکترای فلسفه هنر، استادیار دانشگاه هنر اصفهان

Email: nader\_sh790@yahoo.com

\* دکترای زبان‌شناسی، دانشیار دانشگاه هنر تهران

\*\* دانشجوی دکترای پژوهش هنر، دانشگاه هنر اصفهان

پذیرش نهایی: ۹۷/۴/۳

تجدید نظر: ۹۷/۲/۲۹

تاریخ دریافت: ۹۷/۱/۱۲

## مقدمه

سریال بن‌تن، تولید استودیوهای «مَن آو اکشن»<sup>۱</sup>، ماجرای پسر بچه امریکایی سفیدپوستی است که در سفر تابستانی با پدر بزرگ و دختر عمویش، یک ساعت مچی پیدا می‌کند که به استفاده‌کنندگان خود فرصت تبدیل شدن به ۱۰ موجود بیگانه را می‌دهد. فیلمسازان هالیوود از کلیشه‌ای برای روایت داستان‌هایشان بهره می‌گیرند که برگرفته از آموزه‌های ارسطو است. «بوطیقا... به باور بسیاری از حرفه‌ای‌های هالیوود، کتاب مقدس فیلم‌نامه‌نویسی است» (تی‌یرنو، ترجمه گذرآبادی، ۱۳۹۵، ص ۴). عناصر اصلی درام در فیلم‌های هالیوود، بر دوگانه قهرمان و ضدقهرمان استوار است. از این رو، تولیدات هالیوود را باید مبتنی بر دوگانه‌های متضاد<sup>۲</sup> دانست. این دوئیت؛ داستان را جلو می‌برد، موجب همذات‌پنداری بیننده می‌شود و در نتیجه، او را متأثر می‌کند. فرایند داستان، کیفیتی را فراهم می‌آورد تا «تماشاکن، بر اساس تجربیات قبلی خود آن واقعه را آن‌چنان که گویی بر خودش می‌گذرد، احساس کند» (مکی، ۱۳۹۶، ص ۱۸۸).

بیننده مجبور می‌شود از میان شخصیت‌های داستان، یکی را انتخاب کند. «بر پایه پژوهش‌های کلود برمون، مشارکت - نقش‌های اصلی عبارت‌اند از کنشگر و کنش‌پذیر» (تودوروف، ترجمه نبوی، ۱۳۹۵، ص ۸۸). تودوروف به نقل از برمون، کنش‌پذیر را به بهره‌ور و قربانی، تعمیم می‌دهد.

از آنجا که بیننده فیلم‌های انیمیشن، صرفاً از فیلم تأثیر می‌پذیرد، به ناچار در تقسیم‌بندی برمون در زمره کنش‌پذیران است: «درک تقابل دوگانه، اولین کنش منطقی کودک است که با آن مواجه می‌شود. هردو سوی این تضاد دوگانه به طور همزمان ایجاد و کودک را وامی‌دارد که یکی از آن دو را انتخاب و دیگری را سرکوب نماید» (یاکوبسن<sup>۳</sup> و هال<sup>۴</sup>، ۱۹۵۶، ص ۴۷). این مقاله با جستجوی محورهای غیریت‌ساز قصد دارد به موضوعاتی بپردازد که بیننده ایرانی سریال انیمیشن بن‌تن با آن مواجه است. این مواجهه از جنس برخورد با دوگانه‌های خود و دیگری و واکنشی است که کودک در چنین مواقعی ممکن است از خود بروز دهد. پژوهش حاضر، در جستجوی عناصر درون‌متنی است که به شکلی ضمنی و تلویحی، پیام‌های ساختار قدرت را به ذهن بیننده پیوند می‌دهند. این عناصر در قالب یک نظام بازنمایی، «به

خواننده اطمینان می‌دهند که او می‌تواند متن را به جهان واقعیت ربط دهد» (کالر، ترجمه صفوی، ۱۳۸۸، ص ۲۷۲). بن تن و دیگر شخصیت‌های اصلی، همگی نشان‌دار هستند. بیننده از طریق این نشانه‌ها، میان شخصیت‌های روایت تمایز قایل می‌شود. با برگزیده شدن شخصیت محوری، دیدگاه‌ها و کنش‌های او نشان‌دار می‌شود و در کنش‌های عاطفی روایت، همذات‌پنداری آغاز شود. این روند با تبعیت بیننده از کنش‌های شخصیت محوری خاتمه می‌یابد و عناصر درون‌متنی در یک فرایند تکرار، به الگوهای اجتماعی تبدیل می‌شوند. در این مقاله، «عناصر» به پیوندهایی اطلاق می‌شود که گاه به صورت «واژه» و گاه به صورت «عبارت» یا «نماد»، در متن ظاهر و مقدمه‌ای برای تولید محورهای غیریت‌ساز متنی می‌شوند. برای مثال، در موقعیت اول- صحنه ۳، گوئن از واژه «others» در واکنش به پیشنهاد پدربزرگ، استفاده می‌کند؛ آنجا که مکس خوردن کرم‌های زنده را پیشنهاد می‌دهد و می‌گوید: «غذای لذیذ بعضی کشورها». واکنش گوئن به غذای بعضی کشورها، ذائقه «بعضی کشورها» و به طریق اولی، فرهنگ آنها را به حاشیه می‌راند. گزاره‌هایی که مکس به کار می‌برد، همراه با تصویر کرم‌های تهوع‌آور، تولید این محور غیریت‌ساز را تسهیل می‌کند و ضامن تأثیر آن می‌شود. در اینجا، «others» و «غذای لذیذ بعضی کشورها»، همان «عناصر» متنی هستند. نمونه نمادین این عناصر، می‌تواند تصویر کرم‌ها باشد. در واقع انیمیشن، رسانه‌ای قدرتمند است که نمی‌توان آن را نادیده گرفت. از سوی دیگر، کودکان به‌عنوان مخاطب اصلی فیلم‌های انیمیشن و «قشر بسیار تأثیرپذیر» که قرار است در دوران کودکی بیاموزند و در دوران بزرگسالی به این آموزه‌ها عمل کنند، طبقه‌ای را تشکیل می‌دهند که اهمیت فراوانی دارند و از این‌رو، موضوع بحث این پژوهش هستند. از آنجا که کودکان در مرحله درک معرفت‌شناسانه به‌سر می‌برند، فارغ از جنبه‌های مثبت و منفی رسانه‌ها، باید به آثار فرهنگی انیمیشن‌ها و نوع یا میزان اثرگذاری این محصولات التفات داشت. در شرایط کنونی که میزان تأثیرگذاری رسانه‌ها افزایش یافته است، پرداختن به چنین پژوهش‌هایی می‌تواند به شناخت عمیق‌تر جوامع دریافت‌کننده بینجامد. این قبیل پژوهش‌ها بینش مخاطب را افزایش می‌دهند و واکنش‌های انتقادی؛ همچون رویکرد پسااستعماری را تفوق می‌بخشند.

هدف پژوهش: در پژوهش حاضر تلاش شده است تا روشن شود که چگونه انیمیشن بن تن به ایجاد فرایند غیریت‌سازی به «دیگری» و مشروعیت‌بخشی به «خود»، مبادرت

می‌کند تا این امر بر تحقق مؤلفه‌های هویتی گفتمان مسلط، منجر شود. پرسش پژوهش: در سریال بن‌تن، از کدام ترفندهای بلاغت تصویری برای ایجاد فرایندهای غیریت‌ساز استفاده می‌شود تا هویت‌سازی و هویت‌زدایی برساخته شود؟ فرضیه پژوهش: سریال بن‌تن به‌عنوان نمونه‌ای از محصولات رسانه‌ای غرب، با بهره‌گیری از قابلیت‌های کادر، زاویه نگاه، حرکت دوربین و همچنین؛ کارکردهای فرهنگی / عقیدتی، با ایجاد نشانه‌های برساخت‌گرایانه هویتی، به‌پیشبرد فرایند غیریت‌سازی، مبادرت می‌کند.

### پیشینه پژوهش

پژوهش‌های ترابی‌ا قدم (۱۳۹۶) با عنوان «بازنمایی سیاه‌پوستان در سینمای هالیوود» با بهره‌گیری از روش جان فیسک<sup>۱</sup> و رولان بارت<sup>۲</sup> در تحلیل‌های متنی و نظریه تحلیل گفتمان لاکلو<sup>۳</sup> و موف<sup>۴</sup>، به شیوه‌های هالیوود برای به‌حاشیه کشاندن سیاهپوستان می‌پردازد. بیچرانلو (۱۳۸۸)، در پژوهشی با عنوان «تصویرسازی و کلیشه‌سازی هالیوود از مسلمانان»، به چگونگی بازنمایی مسلمانان به‌عنوان قشری مؤثر در جامعه جهانی و غرب می‌پردازد و شیوه‌های ذهنی به‌حاشیه راندن آنان را با بهره‌گیری از عناصر متنی و بصری، مورد تحلیل قرار می‌دهد.

مطالعه حاضر، از دیدگاه‌های مطرح شده در پژوهش «نشانه‌های پست مدرن در کارتون‌های تلویزیونی» نوشته نجف‌زاده و اطهری (۱۳۹۱) نیز بهره برده است. به‌خصوص به دلیل استفاده از سریال بن‌تن به‌عنوان یکی از موارد مطالعاتی این پژوهش و بیان نشانه‌های پست مدرن در این سریال.

### چارچوب نظری پژوهش

#### رویکرد: تحلیل گفتمان پسااستعماری

نظریه پسااستعماری، رویکردی بینارشته‌ای است که با هدف کشف هویت‌های مخدوش در

---

1. John Fiske

2. Roland Barthes

3. Lacla

4. Mouffe

تقابل‌های متنی به عرصه نگرش‌های انتقادی قدم گذاشت. ادوارد سعید، در (شرق‌شناسی)، غرب را به خَلقِ برساخته‌های دوگانه محوری متهم می‌کند که بر مبنای آن، با سلبِ شرق، غرب ایجاب می‌شود. رویکرد پسااستعماری تلاش می‌کند با واکاوی دوگانه‌ها در ادبیات غرب، دیگری به حاشیه رانده شده را به مرکز بازگرداند. برآیند رویکرد پسااستعماری، تقابل با دو قطبی‌سازی است که در ذات شرق‌شناسی استوار است.

«شرق‌شناسی یک اسلوب اندیشیدن است که بر پایه تفاوت‌های مبتنی بر هستی‌شناسی و دانش‌شناسی استوار است، تفاوت‌هایی که بین مشرق زمین (و در بیشتر موارد) مغرب زمین تشخیص داده می‌شود» (سعید، ترجمه خنجی، ۱۳۸۶، ص ۲۱).

شرق‌شناسی یک چارچوب نظری دانش‌محور و چالش‌برانگیز و یک‌راه تفسیر غرب درباره شرق و فرهنگ‌های غیرعربی دیگر است. این تفسیر از طریق متونی صورت می‌گیرد که در دوران حاکمیت استعمار نوشته شده است. سعید در شرق‌شناسی، اروپاییان را به اندیشه‌سازی برای مردمان شرق متهم می‌کند. «شرق‌شناسی... مجموعه‌ای از زمینه‌ها و اقداماتی است که نسل‌های متوالی در آن سرمایه‌گذاری مادی کرده‌اند» (همان، ص ۳۶). حاصل این سرمایه‌گذاری، مجموعه‌ای از متون است که دانش غرب درباره مشرق زمین را شامل می‌شود. این متون در قالب گفتمانی به نام شرق‌شناسی در نظامی از بازنمایی‌ها به شکل تولید فیلم‌های سینمایی و کارتون‌ی در امتداد گفتمان شرق‌شناسی به جریان خود ادامه می‌دهد.

واکاوی عملکرد رسانه‌ها و مطالعه بازخورد آن در افکار بیننده کارتون‌های امریکایی، میزان تأثیرگذاری این محصولات را در اندیشه‌سازی و سلطه فکریِ کودکانِ جوامعی که رسانه‌های غربی را دنبال می‌کنند، روشن می‌سازد. ادوارد سعید در شرق‌شناسی به مطالعه شیوه‌های ذهنی تقسیم‌بندی ما و آنها پرداخته است:

«به‌درستی می‌توان گفت که بعضی از چیزهای مشخص را ذهن آدمی می‌سازد و این چیزها با آنکه چنین به نظر می‌رسد که از وجودی عینی برخوردارند، واقعیتی صرفاً افسان‌های یا تصویری دارند» (همان، ص ۹۱).

سعید بر این امر صحنه می‌گذارد که هم جوامع نوین و هم جوامع بدوی، حس هویت خود را از راه‌های سلبی کسب کرده‌اند. به نظر می‌رسد که حس هویت، شهروندی و خارجی نبودن، فرد را اغوا می‌کند تا دیدگاهش را با فرهنگ مسلط، منطبق سازد. «احساس

خارجی نبودن در صورتی به شخص دست می‌دهد که فکر و نگرش آن شخص مبتنی بر تصویری بسیار سطحی باشد از آنچه در «آنجا» یعنی در فراسوی سرزمین آن شخص نهفته است» (همان). حاصل این فرایند، فرد مشتاق را به تقلید از فرهنگ مسلط فرامی‌خواند و او را در انقیاد فرهنگی فرو می‌برد.

هویت: بنیادی‌ترین مفهوم در اندیشه پسااستعماری است که در مواجهه با استعمار و مجاورت با الگوهای دوجبه‌ی، از درون تهی و به حاشیه جهان هستی هدایت می‌شود. برساخته‌های دوتایی فرهنگ غرب، برای رویارویی خود و دیگری، استعمارگر و استعمارزده، به صورت هدف‌مند به‌منظور بازنمایی غرب، تلاش می‌کنند.

مؤلفه‌های هویتی شامل: نژاد، جنسیت و زبان، در انیمیشن بن‌تن، از طریق دوگانه‌سازی به حاشیه رانده می‌شوند. هویت در طول تاریخ دستمایه گفتمان‌های مسلط بود. نژاد و اقسام آن (سیاه یا دورگه بودن) در گفتمان شرق‌شناسی و به‌دنبال آن در گفتمان‌های همسو چون بخشی از گفتمان رسانه، مرکزیت خود را از دست داد. جنسیت نیز در قالب (پدرسالاری / زن بودن، مذکر / مؤنث) چنین سرنوشتی داشت. حتی زبان نیز که عنصری هویت‌ساز است، دستخوش این روند حاشیه‌سازی شده است.

تقابل‌های دوتایی برساخته غرب، موجب آسیب‌پذیری مؤلفه‌های هویتی استعمار زده‌اند، «چنین سلسله مراتبی از دونگاره‌های نژادی، مکمل توسعه امپراتوری محسوب می‌شد» (اشکرافت<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۰۷، ص ۱۸۴).

### روش: رمزگان‌های فنی (فیسک) و پنج سطحی (بارت)

پیش از ورود به این مبحث، ارائه تعریفی از «رمزگان»<sup>۲</sup> ضروری است: مکاریک می‌گوید: «رمزگان، نظامی نشانه‌ای است که پیام معینی را تولید می‌کند و شامل مجموعه‌ای از نشانه‌ها و قواعد حاکم بر ترکیب آنها است» (ترجمه مهاجر و نبوی، ۱۳۹۳، ص ۱۳۶). مکاریک، متن را نه تنها صورت تحقق‌یافته یک رمزگان نمی‌داند بلکه آن را گذرگاهی برای عبور رمزگان‌های متنوع می‌بیند؛ دیدگاهی که در آن رمزگان‌ها موجود نیستند بلکه خلق می‌شوند. در اینجا، متن، بستری است که رمزگان در آن تولید می‌شود. شرایط اجتماعی،

سیاسی و اقتصادی، فرایندهای جریان‌ساز و مولد رمزگان‌ها هستند «هر متنی چنانچه به‌درستی تحلیل شود، نه بازتاب واقعیت بلکه تولیدکننده و تکثیرکننده واقعیت است» (سجودی، ۱۳۹۳، ص ۱۴۴).

سجودی بر این اعتقاد است که رمزگان‌ها، بدنه دانش هستند و کیفیت معرفت‌شناختی دارند. از آنجا که در بستر اجتماع شکل می‌گیرند و جاری می‌شوند، وجهی تاریخی نیز دارند. نه عجلوانه پدیدار می‌شوند و نه به سادگی از میان می‌روند. از این رو، فرهنگ را باید شبکه، نظام و جامعیتی برای رمزگان‌ها دانست. رمزگان‌ها، در بافت پیچیده متون حضور پیدا می‌کنند و امکان رصد و تحلیل را به خواننده می‌دهند (همان). فیسک، رمزها را نظام‌هایی می‌داند که نشانه‌ها در درون‌شان سازمان یافته‌اند و چگونگی رابطه نشانه‌ها با یکدیگر را تعیین می‌کنند. از نظر فیسک، رمزها با یکدیگر رابطه‌ای دلالتی دارند. «رمز عبارت است از نظامی از نشانه‌های قانونمند که همه آحاد یک فرهنگ به قوانین و عرف‌های آن پایبندند. این نظام، مفاهیمی را در فرهنگ به وجود می‌آورد و اشاعه می‌دهد که موجب حفظ آن فرهنگ است» (فیسک، ترجمه برومند، ۱۳۹۴، ص ۱۲۷).

در این پژوهش تلاش شده است با پیمایش عناصر بصری و روایی متن سریال بن تن به کمک رمزگان فنی از روش سه سطحی جان فیسک و رمزگان‌های پنج سطحی رولان بارت به کشف رمزهای آن مبادرت شود و نقدی ریزبینانه و جزءنگر از این متن رسانه‌ای به دست آید.

### رمزگان فنی

کارکردهای فنی به صورت قراردادهایی که استفاده از فنون مختلف را در نحو سینمایی، کادربندی، زوایای دوربین و میزانشن، به وجوبی غیرقابل انکار برای تولیدکنندگان فیلم‌های سینمایی و تلویزیونی تبدیل کرده‌اند، ابزاری را تعریف می‌کنند که از آنها برای تأثیرگذاری استفاده می‌شود تا در وهله اول، به دیده شدن محصول کمک کنند و در وهله بعد، تأثیرات آن را جهت‌دار سازند.

جان فیسک برای تحلیل و بازگشایی رمزگان‌های موجود در فیلم‌های تلویزیونی، یک روش سه سطحی ارائه می‌دهد که تمرکز آن بر سه سطح واقعیت یا رمزگان اجتماعی،

سطح بازنمایی یا رمزگان فنی و سطح ایدئولوژیک است. «کاربرد رمزها در سطوح مذکور و نحوه صورت‌بندی و مفصل‌بندی آنهاست که در نهایت، معنایی خاص را مرجح می‌کند» (تودوروف، ترجمه نبوی، ۱۳۹۵، ص ۱۰). از آنجا که وجه تمایز روش فیسک از روش پنج سطحی بارت، رمزگان فنی است و از سوی دیگر، دو سطح اجتماعی و ایدئولوژیک با روش بارت همپوشانی دارند، از سطح رمزگان فنی و رمزگان‌های پنج سطحی رولان بارت برای تحلیل روایی استفاده می‌شود.

جدول ۱. سطح رمزگان فنی و رمزگان پنج سطحی بارت

ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط، رفتار، گفتار، حرکات سر و دست، صدا و غیره. این رمزهای اجتماعی را رمزهای فنی به کمک دستگاه‌های الکترونیکی رمزگذاری می‌کنند.	واقعیت (اجتماعی)	سطح اول
دوربین، نورپردازی، تدوین، موسیقی و صداپردازی که رمزهای متعارف بازنمایی را انتقال می‌دهند و رمزهای اخیر نیز بازنمایی عناصری دیگر را شکل می‌دهند، از قبیل: روایت، کشمکش، شخصیت، گفتگو، زمان و مکان، انتخاب نقش‌آفرینان و غیره	بازنمایی (فنی)	سطح دوم
رمزهای ایدئولوژی، عناصر فوق را در مقوله‌های «انسجام» و «مقبولیت اجتماعی» قرار می‌دهند. برخی از رمزهای اجتماعی عبارت‌اند از: فردگرایی، پدرسالاری، نژاد، طبقه اجتماعی، مادی‌گرایی، سرمایه‌داری و غیره.	ایدئولوژی	سطح سوم

### رمزگان‌های پنج سطحی

رمزگان هرمنوتیک<sup>۱</sup> یا معمایی: واحدهایی متنی هستند که گردهم می‌آیند تا به نحوی، یک مسئله را طرح کند و به آن پاسخ دهند. «بازشناسی معما، پراکندن سرنخ‌ها، به تأخیر انداختن پاسخ، ارائه راهنمایی‌های دروغین، آشکار کردن حقیقت» (مکاریک، ترجمه مهاجر و نبوی، ۱۳۹۳، ص ۱۳۸)، این رمزگان تأثیر بسزایی در ایجاد همذات‌پنداری بیننده دارد.

از نظر بارت، رمزگان‌های هرمنوتیک عباراتی هستند که «به خواستشان رمزی شکل گرفته، مرکزیت یافته، به نظم درآمده، سپس به تعویق افتاده و نهایتاً آشکار می‌شود» (بارت، ترجمه شکری‌پوری، ۱۳۹۴، ص ۳۲). وی این عبارات را گاهی دلالت‌کننده و اغلب تکرار شونده می‌داند؛ ضمن اینکه در هیچ ترتیبی، به‌طور پایدار ظاهر نخواهند



شد. طرح این پرسش که «چرا ساعت مچی (امنی تریکس) بن را برگزیده است؟»، به ایجاد تعلیق و خلق رمزگان هرمنوتیک در متن فیلم منجر می‌شود.

**رمزگان معنایی<sup>۱</sup> یا دال‌ها:** مقصود؛ رمزگان معناهای ضمنی است «که از اشارات معنایی یا بازی‌های معنا بهره می‌گیرد و توسط دال‌های به‌خصوصی تولید می‌شود» (سجودی، ۱۳۹۳، صص ۱۴۹-۱۴۸). مکاریک آنها را شامل برخی از ویژگی‌های معنایی می‌داند که واحدهای متنی با اندازه‌های متغیر بر آنها دلالتی ضمنی دارند. «رمزگان معنایی همچنین مشخصه‌های گوناگونی را که با اسامی خاص ارتباط دارند، گردآوری می‌کند و به این ترتیب، شکل‌گیری شخصیت را ممکن می‌کند» (مکاریک، ترجمه مهاجر و نبوی، ۱۳۹۳، صص ۱۳۸). در موقعیت سوم، نماهایی از کوه راشمور به نمایش درمی‌آید که نوعی رمزگان معنایی و ضمنی است. این نماد و اشارات ضمنی‌اش در آن موقعیت بحث می‌شود.

**رمزگان نمادین<sup>۲</sup>:** «موجودات و رخداد‌های خاص را به مفاهیم مجرد و عام پیوند می‌دهد. بارت سازمان‌بندی مدلول‌ها در قالب مجازهای بیانی و الگوهای فضایی، نظیر آنتی‌تز و تقارن مقلوب را در چارچوب رمزگان نمادین می‌فهمد» (همان). بیچرانلو (۱۳۸۸)، مهم‌ترین کارکرد رمزگان نمادین را وارد کردن تقابل‌ها در متن می‌داند (صص ۱۲۴). این رمزگان دربرگیرنده مضمون‌ها، الگوهای آشنا و تضادهای محوری است. سجودی (۱۳۹۳) می‌گوید که این رمزگان‌ها پیوسته در داستان بازتولید می‌شوند و پین (ترجمه یزدانجو، ۱۳۹۴)، آنها را تکثر معنایی می‌داند که در فرایند تأویل، سازمان می‌یابند. تفاوت‌های آشکار در جهان‌بینی دو شخصیت بن و کوین، برخوردهای لفظی بن و گوئن، بزرگنمایی و تکرار جایگاه تنیسون‌ها به‌عنوان جایگاه متفاوت با دیگران، از جمله مضامین، الگوها و تضادهای متنی موجود در فیلم است.

**رمزگان کنشی<sup>۳</sup>:** «مقصود، رمزگان کنش‌هاست» (بارت، ترجمه شکری پوری، ۱۳۹۴، صص ۳۱). زنجیره‌های از کنش‌ها که روایت را شکل می‌دهد و داستان را سازماندهی می‌کند. این رمزگان، «کنش‌های شخصیت‌ها را به صورت پی‌رفت‌های روایی، سازمان می‌دهد و برای هر پی‌رفت اصطلاح عامی در نظر می‌گیرد که کارکرد راهبردی آن را نشان می‌دهد»

1. semes

2. symbolic

3. proairetic

(مکاریک، ترجمه مهاجر و نبوی، ۱۳۹۳، ص ۱۳۸). بارت با ارجاع مفهوم Praxis به ارسطو، آن را با همان توانایی عقلانی تعیین نتیجه عمل مرتبط می‌کند. «آنچه کنش را به عمل وامی‌دارد، نه پرسوناژ که گفتمان است» (بارت، ترجمه شکری‌پوری، ۱۳۹۴، ص ۳۱). هر بخش روایی که در سریال استوار شده، یک رمزگان کنشی است، برای مثال، در موقعیت سوم، وقایع کوه راشمور و افت و خیزهای روایی آن‌که بن را تا مرز تسلیم پیش می‌برد، زنجیره داستانی پی‌رفت راشمور است.

**رمزگان فرهنگی**<sup>۱</sup>: این رمزگان، فضا را برای ارجاعات بینامتنی، فراهم می‌کند. واحدهایی از متن است و «هنگامی به‌کار گرفته می‌شود که متن برای شکل دادن به معنا، خواننده را به استفاده از دانش خود از جهان واقعی فرامی‌خواند» (مکاریک، ترجمه مهاجر و نبوی، ۱۳۹۳، ص ۱۳۸). این فراخوان، روابط بینافرهنگی را فعال می‌کند و از نظر بارت، تصویر رمز پرداخت‌های است که از منابع متنی مشتق می‌شود.

سجودی نیز به روابط بینامتنی در این رمزگان تأکید دارد و می‌گوید: «رمزگان فرهنگی مجرای ارجاع متن است به بیرون، به دانش عمومی» (۱۳۹۳، ص ۱۵۰). سجودی بر آن است که مرجع‌های فرهنگی حس واقعیت را در متن به وجود می‌آورند چراکه خود این افکار، باورهای طبیعی و موجه فرهنگی هستند.

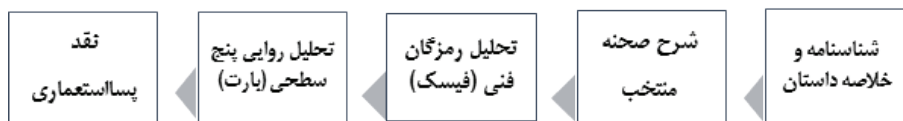
بارت در اس/زد این رمزها را تحت قابلیت برای فهم متن می‌داند؛ و رمزگان‌های کنشی و هرمنوتیک را عامل حرکت متن به جلو تلقی می‌کند. سه رمزگان معنایی، نمادین و فرهنگی، «اطلاعات اساسی را فراهم می‌کنند و معانی ضمنی لازم برای تکمیل قابلیت فهم متن را به دست می‌دهند» (سجودی، ۱۳۹۳، ص ۱۵۱). ذائقه غذایی بن و گوئن، جهان‌بینی کوین، رویداد ملی کوه راشمور و رابطه متنی با هملت شکسپیر، نمونه‌هایی از بازتاب فرهنگ در متن فیلم هستند.

### روش‌شناسی پژوهش

در میان تقسیم‌بندی‌های اجزای تشکیل‌دهنده یک فیلم، مؤلفه‌های صحنه‌بندی شامل: نما،

صحنه<sup>۱</sup> و پی‌رفت<sup>۲</sup> با یکدیگر درمی‌آمیزند تا معنا و مفهوم در یک نحو سینمایی شکل بگیرد. این پژوهش، واحد تحلیل خود را «صحنه» قرار داده است. «صحنه بخشی از یک فیلم روایی (است) که حسی از کنش مداومی را القا می‌کند که در یک مکان و زمان مداوم رخ می‌دهد» (فیلیس، ترجمه محمدی، ۱۳۹۴، ص ۲۹). هر بخش از تحلیل که «موقعیت» نام‌گذاری شده، در یک پی‌رفت قرار دارد و از میان صحنه‌های موجود در آن پی‌رفت، رمزگان‌های مرتبط با هم انتخاب و ضمن قرار گرفتن در یک جدول، تحلیل می‌شوند. پی‌رفت‌ها به طور غیرتصادفی از میان قسمت‌های (اول، سیزدهم و آخرین قسمت) فصل اول سریال، انتخاب شده‌اند و شامل موقعیت اول در پی‌رفت جنگل، موقعیت دوم در پی‌رفت متروی مرکزی شهر و دو موقعیت سوم و چهارم در پی‌رفت راشمور می‌شوند. محوری‌ترین پی‌رفت هر قسمت، برای تحلیل، برگزیده و شات لیست شده و اطلاعات موجود در شات لیست، برای نقد و تحلیل مورد بهره‌برداری قرار گرفته است. ملاک این مقاله برای انتخاب صحنه‌ها، دوگانه متضاد «خود و دیگری» بوده است. نام‌گذاری پی‌رفت‌ها بر مبنای نزدیک‌ترین معنای متن صورت گرفته است.

شکل ۱. مدل روش پژوهش



تحلیل صحنه:

### ۱) پی‌رفت جنگل؛ شناسنامه و خلاصه داستان

جدول ۲. مشخصات

فصل	قسمت	مدت	نام این قسمت	تولیدکننده	نویسنده	کارگردان
اول	اول	۲۳ دقیقه	سپس آنها ۱۰ نفر بودند	من آو اکشن	تامس پاگزلی	اسکوتر تدول
تعداد صحنه‌ها: ۳۲۲			سکانس انتخابی: از دقیقه ۴:۲۲ تا پایان پی‌رفت به مدت ۲۱:۳۴			

**خلاصه داستان:** بنجامین تنیسون<sup>۱</sup>، پسر بچه لجباز با جثه‌ای کوچک و ضعیف، همواره مورد آزار و بچه‌های مدرسه است، با این حال، روحیه کمک به دیگران را دارد. زمان آغاز داستان، مصادف با تعطیلات است. بن به اتفاق پدر بزرگ (مکس<sup>۲</sup>) و دختر عمویش (گوئن<sup>۳</sup>) راهی تعطیلات می‌شوند؛ در حالی که بیرون از جو زمین، اتفاقاتی رقم می‌خورد. دو سفینه فضایی؛ یکی حامل ویلگکس<sup>۴</sup>، موجود وحشت‌آوری است که برای تصاحب یک ساعت مچی به‌نام «امنی ماتریکس<sup>۵</sup>» تلاش می‌کند و سفینه کوچک‌تر حامل سرنشینانی که از اعضای سازمان سرّی «پلامبرها<sup>۶</sup>» هستند و وظیفه مبارزه با شرارت را برعهده دارند. تمامی اتفاقات این پی‌رفت در جنگل رخ می‌دهد. تنیسون‌ها نیز در یکی از کمپ‌های حاشیه جنگل، در حال گذراندن تعطیلات خود هستند.

● **موقعیت اول:** کمپ توریستی میان جنگل؛ ماشین وَن در گوشه کمپ متوقف است، بن و گوئن دور میز چوبی نشسته‌اند. مکس ظرفی مملو از کرم‌های زنده جلوی آنها می‌گذارد و با گفتن جمله «وقت غذاست» آنها را تشویق به خوردن کرم‌ها می‌کند:

- بن: ول کن. این دیگه چیّه؟

- مکس: کرم‌های خوراکی مزده‌دار شده. اینها رو سخت میشه اینقدر تازه در ایالات پیدا کرد. غذای لذیذ بعضی کشورهاست.

- گوئن: و کاملاً ناخوشایند برای کشورهای دیگه.

**رمزگان فنی:** صحنه ۱- نمای کاملاً باز<sup>۷</sup>، زاویه از بالا<sup>۸</sup>، خانواده تنیسون در کنار ماشین استیشن خود در میان جنگل دور میز نشسته‌اند. این نما (نمای معرف<sup>۹</sup>)، اطلاعاتی کلی از مکان و زمان در اختیار بیننده قرار می‌دهد. / برش (صحنه ۲ و ۷)، دوربین هم‌سطح میز و ظرف کرم‌هایی که در حال وول خوردن هستند، زاویه دوربین از پایین برای بن و گوئن / برش (صحنه ۳)، نمایی سه‌نفره. نمای روی شانه<sup>۱۰</sup> بن، دوربین هم‌تراز با بیننده.

1. Benjamin Tennyson

3. Gwen

5. omni matrix

7. Extrim Long Shot

9. Establishing shot

2. Max

4. Vilgax

6. Plumbers

8. High Angle

10. Over Shoulder

صحنه ۳- یکی از کرم‌ها از ظرف جدا می‌شود و روی میز به سمت چپ دوربین می‌خزد/ برش (صحنه ۴ و ۶ و ۸)، نمای نزدیک<sup>۱</sup> از مکس، هم‌تراز با بیننده، در حال توضیح به نوه‌هایش/ برش (صحنه ۵)، دوربین هم‌تراز، نیمی از ظرف کرم‌ها تقریباً نیمی از کادر را پوشانده. چهره غضبناک گوئن که به ظرف غذا نگاه می‌کند. هنگام بیان واژه «Others» از سوی گوئن، یکی دیگر از کرم‌ها خود را از ظرف جدا می‌کند و به طرف چپ کادر می‌خزد. تصویر آشنا<sup>۲</sup> از صحنه شماره ۴، پیشنهاد مکس برای تغییر وضعیت. این برش‌ها، تداوم کنش را میسر می‌کند. حرکت مضمّن‌کننده کرم‌های درون ظرف، اظهار نظر گوئن را درباره ناخوشایند بودن غذای برخی کشورها بسیار تأثیرگذار می‌کند.

«سینما برپایه تکرارها و تقارن‌ها رشد می‌یابد. ساختار تصویر آشنا از آنجا که تصویری است ثابت و تکرارشونده، تقارن‌آفرین است و موجب پیوند تصاویر پراکنده به هم می‌شود» (شارف، ترجمه شهبا و خامنه‌پور، ۱۳۹۶، ص ۹۹). مجموعه این برش‌ها و زوایای دوربین، موجب تمرکز بیننده و دریافت پیام می‌شود. پیام، خلق دوگانه فرهنگ خودی - فرهنگ بیگانه است.

جدول ۳. رمزگان پنج سطحی

هرمونوتیک	کرم‌های خوراکی مزه‌دار شده، غذای مردم کدام سرزمین است؟
معنایی	Gwen: totally gross in "Others".
نمادین	مکس: کرم‌های خوراکی مزه‌دار شده، غذای لذیذ بعضی کشورها (غذای لذیذ)
کنشی	گوئن: و کاملاً ناخوشایند برای کشورهای دیگر (غذای ناخوشایند)
فرهنگی	انتظار نمی‌رود که در این سفر کسالت‌بار به کسی خوش بگذرد.
	ذائقه نسلی که بن و گوئن نماینده‌های آن هستند، به غذاهای عجیب و غریب و بدوی، تمایلی ندارد.

**تحلیل روایی:** تقابل‌های معنایی «لذیذ - ناخوشایند» در این گفتگو، هاله‌ای معنایی و تضادی محوری است که به‌طور نمادین به یک دوانگاری متضاد تبدیل می‌شود. بیان تفر گوئن به‌عنوان شهروند ایالات متحده از یک غذای غیرامریکایی و شاید بدوی، محوری غیریت‌ساز میان غذای خود و غذای دیگری است. فرهنگ حاکم بر نسل بن با این ذائقه غذایی ناآشناست و نسبت به آن، احساس خوبی ندارد. بی‌علاقگی به غذای دیگر کشورها و استفاده از واژه «Others» از سوی گوئن برای خطاب کردن غذای کشورهای دیگر،

آغاز اولین محور غیریت‌ساز در این پی‌رفت است. بی‌علاقه بودن به غذای دیگری، منشأ فرهنگی دارد.

انتخاب کرم برای معرفی غذای برخی کشورها در این سریال، به منظور ایجاد اشمئزاز ذائقه‌ای و در نهایت اشمئزاز فرهنگی از پاره‌ای کشورهای است. در یک رابطه بینا فرهنگی، مابه‌ازای این تفاوت که باید موجب تهوع در ذائقه مخاطب سریال شود، متوجه کشورهای است که پیش‌تر، نسبت به آنها، فرهنگ‌شان و غذاهای بومی‌شان، متونی تولید و به بستر فرهنگی مخاطبان، ارسال شده است.

از این دست، می‌توان به پاره‌ای از متون شرق‌شناسان اشاره کرد. شرق‌شناسی اروپاییان، پهنه‌ای بود که بستر لازم را برای تولید این متون فراهم آورد. استورات حال بر آن است که اروپاییان نسبت به هویت مردمان مشرق زمین دچار سوء تشخیص شدند و از این رو، در بازنمایی فرهنگ آنها به تولید متونی روی آوردند که بیشتر زائیده تخیل‌شان بود. اریک نیوبای (۱۹۷۵) در اطلس جهانی، مردمان سرزمین هند را اینگونه تجسم می‌کند: «در سرزمین هند مردمانی هستند با گله‌های سگ که با پارس کردن حرف می‌زنند و خوراکی‌شان پرنده‌های شکاری است» (هال، ترجمه متحد، ۱۳۸۶، ص ۷۵).

هال نیز به‌نقل از آرنز (۱۹۷۸) می‌گوید: «سرخپوستان دنیای جدید... برای شام، گوشت همونعانشان را می‌خوردند» (ترجمه متحد، ۱۳۸۶، ص ۹۰). از این دست متون در میان اسناد اروپاییان درباره مشرق‌زمین بسیار دیده می‌شود. به‌خصوص که همین اسناد، به منابع شناختی شرق‌شناسان بعدی تبدیل شدند.

### تحلیل صحنه:

## ۲) پی‌رفت ایستگاه مرکزی متروی شهر؛ شناسنامه و خلاصه داستان

جدول ۴. مشخصات

فصل	قسمت	مدت	نام این قسمت	تولیدکننده	نویسنده	کارگردان
اول	هفت	۲۳ دقیقه	کوبین ۱۱	من آو آکشین	گرگ کلاین	اسکوتر تدول
تعداد صحنه:			سکانس انتخابی: از دقیقه: ۱۱:۴۹ تا دقیقه: ۱۷:۳۴ به مدت ۵:۴۵			
۱۲۷						

**خلاصه داستان:** پدربزرگ به همراه بن و گوئن در ادامه سفر، وارد شهر نیویورک می‌شوند. بن هنگام بازی با دستگاه سُمُو<sup>۱</sup> در V.I.P. هتل (برای دیده نشدن)، به روح فضایی<sup>۲</sup> تبدیل می‌شود. مأمور امنیت هتل آنها را برای این کار از هتل اخراج می‌کند. بن برای بازی رایانه‌ای به یک باشگاه بازی می‌رود. آنجا با نوجوان رنگین پوست ناآرامی به نام کوین<sup>۳</sup> آشنا می‌شود. بن متوجه می‌شود که کوین دارای نیرویی خارق‌العاده است و می‌تواند با لمس منابع انرژی، نیروی آنها را جذب کند. کوین در باشگاه با چند جوان شرور برخورد می‌کند و بن پیکرگردان «موجود سریع»<sup>۴</sup> می‌شود و آنها را ادب می‌کند. به این ترتیب، کوین که متوجه قدرت بن شده به او پیشنهاد دوستی و شراکت می‌دهد. آنها به ایستگاه مرکزی مترو می‌روند، بن از نقشه کوین مطلع می‌شود و با پیشنهاد او مخالفت می‌کند. آنها در ایستگاه مترو با یکدیگر درگیر می‌شوند.

● **موقعیت دوم:** کوین که متوجه قدرت امنی‌تریکس شده، برای تصاحب آن وسوسه می‌شود.

- کوین به بن: کارت درست! نشون بده ببینم به چندان بیگانه دیگه می‌تونن تبدیل بشی.
- بن: به این سادگی‌ها نیست. خود ساعت باید تصمیم بگیره.
- کوین: بده ببینمش... شاید من بتونم راهش بندازم.
- بن: نمی‌شه، اون [ساعت] به دستم چسبیده.

**رمزگان فنی:** موسیقی هیجانی که از صحنه ۹ درست در لحظه گفتن جمله: «نمی‌شه، اون به دستم چسبیده» آغاز می‌شود، می‌تواند برای اهمیت بخشیدن به این جمله باشد. کادر در لحظه بیان این گفتگوها در زاویه هم‌سطح<sup>۵</sup> است. میلرسون (ترجمه رحیمیان، ۱۳۹۳) بر این اعتقاد است که نمای تراز، رابطه مستقیم با موضوع را تداعی می‌کند و شخص را هم‌تراز با بیننده تصویر و هم‌سطح با او القا می‌کند. فرد را از جنس بیننده نشان می‌دهد؛ و «باعث می‌شود که مخاطب در همان سطحی قرار بگیرد که سوژه قرار دارد» (فیلیپس، ترجمه محمدی، ۱۳۹۴، ص ۱۰۱). این هم‌سطحی بیننده و بن، جنبه مردمی‌تری به او می‌بخشد.

1. Sumo Game set  
3. Kevin  
5. eye level

2. Ghostfreak  
4. XLR8

جدول ۵. رمزگان پنج سطحی

هرمنوتیک	چرا ساعت مچی (امن‌تریکس)، بن را انتخاب کرده است؟ دلیل این انتخاب چیست؟
معنایی	اراده ساعت بر گزینش نوجوان سفیدپوست رنگین چشم امریکایی، تعلق گرفته است تا زمین را نجات دهد.
نمادین	فرهنگ کوین / فرهنگ بن - رفتار کوین / رفتار بن - دیدگاه رفتاری و اخلاقی کوین / دیدگاه اجتماعی و رفتاری بن - تفاوت‌های آشکار در جهان‌بینی دو شخصیت کوین و بن
کنشی	ساعت مچی نه تنها بر آینده بن‌تن تأثیر می‌گذارد، بلکه گستردگی بیشتری را نیز رقم می‌زند. میزان این گستردگی اهمیت بن را روایت می‌کند.
فرهنگی	فرهنگ حاکم بر کوین، حایز تفاوتی است که بر دلیل برگزیده بودن بن تأکید می‌کند.

تحلیل روایی: در صحنه ۶ تا ۹- دو مفهوم از سوی بن مطرح می‌شود که جنبه تأکید و تذکر به بیننده نیز دارد. اول، اراده ساعت (امن‌تریکس) است و دوم، انتخاب ساعت که با عبارت «نمی‌شه، اون به دستم چسبیده.» بیان می‌شود. طی ۶ قسمت قبلی، بن‌تن متوجه نحوه استفاده از ساعت شده است. در قسمت هفتم (همین قسمت) بن، ساعت را محور اصلی برای پیکرگردانی کالبد‌های قهرمانی، می‌داند. به نظر می‌رسد انتخاب با ساعت است و اراده ساعت در انتخاب قهرمان و تبدیل به آن کالبد، واسطه‌ای است میان بن و ساعت. در گفتگوهای این پی‌رفت، به برگزیده شدن بن از سوی ساعت تأکید می‌شود و دلایل این برگزیده شدن نیز طی همین بخش از سریال، بار دیگر بیان می‌شود. بن همواره به مردم می‌اندیشد و خود را موظف به دفاع از حقوق آنها می‌داند. درحالی که کوین قصد دارد با استفاده از ساعت، بخشی از حقوق مردم را تصاحب کند. کوین از پیشینه رفتاری مردم نسبت به خودش سرخورده است و می‌خواهد از طریق سرقت حقوقشان، این فروخوردگی را جبران کند. تفاوت میان این دو فرهنگ / ایدئولوژی، دوگانه‌ای را برمی‌سازد و به‌طور نمادین به حقیقتی اشاره می‌کند که مورد نظر فرهنگ مسلط است. بن به‌طور استعاری به این مهم اشاره می‌کند که ساعت، او را انتخاب کرده و خودش در این امر نقشی نداشته است. دلیل این انتخاب نیز بارها روشن شده و درگیری میان کوین و بن در ایستگاه مترو مرکزی شهر مؤید همین نکته است.

رمزهای اجتماعی طبقه‌ای که کوین متعلق به آن است (رنگین‌پوست بودن او)، این نکته را خاطر نشان می‌کند که نژاد او در حاشیه قرار دارد چرا که تأثیر او در روند داستان، همواره یا خنثی است و یا کم اهمیت. انتخاب (امن‌تریکس) نیز دلیلی می‌شود بر برتری او در میان جمعی که چه به لحاظ جنسیتی (گوئن)، چه به لحاظ نژادی (کوین) و چه از



نظر نیروی جوانی (مکس)؛ او را در یک همنشینی نشانه‌ای، در موقعیت برتری نسبت به دیگران قرار می‌دهد.

عملکرد اجتماعی این رمزها را می‌توان در شخصیت امریکایی و طبقه پایین جامعه با شخصیت کمتر جذاب کوین که به اخلاق مقید نیست و در نتیجه، تبهکار جلوه داده می‌شود، به صورت رابطه‌ای طبیعی قلمداد کرد. در آن سوی این محور، بنجامین تیسون، یک امریکایی متوسط سفیدپوست است و جذابیت‌های بیشتری دارد. رفتارهای مردم محور و ظلم‌ستیزی که در شاکله اخلاقی او جای دارد، بنیادین است. پیروزی در پایان هر قسمت، تأکیدی بر این جذابیت‌هاست.

تحلیل صحنه:

### ۳) پی‌رفت راشمور؛ شناسنامه و خلاصه داستان

جدول ۶. مشخصات

فصل	قسمت	مدت	نام این قسمت	تولیدکننده	نویسنده	کارگردان
اول	سبزه	۲۳ دقیقه	رازها	مَن او آکشن	مارتی آیزنبرگ	اسکوئر تدول
تعداد صحنه: ۱۹۳		سکانس انتخابی: از دقیقه ۱۱:۵۳ تا پایان پی‌رفت به مدت ۱۰:۲۶ دقیقه				

**خلاصه داستان:** بن در پی کابوس‌هایش از موجود وحشت‌آوری که وعده ملاقات نزدیک را در خواب به او می‌دهد، دچار نگرانی و التهاب می‌شود. مکس که به نظر می‌رسد چیزی را پنهان می‌کند، برنامه سفر را به طور ناگهانی به طرف کوه راشمور، تغییر می‌دهد. در راه سفر، بن متوجه می‌شود که تعدادی مهاجم قصد صدمه زدن به مردم شهری را دارند که در مسیر آنها قرار گرفته است. بن با وجود ممانعت مکس، برای نجات مردم اقدام می‌کند اما این تله‌ای است که بیگانه‌ها برای کشف موقعیت بن و امنی‌تریکس ایجاد کرده‌اند. سرانجام موجود وحشت‌آوری که بن در خواب دیده بود، خود را نشان می‌دهد. این موجود، ویلگکس دشمن اصلی بن است. نبرد نهایی آغاز می‌شود در حالی که ویلگکس بسیار قدرتمند به نظر می‌رسد. آخرین رویارویی در کوه راشمور رخ می‌دهد.

● **موقعیت سوم:** صحنه ۲- مکس و گوئن با ماشین ون از یک جاده کوهستانی مشرف به کوه راشمور در حال عبورند. مسیر سربالایی و مقصد نامشخص است. به نظر می‌رسد که مکس بسیار عجله دارد. در این لحظه، آنها از وضعیت بن بی‌اطلاع‌اند. ولی مکس از وقایعی خبردارد که گوئن و بن از آن اطلاعی ندارند.

**رمزگان فنی:** دوربین از زاویه پایین<sup>۱</sup>، روی کوه راشمور و سردیس‌های آن است. سپس با حرکت تیلت به پایین، مکس و گوئن درون ماشین ون، وارد کادر می‌شوند. سوژه‌ای که دوربین از زاویه پایین به آن نگاه می‌کند، «باشکوه، مقتدر، مصمم، مؤقر و سخاوتمند ظاهر می‌شود» (میلرسون، ترجمه رحیمیان، ۱۳۹۳، ص ۹۸). کارکرد حرکت تیلت نیز، پیوند میان موضوعات بالای صحنه با پایین صحنه است. میلرسون، کارکرد حرکت تیلت را به دو نوع؛ تأکید بر ارتفاع یا عمق و تأکید بر روابط، تقسیم می‌کند. در صحنه ۲ هر دو کارکرد قابلیت خوانش دارد. ولی تأکید بیشتر بر عناصر بالایی صفحه (چهار سردیس کوه راشمور) با عناصر پایینی (تینسون‌ها) است.

جدول ۷. رمزگان پنج سطحی

هرمنوتیک	چرا مکس برای آمدن به کوه راشمور تا این اندازه اصرار داشت؟ اینجا کجاست؟ چگونه می‌شود با آمدن به اینجا، بن و دیگران را از خطر رهایی؟ نسبت میان این مکان زیرزمینی با روایت داستان چیست؟
معنایی	سردیس‌های کوه راشمور نماد حاکمیت، قدرت، شکوه، عظمت، مقاومت و اراده ملی امریکا هستند.
نمادین	جایگاه خانواده تینسون و جایگاه مردم امریکا در رفع خطر به وجود آمده- مالکان یا گردشگرها- بیگانه‌ها در مقابل خانواده تینسون‌ها.
کنشی	آمدن به راشمور، نقطه عطفی بر وقایع داستان است.
فرهنگی	کوه راشمور نماینده فرهنگ، هویت و تاریخ ایالات متحده است.

**تحلیل روایی:** یادبود ملی کوه راشمور<sup>۲</sup> یک اثر عظیم مجسمه‌سازی در منطقه بلک هیلز<sup>۳</sup> داکوتای جنوبی<sup>۴</sup> است. این یادبود که در سال ۱۹۴۱ تحت هدایت بورگلوم<sup>۵</sup> از جنس گرانیت، در جنوب شرقی کوهی به همین نام تراشیده شده، ۲ مایل مربع (۵ کیلومتر مربع) وسعت دارد. در این اثر ملی، مجسمه سر چهار رئیس جمهور ایالات متحده؛ آبراهام لینکلن<sup>۶</sup>، تئودور روزولت<sup>۷</sup>، تامس جفرسون<sup>۸</sup> و جورج واشنگتن<sup>۹</sup>، در دل کوه حجاری شده است<sup>۱۰</sup>. راشمور در اینجا نماینده قدرت و اراده ملی است که دو جنبه ملیت امریکایی و

1. Low Angle

3. Black Hills region

5. Gutzon Borglum

7. Theodore Roosevelt

9. George Washington

2. Mount Rushmore National Memorial

4. South Dakota

6. Abraham Lincoln

8. Thomas Jefferson

10. Britannica.com-2018

فرهنگ مقاومت آن را بازمی‌نمایاند. انتخاب منطقه نبرد نهایی، می‌تواند برای تأکید بر اراده ملی و پیروزی فرهنگ مسلط بر خرده فرهنگ‌ها باشد. جنسیت این پیروزی که به‌دست یک پسر بچه سفیدپوست امریکایی رقم زده می‌شود، در نقطه‌ای با همین هویت، بیانگر این نکته است که امنی‌تریکس متعلق به هویت خاصی است و شرارت مهاجمان به این ملیت از طریق همین هویت/ ملیت، سرکوب می‌شود زیرا این هویت/ فرهنگ، مستحکم همچون صخره است و حاکمیت آن، از عظمت و قدرت لازم برای نابودی هرگونه شر و بدی برخوردار است.

صحنه ۲- گوئن در سربالایی مسیر کوهستان از (پدربزرگ) می‌پرسد: «فکر نکنم گردشگرها هم بتوانند از این جاده عبور کنند؟»

در واقع این سوال گوئن که به‌دلیل تردد نداشتن وسایل نقلیه در آن جاده است، اشاره به مأموریت و مسیر خاصی دارد که رهروان آن، دارای ویژگی‌های ملیتی، نژادی و فرهنگی خاصی هستند. پاسخ مکس به این پرسش نیز تأکید بر همین نکته است؛ او می‌گوید: «ما گردشگر نیستیم، ما مالکان اینجا هستیم.»

مالک بودن و گردشگر نبودن، تأکیدی بر هویت/ ملیت و دلالتی بر اتفاقی نبودن رخدادهاست. مأموریت؛ نجات زمین از شرارت است. از آنجا که منجی، دارای ملیت و نژاد خاصی است که روی آن تأکید شده، جنس دشمنان نیز هویتی و نژادی است.

صحنه ۳- نماد کوه راشمور یک رمزگان فرهنگی است، اما به دلالتی ضمنی نیز اشاره می‌کند. حضور ۴ شخصیت سیاسی در اثر راشمور، نمادی از حاکمیت ملی امریکاست. جنس مجسمه‌ها (سنگ گرانیت) نمادی از مقاومت و قدرت است و اندازه این اثر، نمادی از عظمت حکومت و شکوه فرهنگ مسلط.

● **موقعیت چهارم:** داخل سفینه، ویلگکس در حال بررسی اطلاعات مربوط به بن تن است. بن در اسارت ویلگکس است.

- ویلگکس: یه بچه! باید زودتر می‌فهمیدم. از امنی‌تریکس مثل یه اسباب‌بازی استفاده می‌شده.

- بن: هی! من جون آدمای زیادی رو با قهرمانی‌هام نجات دادم.

- ویلگکس: کلید قدرت مبارزات قبلی من، دست تو بوده؛ درک و فهم پایین تو سزاوار

داشتن اون (ساعت) نیست... تصویر یک ارتش کامل، هرکدام تحت فرمان امنی تریکس و امنی تریکس تحت فرمان من. من شکست ناپذیر خواهم بود. من بر جهان حکومت خواهم کرد.

- ویلگکس خطاب به بن: ... و تنها چیزی که بین من و سرنوشتم قرار داره، تویی...  
**رمزگان فنی:** صحنه ۲۳- دوربین از پشت یک مانیتور شفاف که اندام بن در آن در حال آنالیز شدن است، با کادری بسته که «توانایی بسیاری در جلب توجه بیننده و تمرکز او بر موضوع دارد» (میلرسون، ترجمه رحیمیان، ۱۳۹۳، ص ۶۱). رمز از نزدیک دیدن می‌تواند معنی بهتر دیدن را داشته باشد: بینندگان می‌توانند از درون تبهکار آگاهی پیدا کنند. «این رمزهای اجتماعی و فنی، نحوه رمزگذاری ایدئولوژیک تبهکاری را آشکار می‌سازند» (فیسک، ترجمه برومند، ۱۳۹۴، ص ۱۳۱). مانیتور بین دوربین و ویلگکس قرار گرفته و ویلگکس با هیبت هراس‌آور خود در حال نظاره اطلاعات مانیتور است. شباهت خطی که روی مانیتور به‌عنوان خط بیگانه‌ها، اطلاعات بن‌تن را در اختیار ویلگکس قرار می‌دهد، به خطوط شرقی (خطوط آسیای شرقی)، نمی‌تواند تصادفی باشد. تصویر در حال هویت بخشیدن به ویلگکس است.

صحنه ۲۳- کادر بسته است و دوربین با زاویه از بالا برای ویلگکس و هم‌تراز با مانیتور و نگاه بیننده است تا از اهمیت او کاسته شود.

جدول ۸ رمزگان پنج سطحی

هرمنوتیک	ویلگکس از مبارزات قبلی خود می‌گوید؛ این مبارزات چه ماهیتی دارند؟
معنایی	یک خط بیگانه‌ها، شباهت عجیبی به برخی از خطوط آسیایی دارد. دو بدن به اسارت درمی‌آید اما عقلانیت را نمی‌توان به‌اسارت برد.
نمادین	خیر/ شرّ - نجات مردم از مرگ/ حاکمیت ویلگکس بر جهان - ساعت برای نجات مردم/ ساعت برای تسلط بر دنیا - آزادی و اسارت. گذشته/ آینده.
کنشی	نتیجه سرنوشتی که برای بن در این قسمت در نظر گرفته شده، مهم است. هم برای بینندگان داستان، هم برای شخصیت‌های اصلی و هم برای کسانی که در فیلم، نماینده مردم واقعی هستند.
فرهنگی	نگاه رحمانی بن‌تن که نجات جان انسان‌ها را ملاک خود قرار می‌دهد، حکایت از چیرگی فرهنگ مسلط بر عقلانیت و افکار اوست.

**تحلیل روایی:** صحنه ۲۳- زبان به‌عنوان یک مؤلفه هویتی، از جمله محورهای غیریت‌ساز در گفتمان شرق‌شناسی، به شمار می‌رود. در این صحنه، از خطی به‌عنوان خط بیگانه

استفاده شده که شبیه به زبان‌های آسیایی (سانسکریت یا خط‌های آسیای جنوب شرقی) است. به این ترتیب، به ویلگکس و همزمان به مردمان مشرق‌زمین، نسبتی هیولاش داده می‌شود. نسبت دادن خطی شبیه به خطوط آسیایی به ویلگکس، نگاهی غیریت‌ساز ایجاد می‌کند و دگربودگی نژادهای آسیایی نزد گفتمان غرب را به‌لحاظ ماهوی به ویلگکس پیوند می‌دهد.

صحنه ۲۴- در این صحنه بدن بن به‌طور کامل در اسارت است. دست‌ها به بالا و پاهای به‌طرف پایین در یک محور دایره‌ای شکل، درون یک ماشین عجیب دیجیتالی قرار دارد. تنها نقطه‌ای که در اسارت نیست، سر اوست. سر، نماد عقلانیت و دهان، سخنگوی آن است. این صحنه به‌طور ضمنی نشان می‌دهد که عقلانیت را نمی‌توان به اسارت برد. دهان با وجود اسارت کالبد، همچنان می‌تواند از خود و استدلال‌هایش دفاع کند.

نمای فول‌شات از بن در این صحنه، تأکیدی بر تمام ابعاد این اسارت و وارستگی است. ابروهای درهم کشیده و عصبانی بن با وجود اسارت، هنوز در حال کنش قهرمانانه است. برای لحظه‌ای تسلط ویلگکس را ناکارآمد جلوه می‌دهد.

در فیلم‌های هالیوودی اغلب برای ترسیم تبهکار، از هیئت‌های ترس‌آور و مجرمانی با ملیت‌ها و نژادهای غیر سفید استفاده می‌شود. این‌گونه بازنمایی از مرزهای فرهنگی عبور می‌کند، به رمزهای اجتماعی تبدیل می‌شود و در میان فرهنگ عامه تکثیر می‌یابد. در چنین مواقعی، یک رابطه بینا فرهنگی لازم است تا مفاهیم طبیعی‌سازی شده به متون فرهنگی بینندگان دیگر پیوند خورد و متن فرهنگ مسلط در آن ادغام شود.

### تحلیل گفتمان پسااستعماری برپایه دوگانه «خود و دیگری»

**خود و دیگری:** مفهوم «دیگری» که در روانکاوی ژاک لکان<sup>۱</sup> مطرح بود، در قالب تحلیلی میان مناسبات و روابط استعمارگر و استعمارزده در اندیشه‌های ضداستعماری هومی بهابها تسری یافت. به اندیشه سعید وارد شد و در «شرق‌شناسی» تجلی پیدا کرد، در رابطه همنشینی با «خود»، یک رابطه جانشینی با مفاهیمی چون: (حاشیه‌ای، فرودستی، دگربودگی، سیاه‌بودگی، دورگه‌بودگی) برقرار شد و ضمن بازنمایی این مفاهیم برای هرکس که در فرهنگ غرب، دیگری محسوب می‌شد، در بازنمایی خود به‌مثابه غرب،

نژاد برتر و مفاهیم بسیاری از این دست، مؤثر افتاد. رهیافت چنین طرز تلقی از دیگران به حاشیه رانده شده، از طریق اسنادی که در دوران حاکمیت استعمار نوشته شده بود، توانایی‌های عینی تفسیر غرب از شرق و فرهنگ‌های غیر غربی دیگر را مهیا کرد. «دیگری، سویه تاریک بود- فراموش شده، سرکوب و نفی شده؛ تصویر معکوس روشنگری و مدرنیته» (هال، ترجمه متحد، ۱۳۸۶، ص ۱۰۵).

فَراروی در تبیین این مفهوم پدرسالارانه، به گفتمان غرب این قابلیت را ارائه داد که در بازتولید قراردادهای اجتماعی مبتنی بر به‌نجارسازی، پس‌زمینه‌های اجتماعی/ فرهنگی و انگاره‌های عصر مدرن و پسامدرن، به‌گونه‌ای متناظر، فرایند انقیاد سوژه مدرن را در قالب برنامه‌های تلویزیونی و سینمایی؛ چون انیمیشن‌ها و مناسبات هم‌رسانی چون آن، پی‌بجوید و آن را به یک نگرش نظریه‌مند، تبدیل کند. در چنین حالتی، لازم است بخشی از گفتمان غرب را که هالیوود سخنگوی آن است، نوعی «نگره دیگری‌ساز» تلقی کرد که در قالب یک چارچوب فکری بنیادی، خود را نهادینه می‌کند. در واقع این نگره، پایگانی از یک صنعت تولید «خود و دیگری» در یک نظام دوانگارانِه ناسازگار است و غرب باید بازنمایی خود را مدیون این نظام تولید معنا باشد. «با تقسیم هم خود و هم جهان به موضوع‌های خوب و بد، خودِ بد از بازنمایی ذهنی آژه بد، فاصله می‌گیرد» (هال، ترجمه متحد، ۱۳۸۶، ص ۹۵). هال این فرایند را کلیشه‌سازی افراد اصیل در برابر افراد وحشی نااصیل، تعریف می‌کند.

اولین دوگانه‌ای که در داستان سریال بن‌تن با آن روبه‌رو می‌شویم، دوگانه «خود و دیگری» است. بن‌تن پس از به‌دست آوردن امنی‌تریکس، در لحظات کشمکش با استفاده از D.N.A. ده موجود بیگانه در ساعت مچی به یکی از آنها تبدیل می‌شود. در این لحظات، بقیه انسان‌ها، ساکنان کره‌زمین و موجودات فضایی مهاجم، همگی در زمره «دیگری‌ها» محسوب می‌شوند. حتی خود بن‌زمانی که هنوز به کالبدی ابرقهرمانی تبدیل نشده، شامل این تقسیم‌بندی است.

دلیل این دگربودگی، مغلوب بودن آنهاست. در لحظه کشمکش، بن‌جامین یک ابرقهرمان (خود) است و «دیگری‌ها»؛ به دو دسته تقسیم می‌شوند؛ دسته اول، مردم عامی، مورد هجوم و پناه‌جویی هستند که به کنش‌های قهرمانی بن دل بسته‌اند. دسته دیگر؛ مهاجمان فضایی هستند که تا پایان هر قسمت، همگی مغلوب یا فراری می‌شوند.

«بازنمایی رسانه‌ای، ناظر بر نوعی معناسازی و گفتمان‌سازی راجع به موضوعی خاص است. حال اگر نهاد تصمیم‌گیرنده و دستگاه ایدئولوژی‌ساز رسانه، راجع به آن موضوع (پدیده) دیدگاه انحصارگرایانه داشته باشد که منجر به جهت‌دهی به‌خصوصی شود، از طریق تاکتیک‌هایی نظیر چارچوب‌سازی، کلیشه‌سازی، طبیعی‌سازی، برجسته‌سازی و حاشیه‌رانی در محصولات رسانه‌ای خود به برجسب‌گذاری و دیگری (غیریت)‌سازی روی می‌آورد» (ترابی‌ا قدم، ۱۳۹۶، ص ۲).

**پیشنهاد‌های رسانه‌ای- محصولات رسانه‌ای** با خلق شخصیت‌های جذاب، تلاش می‌کنند تا الگوهای را برای جایگزینی اسطوره‌های جوامع هدف ارائه دهند. هالیوود به‌قصد ایجاد استیلای فکری مخاطبان به تولید آثاری چون سریال بن‌تن اقدام می‌کند. ارائه الگوهای ملی با هدف فروپاشی الگوهای بیگانه، واکنشی موازی تلقی می‌شود. از سوی دیگر، تولید محصولاتی که شخصیت‌های آن، چارچوبی منطبق با فرهنگ ما داشته باشند، از جمله ضرورت‌های اجتناب‌ناپذیر این تقابل فرهنگی محسوب می‌شود. رعایت اصول فنی، جاذبه‌های بصری و روایی، متضمن پذیرش این الگوها نزد مخاطبان ایرانی خواهد بود. در این زمینه تلاش‌هایی صورت گرفته است که درخور توجه است: تولید و چاپ مجموعه ۴۰ جلدی قصه‌های قرآنی از سوی انتشارات گاج با تصویرسازی و چاپ مناسب، انتشار کتاب «تن‌تن و سندباد» نوشته محمد میرکیانی که با بهره‌گیری از روش و اسازی نسبت به تخریب این الگوی قدیمی، قدم برداشته است. تولید فیلم‌های جذاب کارتونی در سال‌های اخیر با نام‌های فیل شاه، شاهزاده روم و فهرست مقدس نیز با رعایت تمامی نکات فنی و رسانه‌ای، شرایط را برای توقف الگوهای تصمیم‌ساز هالیوودی فراهم کرده است. این پژوهش با هدف تکوین سازوکاری علمی یا آکادمیک، ابتدا به کشف الگوهای فرهنگ مسلط در سریال بن‌تن، پرداخته و سپس ضمن ارائه راهکار مناسب برای تداوم این سازوکار، پیشنهادهایی را ارائه کرده است.

### بحث و نتیجه‌گیری

سازندگان این سریال همچون دیگر تولیدکنندگان هالیوود، از قابلیت‌های کادربندی، زاویه نگاه و حرکت دوربین؛ همچنین دیگر عناصر نحو سینما و کارکردهای فرهنگی / عقیدتی، برای تأثیرگذاری بیشتر بر مخاطبان استفاده می‌کنند. ماهیت این تأثیرگذاری که بر پایه عناصر غیریت‌ساز

درون‌متنی استوار است، جنبه‌های انحصارگرایانه می‌یابد و منجر به جهت‌دهی ویژه‌ای می‌شود. مخاطبان اصلی این سریال که کودکان هستند، فارغ از تجربه‌های معرفت‌شناسانه، در مواجهه با قطب‌های دوگانه، ملزم به انتخاب یکی از دوسوی این محور می‌شوند. در این لحظه، عناصر هویتی موجود در نشانه‌ها خود را بروز می‌دهند و مخاطب که به‌عنوان عامل کنش‌پذیر وارد روایت شده، در دوراهی انتخاب هویت پیروز (نژاد به‌خصوص) و هویت مغلوب (نژاد به‌خصوص) قرار می‌گیرد. از این لحظه به بعد، انتخاب او جنبه هویتی می‌یابد و حس هویت و شهروندی همراه با حس خارجی نبودن او را اغوا می‌کند تا دیدگاهش را با فرهنگ خودخوانده، منطبق سازد. از آنجا که دوگانه‌ها از طریق بار مثبت و منفی نشان‌دار شده‌اند، کودک خود را ملزم به انتخاب سمت و سویی می‌داند که جنبه منفی نداشته باشد، پس جناح بن را برمی‌گزیند. اینجاست که نوعی سلطه به‌موجب رضایت پیش می‌آید. ساختارهای قدرت با شکل‌های متفاوت غیریت زمانی کنار می‌آیند که این شکل‌های غیریت در حاشیه قرار داشته باشند.

بنجامین تیسون، پسر بچه‌ای سفیدپوست و اهل امریکاست؛ بازنمایی او تحت یک الگوی برتر و همزمان، ارائه این الگو به‌مثابه «خود»، مخاطب را در قالبی کنش‌پذیر متقاعد می‌کند. هالیوود تحت بزرگ‌ترین و مؤثرترین جریان رسانه‌ای امریکا و جهان، در هیئت یک دستگاه تولید معنا/ گزاره برای گفتمان مسلط، مبادرت به بازنمایی پدیده‌های مختلف و منحصر به‌فرد می‌کند. این بازنمایی، خود بر پایه پس‌زمینه‌هایی استوار است که پشتوانه آن، تجربه زیست‌های به‌وسعت همه‌انگاره‌های دانایی<sup>۱</sup> غرب و مصادره به‌مطلوب گزاره‌های گفتمان‌های همسو است.

در این انیمیشن با تولید و بازتولید نشانه‌ها، معناها و گزاره‌های گفتمانی، نسبت به تقویت دوگانه خود و دیگری در قالب هویت، تلاش مؤثری صورت گرفت. در این‌گونه بازنمایی‌ها، مفهوم واژه اقلیت به گروهی تعلق می‌گیرد که مغلوب هستند. کثرت در اینجا، تعدد را شامل نمی‌شود بلکه نژاد را بازنمایی می‌کند.

در پاسخ به پرسش و تأیید فرضیه پژوهش، خاطر نشان می‌شود که ساختار سریال بن‌تن از قبیل درام، زاویه نگاه دوربین، کادر و موتیف‌های بصری، درج واژگان فرهنگی و نمادهای ایدئولوژی‌ساز و نسبت دادن کنش‌های متفاوتی چون نجات انسان به کمک



نژاد برتر و فناوری به‌گونه‌ای است که در یک لحظه، مخاطب را قانع کند تا خود (بن تن) یا دیگری (بیگانه‌ها) باشد. ساختارهای دراماتیک و داستانی این فیلم در ایجاد باورهای غیریت‌ساز، نقش مهمی ایفا می‌کنند؛ آنجا که در پایان هر قسمت، بن تن پیروز تمامی مبارزات است و دیگران به موجودیت او احترام می‌گذارند تا در امتداد هر پالایش عاطفی، کارکردها به وظایف خود عمل کنند و دیگری‌ها به ماهیت خود راضی باشند.

برگزیده شدن بن تن از سوی بیننده سریال به دلیل نشانه‌ای متعددی است که نحو سینمایی از یک سو و دلالت‌های نشانه‌ای که جنبه‌های فرهنگی / عقیدتی دارند، از سوی دیگر، بیننده را مشتاق انتخاب شخصیت اول این سریال به‌عنوان الگو می‌کند. این انتخاب با تمامی نشانه‌های فرهنگی، اجتماعی و عقیدتی خود از جانب بیننده صورت می‌گیرد.

## منابع

- بارت، رولان. (۱۳۹۴). *اس / زد* (ترجمه سپیده شکری پوری). تهران: افراز.
- بیچرانلو، عبدالله. (۱۳۸۸). *تصویرسازی و کلیشه‌سازی هالیوود از مسلمانان*. فصلنامه رسانه، ۳ (۷۹).
- پین، مایکل. (۱۳۹۴). *فرهنگ اندیشه انتقادی* (ترجمه پیام یزدانجو). تهران: مرکز.
- ترابی‌ا قدم، محمود. (۱۳۹۶). *بازنمایی سیاه‌پوستان در سینمای هالیوود*. تهران: پژوهش‌های کاربردی معاونت برون مرزی صداوسیما.
- تودوروف، تزوتان. (۱۳۹۵). *بوطیقای ساختارگرا* (ترجمه محمد نبوی). تهران: آگه.
- تی‌یرنو، مایکل. (۱۳۹۵). *بوطیقای ارسطو برای فیلمنامه‌نویسان* (ترجمه محمد گذرآبادی). تهران: ساقی.
- سجودی، فرزاد. (۱۳۹۳). *نشانه‌شناسی کاربردی*. تهران: علمی.
- سعید، ادوارد. (۱۳۸۶). *شرق‌شناسی* (ترجمه لطفعلی خنجی). تهران: امیرکبیر.
- شارف، استفان. (۱۳۹۶). *عناصر سینما، درباره تأثیر زیبایی‌شناسی سینمایی* (ترجمه محمد شهباز و فریدون خامنه‌پور). تهران: هرمس.
- فیسک، جان. (۱۳۹۴). *رمزگان تلویزیون* (ترجمه مژگان برومند). *مجله ارغنون*، ۱۹.
- فیلیپس، ویلیام، اچ. (۱۳۹۴). *پیش‌درآمدی بر فیلم* (ترجمه فتح محمدی). تهران: بنیاد سینمایی فارابی.

- کالر، جاناتان. (۱۳۸۸). *بوطیقای ساختگرا؛ ساختگرایی، زبان‌شناسی و مطالعه ادبیات* (ترجمه کوروش صفوی). تهران: مینوی خرد.
- مکاریک، ریما. (۱۳۹۳). *دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر* (ترجمه مهراں مهاجر و محمد نبوی). تهران: آگه.
- مکی، ابراهیم. (۱۳۹۶). *شناخت عوامل نمایش*. تهران: سروش.
- میلرسون، جرالده. (۱۳۹۳). *فن برنامه‌سازی تلویزیونی* (ترجمه مهدی رحیمیان). تهران: سروش.
- نجف‌زاده، مهدی و اطهری، سیدحسین. (۱۳۹۱). *نشانه‌های پست مدرن در کارتون‌های تلویزیونی*. فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی، ۱۹ (۷۲).
- هال، استوارت. (۱۳۸۶). *غرب و بقیه، گفتمان و قدرت* (ترجمه محمد متحد). تهران: آگه.
- Ashcroft, b.; Gareth G. & Helen, T. (2007). **Post- Colonial Studies; the Key Concepts**, London: Routledge, 2<sup>nd</sup> Edition.
- Jakobson, R. & Halle, M. (1956). **Fundamentals of Language**, Mouton & Co, **Gravenhage**.<http://www.britannica.com/topic/Mount-Rushmore-National-Memorial>