

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن^۱

منا حاج‌زاده^۲؛ محمدحسین شرف‌زاده^۳؛ اسماعیل جدیدی خیرآبادی^۴

تاریخ ارسال: ۱۴۰۰/۱۱/۱ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۳/۲۳

چکیده

تحلیل رسانه‌های تصویری با استفاده از رویکرد تحلیل گفتمان انتقادی، روشی مؤثر است. این پژوهش کیفی با رویکردی نو و با بهره‌گیری از آرای فرکلاف در سنت تحلیل گفتمان انتقادی، به بررسی سیر تحولی انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن پرداخته است. در این راستا هر دو جنبهٔ زبانی و غیرزبانی سه انیمیشن والت دیزنی- سفیدبرفی و هفت کوتوله، دیو و دلبر و یخ‌زدهٔ ۲ که هر کدام به ترتیب، نمایندهٔ دورهٔ کلاسیک، رنسانس و عصر جدید هستند، مورد تحلیل قرار گرفته است. معیار انتخاب این انیمیشن‌ها، به‌غیر از زن بودن شخصیت اصلی، بُعد زمانی آن است. در تحلیل سه‌گانهٔ فرکلاف، بخش توصیف با توجه به آرای هلیدی، بخش تفسیر متن و تفسیر نشانه‌های تصویری با کمک آرای لیوون و فیلسوفانی چون میشل فوکو و بخش تبیین، که به تحلیل گفتمان، روابط قدرت، نهادهای اجتماعی و هژمونی می‌پردازد. با عنایت به آرای فوکو، آلتوسر و پیر بوردیو صورت گرفته است. به علاوه، با بهره‌گیری از آرای لیوون، پیرس و بارت، انواع نشانه‌ها تحلیل شده‌اند. همچنین این سه‌گانه، نه به‌صورت مجزا، بلکه در پیوند با یکدیگر و در سنت هگلی بررسی شده است. با بهره جستن از این نظرات، چگونگی بازنمایی زن در انیمیشن‌ها نشان داده شده و هدف، قدرت و هژمونی نهان در پشت این پویانمایی‌ها بیان شده است. سازندگان انیمیشن‌ها از کنشگر شدن شخصیت زن، به جز تحمیل سبک خاصی از زندگی به مخاطب، به فروش بیشتر و کسب ثروت رسیده‌اند.

واژه‌های کلیدی

پویانمایی، تحلیل گفتمان انتقادی، زن، فرکلاف، والت دیزنی.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
رتال جامع علوم انسانی

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.
۲. دانشجوی دکتری، گروه زبان‌شناسی همگانی، دانشکده علوم انسانی، واحد مرودشت، دانشگاه آزاد اسلامی، مرودشت، ایران.

hajizadehmona@gmail.com

۳. استادیار گروه زبان‌شناسی همگانی، دانشکده علوم انسانی، واحد مرودشت، دانشگاه آزاد اسلامی، مرودشت، ایران (نویسنده مسئول).

h.sharafzadeh@gmail.com

۴. استادیار گروه زبان‌شناسی همگانی، دانشکده علوم انسانی، واحد مرودشت، دانشگاه آزاد اسلامی، مرودشت، ایران.

esmaeil.jadidi@miau.ac.ir

مقدمه

با توجه به گسترش روزافزون صنعت رسانه - به ویژه رسانه‌های تصویری - این گفتمان (صنعت رسانه) از اهمیت خاصی برخوردار است. در میان انواع برنامه‌های ساخته شده، ژانر کودک و نوجوان با کارکردهایی همچون سرگرمی، لذت‌بخشی و آموزش، بر کودک و نوجوان تأثیری ماندگار و پایدار می‌نهد. محبوب‌ترین برنامه‌ها در ژانر کودک و نوجوان، انیمیشن^۱ است و یکی از موفق‌ترین شرکت‌ها در عرصه ساخت و ارائه آن، والت دیزنی^۲ است. با وجودی که تحلیل رسانه‌های تصویری با استفاده از رویکرد تحلیل گفتمان انتقادی^۳ روشی مؤثر است، کمتر پژوهشی می‌توان یافت که با استفاده از چارچوبی مناسب و ارئه راهکاری عملی به بررسی هر دو جنبه زبانی و غیرزبانی رسانه‌های تصویری پرداخته باشد. مهجور ماندن تحلیل گفتمان انتقادی رسانه‌های دیداری به ویژه در ژانر کودک و نوجوان، باعث اهمیت یافتن این تحقیق در حوزه مورد نظر است. در این پژوهش قصد داریم که به صورت توصیفی-تحلیلی به تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحولی انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن، بین سال‌های ۱۹۳۷ تا ۲۰۲۰ بپردازیم. اساس پژوهش بر این فرض استوار است که انیمیشن‌های دیزنی در بازنمایی خود از زنان، هم منعکس‌کننده تصاویر فرهنگی زنان در دو قرن اخیر است و هم به عنوان آینه فرهنگی در شکل‌گیری نگرش‌ها ریشه دوانده است. از این جمله چنان مستفاد می‌شود که محقق از قبل نسبت به این موضوع دانش پیشینی داشته است و این همان چیزی است تحقیق را سبب می‌شود. به باور سجودی (۱۳۹۷)، محقق انتقادی از قصد در مقابل موضوع پژوهش خود سوگیری دارد و حتی محققان در علوم طبیعی نیز هر چند چنین جلوه می‌کنند که فاقد سوگیری هستند، اما هیچ ذهنی مانند نظر فرانسیس بیکن^۴ که می‌گوید باید همانند لوح سفید باشد، خالی نیست و به باور مارتین هایدگر^۵ در سنت اگزیستانسیالیست^۶ و پدیدارشناسی

۱. پویانمایی

2. The Walt Disney Company
3. Critical Discourse Analysis (CDA)
4. Francis Bacon
5. Martin Heidegger
6. Existentialist

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

هرمنوتیکی همیشه ذهن انسان داری پیش‌فهم‌هایی است. (محمدپور، ۱۳۹۷؛ جمادی، ۱۳۹۵؛ بورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲)

بیان مسئله به صورت پرسمانی^۲، تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحولی انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن است. هدف اصلی تحقیق، بررسی سیر تحولی انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن با توجه به آرای فرکلاف در سنت تحلیل گفتمان انتقادی است. برای نیل به آن و اهداف جزئی پژوهش، سؤال اصلی عبارت است از:

- ❖ سیر تحولی انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن با توجه به سنت تحلیل گفتمانی انتقادی چگونه است؟
سؤالات فرعی تحقیق نیز به شرح زیر است:
- ❖ شخصیت زن در فیلم انیمیشن‌های سفیدبرفی و هفت کوتوله، دیو و دلبر و یخ‌زده^۲ چگونه بازنمایی می‌شود؟
- ❖ عناصر بصری مشترک بین شخصیت‌های زن در دهه‌ها و دوره‌های تاریخی مختلف دیزنی چیست؟
- ❖ تحول و پیش‌روندگی تصویر و محتوای داستان‌ها در انیمیشن‌های دیزنی با گذشت زمان چگونه ارزیابی می‌شود؟

پیشینه تحقیق

در طی دهه‌های اخیر بسیاری از کتاب‌ها، نقدها و مطالعات آکادمیک در آثار دیزنی معطوف به موضوعاتی همچون افسانه‌های پریان، کلیشه‌های جنسیتی، مسائل قومی و نژادی، طبقات اجتماعی و با استفاده از تحلیل محتوا بوده است، اما پژوهشی که مشخصاً از تحلیل گفتمان انتقادی و خاصه نظریه فرکلاف بهره گرفته باشد، یافت نشد. همچنین هیچ کدام به بررسی و تحلیل هم‌زمان جنبه‌های زبانی و غیرزبانی و بافت متن و موقعیت نپرداخته است. به طور قطع هر پژوهشی به دنبال پژوهش‌های گذشته و بهره‌مندی از نتایج تحقیقات دیگران

1. Hermeneutic-Phenomenology
2. Problematically

صورت می‌پذیرد، این پژوهش هم مستثنی نیست و از سایر آثار بهره برده است؛ اما تحلیل‌ها و نتایج این منتقدان جای چندانی در این مطالعه ندارد. مطالعاتی که تاکنون در آثار دیزنی وارد شده‌اند و تا حدودی با عنوان این پژوهش هم مسیر بوده به شرح زیر است.

پژوهش‌های خارجی

سادن (Sadden, 2019) در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود با عنوان دختران دیزنی از طریق کاربرد نظریه‌های سیمون دوبووار، جودیت باتلر و لورا مولوی تحلیلی انتقادی از بازنمایی شخصیت زنان در سه انیمیشن سفیدبرفی، مولان و شجاع ارائه کرده است و در تحلیل نهایی شرکت دیزنی را در جهت تطبیق شخصیت‌های خود با دنیای مدرن موفق دانسته است.

نویسنده کتاب دختران خوب و جادوگران شرور (Davis, 2006) با فرض اینکه انیمیشن‌های دیزنی به نوعی نگرش‌های حاکم جامعه را نشان می‌دهد به تحلیل شیوه‌های بازنمایی شخصیت زن می‌پردازد. نتیجتاً نویسنده اشاره می‌کند که پیشرفت‌هایی در انیمیشن‌ها رخ داده است که با تحولات جامعه مطابقت دارد.

پژوهش‌های داخلی

آشوری (۱۳۹۰) در پایان‌نامه خود با عنوان بررسی سیر تحولی نقش زنان در فیلم‌های انیمیشن دیزنی، با استفاده از تحلیل متنی به بازنمود ۹ کاراکتر نقش اول زن انیمیشن دیزنی و بازنمود طبقه اجتماعی و سیر تحولی آنها پرداخته است. در پایان، تحلیل‌ها حاکی از آن است که کلیشه‌های قومیت و طبقه اجتماعی همچنان در آثار دیزنی درحال تکرار هستند و ارتقا قابل توجهی در پیام این کلیشه‌ها رخ نداده است.

ده‌صوفیانی (۱۳۸۸) در پایان‌نامه والت دیزنی و کلیشه‌سازی برای کودکان با کمک تحلیل محتوای کمی و کیفی دست به ارزیابی نحوه نمایش کلیشه‌های جنسیتی در ۱۵ انیمیشن زده است. یافته‌های تحلیلی نشان می‌دهد که در این انیمیشن‌ها بسیاری از کلیشه‌های رایج منتسب به زنان و مردان وجود دارد، اما این تمایز بیانگر تفاوت طبیعی دو جنس نیست بلکه ناشی از تفاوت‌هایی است که سازندگان فیلم‌ها برای زن و مرد در نظر گرفته‌اند.

مبانی نظری

رویکرد فرکلاف متشکل از مجموعه‌ای از مفروضات فلسفی، روش‌های نظری، دستورات عمل‌های روش‌شناختی^۱ و فنون خاص تحلیل زبانی است (یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۰۹). در راستای مفروضات فلسفی و بحث قدرت^۲، وی وام‌دار فوکو، که خود فوکو نیز خود در بحث قدرت و تبارشناسی^۳ وام‌دار فریدریش ویلهلم نیچه^۴ است. همچنین در سنت انتقادی فرکلاف متأثر از مکتب فرانکفورت^۵ و افرادی مانند هربرت مارکوزه^۶، تئودور آدورنو^۷، ماکس هورکهایمر^۸ و والتر بنیامین^۹ است، البته خود سنت انتقادی متأثر از آرای کارل مارکس^{۱۰} و خود مارکس تأثیر گرفته از سنت هگلی است (باید به‌آد داشت که مارکس جز هگلیان جوان بوده است). همچنین در سطح جامعه‌شناسی فرکلاف نظم گفتمانی را به شکل سودمندی به مفهوم میدان^{۱۱} و هابیتوس^{۱۲} پیر بوردیو پیوند زده است (احمدی، ۱۳۹۶؛ ریتزر، ۲۰۱۱).

همان‌طور که در مدل سه بعدی فرکلاف، پرکتیس‌های اجتماعی نسبت به پرکتیس^{۱۳} گفتمانی و متن جنبه انتزاعی‌تری^{۱۴} دارد و متن نسبت به آنها جنبه انضمامی‌تری^{۱۵} دارد، هابیتوس پیر بوردیو هم ذهنی^{۱۶} و انتزاعی‌تر است و میدان

1. Methodology

2. Power

3. Genealogy

4. Friedrich Wilhelm Nietzsche

5. Frankfurter Schule

6. Herbert Marcuse

7. Theodor W. Adorno

8. Max Horkheimer

9. Walter Benjamin

10. Karl Marx

11. Field

12. Habitus

13. Practice

14. Abstract

15. Concrete

16. Objective

صورت انضمامی و عینی^۱ دارد. در واقع متن، شامل ویژگی‌های زبانی مانند نوشتار، تصاویر بصری و ترکیبی از این‌ها، است. همچنین به تحلیل خصوصیات صوری از قبیل کلمات، گرامر، نحو و انسجام جمله پرداخت می‌کند (که نحوه این تحلیل با کمک آرای هلیدی و گونتر کرس^۲ و ون لیوون است). پرکتیس گفتمانی^۳ نیز که به فرآیند تولید و مصرف متن^۴ می‌پردازد، سبب وساطت متن با پرکتیس اجتماعی^۵ می‌شود. پرکتیس اجتماعی انتزاعی‌تر است. رخداد ارتباطی و ملاحظات مربوط به اینکه پرکتیس گفتمانی، نظم گفتمانی موجود را بازتولید و یا به‌عکس، ساختاربندی مجدد می‌کند و ملاحظات مربوط به پیامدهایی که برای پرکتیس اجتماعی گسترده‌تر به همراه دارد، به آن تعلق دارد (یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۱۸-۱۲۷).

تحلیل گفتمان انتقادی قصد دارد جنبه زبانی-گفتمانی پدیده‌های اجتماعی و فرهنگی و فرآیندهای تغییر در مدرنیته را روشن کند (یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۱۰). تحلیل گفتمان به تنهایی قادر به تحلیل پرکتیس اجتماعی گسترده‌تر نیست، چون پرکتیس اجتماعی همزمان حاوی عناصر گفتمانی و غیرگفتمانی است. در کنار تحلیل گفتمان به نظریه اجتماعی و فرهنگی نیز نیاز است (یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۲۳). در همین راستا برای تحلیل انیمیشن‌های والت دیزنی می‌باید به نظریات انتقادی مکتب فرانکفورت و بحث و صنعت فرهنگی مراجعه کرد.

به باور اعضای این مکتب، جوامع معاصر که در آن سلطه سرمایه‌داری دولتی و یا در قالب سرمایه‌داری انحصاری وجود دارد، فرآیندهای رشد و تکامل جوامع شرایط را برای کالایی شدن بخش‌های عمده فرهنگ هنری، فراهم ساخته است (نوذری، ۱۳۹۴: ۲۷۴). همچنین به باور آنها این صنعت فرهنگی به صورت ابزاری برای کنترل آگاهی افراد درآمده است (نوذری، ۱۳۹۴: ۲۷۵). در واقع می‌توان به زبان پیر بوردیو گفت هنر انیمیشن‌سازی به‌عنوان صنعت فرهنگی در خدمت میدان^۶ قدرت خود و در جهت ایجاد یک سبک‌زندگی خاص و یک طرز فکر خاص

1. Subjective
2. Gunther Kress
3. Discourse Practice
4. Text
5. Social Practice

۶. میدان که بوردیو آن را به‌صورت رابطه‌ای در نظر می‌گیرد تا ساختاری. میدان، شبکه‌ای از روابط میان

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

و هابیتوس^۱ خاص است. هچنین به زبان فرکلاف این انیمیشن‌ها به‌عنوان یک متن در خدمت پرکتیس‌های گفتمانی و ایدئولوژی^۲ موجود در آنها است که معنای ایجاد شده این متن در خدمت قدرت موجود در ایدئولوژی است. (ریتزر، ۲۰۱۱؛ یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۳۰)

به باور اعضای مکتب فرانکفورت، حتی زیبایی‌شناسی^۳ نیز به‌عنوان کالا در حال خرید و فروش است و این امر در انیمیشن‌ها نیز صدق می‌کند، یعنی جنبه زیبایی‌شناسی این انیمیشن‌ها در جهت جذب مخاطب و فروش و در نتیجه کسب ثروت است. سوژه‌ای^۴ که در بند ایزه‌های زیبایی‌شناسی گرفتار آمده است (گرمس^۵، ۱۹۸۷) مصرف‌کننده این ایزه‌ها^۶ است. همچنین رادیو، تلویزیون، فیلم و مطبوعات ابزارهایی هستند برای مهندسی و شکل دادن به خودآگاهی افراد، زیرا به باور فوکو سوژه در گفتمان شکل

جایگاه‌های عینی درون آن است. بوردیو در تعریف میدان آن را عرصه جنگ به‌شمار می‌آورد: «میدان، میدان نبرد هم هست.» این ساختار میدان است که «تحکیم‌بخش و هدایت‌گر استراتژی‌هایی است که بدان وسیله، دارندگان این جایگاه‌ها به‌طور فردی یا جمعی برای حفظ جایگاه خویش و بهتر کردن آن و تحمیل اصول سلسله‌مراتبی شدن به‌صورتی که کاملاً سودمند برای محصولات خویش تلاش می‌کنند.» میدان نوعی بازار رقابتی است که در آن انواع گوناگون سرمایه (اقتصادی و فرهنگی و اجتماعی و نمادی) به کار گرفته می‌شود. با این همه قدرت میدان (سیاست) است که دارای بیشترین اهمیت است. سلسله‌مراتب روابط قدرت در میدان سیاست در ساختارمند کردن همه‌ی میدان‌های دیگر موثر است. بوردیو فرایند سه مرحله‌ای برای تحلیل میدان ارائه می‌کند. مرحله‌ی اول که بازتاب تفوق میدان قدرت است، تشریح رابطه هر میدان خاص با میدان قدرت است. مرحله دوم ترسیم ساختار عینی روابط میان جایگاه‌های درون میدان است. سرانجام تحلیلگر باید سعی کند خصوصیات هابیتوس عامل‌های دارنده‌ی انواع جایگاه‌های درون میدان را تعیین کند (ریتزر، ۲۰۱۱: ۷۰۷-۷۰۸). به‌طور خلاصه میدان از نظر بوردیو یک قلمرو اجتماعی نسبتاً مستقل است که از یک منطق اجتماعی خاص تبعیت می‌کند (یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۲۷).

۱. هابیتوس‌ها «ساختارهای ذهنی یا شناختی» هستند که مردم به وسیله آن با دنیای اجتماعی برخورد می‌کنند. هابیتوس‌ها به‌طور دیالکتیکی «محصول درونی شدن ساختارهای» دنیای اجتماعی‌اند. هابیتوس چیزی شبیه «عقل سلیم» است. هابیتوس‌ها برحسب خصوصیات جایگاه فرد در دنیای اجتماعی کسب می‌شود. همه مردم هابیتوس یکسانی ندارند. هابیتوس در اذهان کنشگران وجود دارد. هابیتوس‌ها هم دنیای اجتماعی را می‌سازند و هم محصول آن هستند. هابیتوس «زیر سطح آگاهی و زبان و ورای دسترسی مدافه درونگرانه و کنترل اراده» عمل می‌کند. هابیتوس که محصول تاریخ است، عمل فردی و جمعی و در نتیجه تاریخ را طبق طرح‌های کلی ساخته تاریخ پدید می‌آورد (ریتزر ۲۰۱۱: ۷۰۵-۷۰۷).

2. Ideology
3. Aesthetic
4. Subject
5. Object
6. Algirdas Julien Greimas

می‌گیرد و این گفتمان‌ها، حقایق و تصور از خودمان را برساخت می‌کنند. (نوذری، ۱۳۹۴: ۳۰۱-۲۷۶؛ رشیدیان، ۱۳۹۳: ۵۳۷) رولان بارت^۱ در سنت نشانه‌شناسی^۲ به رابطه نشانه با ایدئولوژی در تحلیل تبلیغات ماکارونی پانزانی^۳ و برساخت حس ایتالیایی بودگی^۴، پرداخته است و اینکه چگونه اسطوره‌سازی جنبه ایدئولوژی دارد. ریتزر نیز در سنت جامعه‌شناسی به نقد از مک‌دونالد و صنعت دیزنی پرداخته است و به واژه‌های جدیدی مانند «مک‌دیزنی‌وار شدن»^۵ و «دیزنی‌وار شدن»^۶ اشاره دارد که با ارجاع به پارک‌های موضوعی دیزنی که در آن غذاهای فست‌فود مک‌دونالد^۷ صرف می‌شود و اینکه این دو صنعت با هژمونی، قصد دارند فرهنگ آمریکایی را در کل جهان رواج دهند (سجودی، ۱۳۹۷: ۷۷-۷۴؛ پاترسون، ۲۰۱۸: ۱۰۷-۱۱۷؛ ریتزر، ۲۰۰۱: ۹۰۱). این پارک‌های دیزنی و ترکیب آن با سبک مک‌دونالد به زبان میخائیل باختین^۸ فضای کارناولی^۹ گروتسک‌واری^{۱۰} را ایجاد می‌کند^{۱۱} (پاترسون، ۲۰۱۸). به عبارتی باید تحلیل‌های جدا از ابعاد نشانه‌شناسی و زبان‌شناسی^{۱۲} یعنی ابعاد اجتماعی و فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و قدرت را وارد تحلیل نمود، زیرا در این ابعاد مناسبات قدرت، ایدئولوژی و هژمونی خود را نمایان می‌کند.

با توجه به آرای مارک پاترسون می‌توان گفت این انیمیشن‌ها تجربه و احساسات را نیز همانند کالایی که قابلیت مبادله را دارند، در نظر گرفته‌اند و این صنعت، تجربیات و احساسات را به مخاطبان خود می‌فروشد. حتی دست به برساخت و شکل دادن تن یا بدن‌ها نیز می‌زند. تن سوژه (با توجه به آرای

1. Roland Barthes

2. Semiotics or Semiology

3. Panzani

4. Italiani

5. Mac-Disneyfication

6. Disneyfication

7. McDonald's

8. Mikhail Bakhtin

9. Karnaval

10. Grotesque

۱۱. برای اطلاع بیشتر در باب کارناول و گروتسک ر. ک. به: کتاب منطق گفتگوی میخائیل باختین، نوشته‌ی تزوتان تودورف، ترجمه‌ی داریوش کریمی، نشر مرکز.

12. Linguistics

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

موریس مرلوپونتی^۱، حمیدرضا شعیری^۲ در داخل این گفتمان شکل می‌گیرد و از طرفی این تن شکل گرفته، تجربیات و احساساتی را که قرار است خود بدن را شکل دهد تجربه می‌کند و به نوعی در آن دور وجود دارد (پاترسون^۳، ۲۰۱۸؛ بابک معین، ۱۳۹۴)؛ یا هم‌چنان که بابک معین و اریک لاندوفسکی^۴ باور دارند، تن و حضور سوژه تن‌دار در دریافت معنا از نشانه‌ها و تفسیر آنها نقش دارد (بابک معین، ۱۳۹۴).

به تعبیری دیگر و به زبان پدیدارشناسی^۵ که با نشانه‌شناسی پیوند دارد، تجربه زیسته جعلی که ناشی از حضور تنی که حس و ادراک دارد، ایجاد می‌شود. اما چرا جعلی؟ زیرا خود بافت^۶ یا زیست-جهانی که توسط این انیمیشن‌ها ایجاد می‌شوند جعلی و ساختی یا به عبارتی مصنوعی هستند و نه طبیعی (بابک معین ۱۳۹۶؛ پاترسون ۲۰۱۸).

روش‌شناسی پژوهش

در تحقیق پیش‌روی کلیه انیمیشن‌های ساخته شده در بازه زمانی ۱۹۳۷ تا ۲۰۲۰، با شخصیت اصلی جنس مونث انتخاب شده، شخصیتی که شکل‌گیری طرح کلی داستان حول محور او است. حجم نمونه واجد شروط، ۱۲ حلقه انیمیشن است و داده‌های پژوهش شامل گفتمان‌های کلامی و غیرکلامی (تصاویر) شخصیت زن داستان است. ارزش این تحقیق را در این می‌توان یافت که بر یک دوره تاریخی از دیزنی تمرکز ندارد، بلکه همه دوره‌ها را به صورت موازی مورد بررسی قرار می‌دهد.

به تبعیت از سالادینو^۷ (Saladino, 2014) برای انسجام بهتر، انیمیشن‌ها به سه دوره زمانی، اولین نسل (کلاسیک)، دومین نسل (رنسانس) و سومین نسل (عصر

1. Maurice Merleau-Ponty

۲. برای اطلاعات بیشتر ر. ک. به: کتاب نشانه‌معناشناسی ادبیات بخش تن‌مداری، صفحه ۵۵، نشانه‌معناشناسی دیداری، فصل اول

3. Mark Pterson

4. Eric Landowski

5. Phenomenology

6. Context

7. Saladino

جدید) به شرح ذیل تقسیم می‌شود:

- ❖ اولین نسل: سفید برفی و هفت کوتوله (۱۹۳۷)، سیندرلا (۱۹۵۰)، زیبای خفته (۱۹۵۹)
- ❖ نسل دوم: پری کوچک دریایی (۱۹۸۹)، دیو و دلبر (۱۹۹۱)، پوکوهانتس (۱۹۹۵)، مولان (۱۹۹۸)
- ❖ نسل سوم: پرنسس و قورباغه (۲۰۰۹)، گیسو کمند (۲۰۱۰)، یخ زده^۱ (۲۰۱۲)، موانا (۲۰۱۶)، یخ زده^۲ (۲۰۱۹)

با توجه به محدودیت نوشتاری در مقاله، محقق از میان این ۱۲ انیمیشن تحلیل شده، به صورت تصادفی در هر دوره از نظر زمانی^۱، دست به انتخاب یک انیمیشن زده است. سه انیمیشن سفید برفی و هفت کوتوله، دیو و دلبر و یخ زده^۲ به ترتیب به عنوان نماینده منتخب هر دوره است.

این پژوهش برای تحلیل خود از آرای نورمن فرکلاف^۲ ۱۹۹۵، تئو ون لیوون^۳ ۲۰۰۵ و مایکل هلیدی^۴ ۱۹۸۹ بهره جسته است. در تقسیم‌بندی سه‌گانه فرکلاف یعنی توصیف، تفسیر و تبیین، بخش توصیف با توجه به آرای هلیدی یعنی نظام بینافردی که فرکلاف به آن، نقش رابطه‌ای و هویتی می‌گوید، صورت می‌گیرد (فرکلاف، ۱۹۹۵: ۱۵۲؛ یورگنسن^۵ و فیلیپس^۶، ۲۰۰۲: ۱۱۹؛ هلیدی، ۱۹۸۹؛ لیوون، ۲۰۰۵). بخش تفسیر و تفسیر نشانه‌های تصویری با کمک آرای لیوون و فیلسوفانی مانند میشل فوکو^۷ مفصل‌بندی شده است و بخش تبیین که به تحلیل گفتمان، روابط قدرت، نهادهای اجتماعی و هژمونی می‌پردازد با توجه به آرای، فوکو، لویی آلتوسر^۸ و پیر

1. Chronologically
2. Norman Fairclough
3. Theo Van Leeuwen
4. Michael Halliday
5. Marianne Jorgensen
- 6 Louise Phillips
7. Michel Focault
8. Louis Althusser

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

بوردیو، ساخت و پرداخته می‌شود. اما باید دقت کرد این تقسیم سه‌گانه با مدل سه بعدی او یعنی متن، پرکتیکس گفتمانی و پرکتیکس اجتماعی در پیوند است. باید دقت کرد در این مدل سه بعدی، هر سه بعد در رابطه دیالکتیکی^۲ و در ارتباط باهم هستند (فلاوردو^۳ و ریچاردسون^۴، ۲۰۱۸: ۱۰ و ۲۶؛ یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲: ۱۲۱-۱۲۶). بنابراین در این تحقیق سه‌گانه توصیف، تفسیر و تبیین نه مفصل از هم، بلکه در پیوند با هم بررسی می‌گردد. از طرفی باید دقت کرد که این سنت انتقادی خود در سنت هگلی قرار دارد. در تحلیل‌های هگل هر مقوله از دل مقوله قبلی و به صورت دیالکتیک و نه مفصل از هم استنتاج می‌شود. به عبارتی دیگر این سه بعد و سه‌گانه فرکلاف (یعنی توصیف، تفسیر، تبیین) خود بر اساس سه‌گانه هگلی^۵ و سپس سه‌گانه^۶ پیرس^۷ که هر یک از دل مرحله قبلی فهم می‌شود و مرحله سوم جمع دو مرحله قبلی است، است؛ همانند قیاس^۸ که گزاره سوم یا نتیجه^۹ متشکل از دو گزاره‌های اول و دوم، یعنی دو مقدمه صغری^{۱۰} و کبری^{۱۱} است. سه مرحله توصیف، تفسیر و تبیین از آن جهت که به هم پیوسته هستند و این پیوستگی ناشی از زیست‌جهان^{۱۲} الهیات^{۱۳} مسیحی و استعاره پسر، پدر و روح‌القدس است، که سه مرحله در ادغام باهم بررسی می‌شود؛ زیرا مرحله سوم با توجه استعاره^{۱۴} روح‌القدس شامل دو مرحله قبلی است و این مراحل از هم جدا نیستند. از

1. Pierre Bourdieu

2. Dialectic

3. John Flowerdew

4. John E. Richardson

5. Georg Wilhelm Fridrich Hegel

۶. در آرای پیرس مقوله‌های اول بودن، دوم بودن و سوم در پیوند باهم هستند و مفصل از هم نیست، این مقولات سه‌گانه که خود برگرفته از مقولات و احکام سه‌گانه‌ی کانت هستند، سه‌گانه‌ی آیکون، نماد و نمایه را شکل می‌دهند.

7. Charles Sanders Peirce

8. Deduction

9. Conclusion

10. Minor premise

11. Major premise

12. Lived Experience

13. Theology

14. Metaphor

این مطالب چنان مستفاد می‌شود که این سه بعد را نمی‌توان به صورت جداگانه نوشت، هر چند که هر یک از یکدیگر ممتاز هستند، اما درهم‌تنیده می‌باشند. از طرفی دیگر در بحث تفسیر که در سنت تأویلی^۱ و هرمنوتیکی^۲ جای دارد، باید دقت نمود که در دور هرمنوتیک^۳ هر چند واژه‌ها از جملات، پاراگراف‌ها و کل متن متمایز هستند، اما نمی‌توان آنها را جدا از هم فهمید (سولومون^۴ و هیگینز^۵، ۱۹۹۷؛ کاپلستون، ۱۹۸۵الف؛ مافی‌مقدم، ۱۳۹۹؛ کوبلی^۶، ۲۰۱۰).

تحلیل داده‌های زبانی

توصیف، تفسیر و تبیین جنبه‌های زبانی انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

- خلاصه داستان

سفیدبرفی و هفت کوتوله (۱۹۳۷) ماجرای شاهدختی است که تحت سلطه نامادری حسود خود قرار دارد. زمانی که آینه سخنگو خبر از وجود فردی زیباتر را می‌دهد، ملکه دستور قتل سفیدبرفی را صادر می‌کند. سفیدبرفی برای حفظ جان خود به جنگل می‌گریزد و در کلبه هفت کوتوله پناه می‌گیرد. در آنجا سفیدبرفی به وضعیت کلبه و زندگی کوتوله‌ها سروسامان می‌دهد. ملکه، در پوشش یک پیرزن سیبی سمی را تحت عنوان برآورده‌کننده آرزوها، به سفیدبرفی می‌دهد و او به خواب ابدی می‌رود. در صحنه آخر، شاهزاده‌ای که برای اولین بار سفیدبرفی را در حال تمیز کردن قصر به‌عنوان خدمتکار دیده بود، مجدداً وارد می‌شود و با بوسه‌ای سفیدبرفی را از خواب مرگ بیدار می‌کند.

Slave in the Magic Mirror

What wouldst thou know, My Queen?

Who is the fairest one of all?

1. Interpretation
2. Hermeneutic
3. Hermeneutic Cycle
4. Robert C. Solomon
5. Kathleen M. Higgins
6. Paul Cobley

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

Reveal her name.

- توصیف صحنه گفتگوی میان ملکه و آینه در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در این جملات شاهد کلماتی مانند برده (slave) و ملکه (Queen) هستیم که نشان‌گر گفتمان^۱ ارباب و رعیتی^۲ است، یعنی در سطح توصیف^۳ آنچه نمایان است جملات امری از سمت ملکه به‌سوی برده^۴ موجود در آینه است.

- تفسیر صحنه گفتگوی میان ملکه و آینه در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در سطح تفسیر^۴ با توجه به بینامتنیت^۵ و تفسیر آرای هگل در کتاب خدایگان و بنده^۶، ارباب، بنده^۷ بنده^۸ خود می‌شود. اگرچه در معنای آشکار، ملکه با توجه موقعیت دارای قدرت^۸ است و جملات دستوری او گفتمان ارباب بودن را بازی می‌کند، اما در معنای ضمنی تمنایی در آن نهفته است. ملکه به دانش آینه نیاز دارد و از برده می‌خواهد و یا بهتر است بگوییم تمنا می‌کند که بگوید زیباترین شخص کیست و در یک‌آن، ارباب به بنده تبدیل می‌شود.

- تبیین گفتگوی میان ملکه و آینه در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در سطح تبیین^۹ با توجه به فرهنگ و تاریخ، گفتمان ارباب و بنده تأثیر ساختار اجتماعی نظام فئودالی^{۱۰} و قدرت در دست ارباب را نشان می‌دهد. از طرفی آینه و هر جسم شفافی که چهره^{۱۱} انسان در آن نمایان شود در اسطوره‌شناسی نمادی از اسطوره

1. Discourse
2. Feudalism
3. Exposition
4. Interpretation
5. Intertextuality
6. Herrschaft und Knechtsschaft
7. The slave of slave
- 8 Power
9. Eplanation
10. Feudal

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

نارسیس^۱ و نشانه خودشیفتگی^۲ است، این خودشیفتگی در ملکه مشهود است.

Why, there's seven little chairs!

Must be seven little children.

- توصیف صحنه حضور سفید برفی در خانه جنگلی در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در این عبارت شاهد نظام اندیشگانی^۳ تجربی، بینافردی^۴ و منطقی^۵ هستیم. سفیدبرفی با قرار گرفتن در بافت موقعیتی، از وجود هفت صندلی کوچک نتیجه می‌گیرد که هفت بچه باید حضور داشته باشند که البته در حال حاضر غایب هستند. پس صندلی کوچک در بعد نشانه‌شناسی نمایه‌ای از وجود بچه است. در واقع نشانه چیزی است که بجای چیز دیگر می‌نشیند و آن را غایب می‌کند. کوچک بودن صندلی با کوچک بودن کودک نگاشت و هم‌ارز می‌شود. این جمله را می‌شود به صورت منطقی و شرطی اگر- آن‌گاه بازنوشته:

If there are seven little chairs, then in there it must be seven little children.

اگر در اینجا هفت عدد صندلی کوچک باشد، آن‌گاه باید هفت بچه در اینجا باشند. در اینجا ما با برهان اِنّی مواجه هستیم. از روی معلول به علت رسیده‌ایم. همچنین استفاده از فعل کمکی (must) که از درجه بالای صدق و یقین نسبت به (will) و (may) برخوردار است، ارزیابی معنادار شخصیت اصلی زن داستان از واقعیت موجود را نشان می‌دهد.

And if you let me stay,

I'll keep house for you.

1. Narcissus
2. Narcissim
3. Ideational
4. Interpersonal
5. Logical

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

- تفسیر صحنه تقاضای سفید برفی برای ماندن در خانه هفت کوتوله در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در سکانس بعدی و تقریباً میانه انیمیشن، شاهد گفتمان و کهن‌الگوی زن خانه‌دار هستیم، زنی که در خانه می‌ماند و خانه‌داری می‌کند، زیرا نیازمند مکانی امن برای زیستن است.

Was he strong and handsome?

Was he big and tall?

- توصیف صحنه قصه‌گویی سفید برفی در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در اینجا شاهد کلیشه مردانگی هستیم. صفات قوی (strong) و زیبا (handsome)، قدبلند (tall) و درشت‌اندام (big) گفتمان نوع جسمانیت مرد را شکل می‌دهد. تمام این واژگان که واجد شمول معنایی هستند، ارزش تجربی از یک مرد ایده‌آل و ارزشیابی مثبت سفیدبرفی نسبت به یک مرد با این خصوصیات را نشان می‌دهند.

- تفسیر صحنه قصه‌گویی سفید برفی در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

در این گفتمان مردسالارانه، گفتمان سبک‌زندگی مردان و سوژه مردانه و مرد بودن فرد مذکر شکل می‌گیرد یعنی شاهد نیستیم که مرد متفکر تصور شود، بلکه باید قوی باشد تا بتواند در بیرون از خانه کار کند و مخارج همسر خانه‌دار خود را تامین نماید. همچنین این گفتمان دال بر هویت اجتماعی سفیدبرفی و این ایدئولوژی را دارد که هویت و نقش اجتماعی او به عنوان یک زن در دچار عشق شدن و یافتن مردی با ویژگی‌های ذکر شده، تعریف می‌شود. به بیان دیگر نیاز دارد مردی قوی‌هیکل او را به اصطلاح بگیرد! و به خانه خود ببرد.

- تبیین صحنه قصه‌گویی سفید برفی در انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله

این انتظار به‌نوعی با روند تکاملی و نظام اجتماعی و تاریخ جوامع بشری مبنی بر قدرت جسمانی بیشتر مردان نسبت زن شکل‌گرفته است، زیرا برای شکار قدرت جسمانی مردان و برای خانه‌داری قدرت جسمانی کمتر زن‌ها کاربردی‌تر بوده است.

توصیف، تفسیر و تبیین جنبه‌های زبانی انیمیشن دیو و دلبر

- خلاصه داستان

دیو و دلبر (۱۹۹۱) ماجرای شاهزاده‌ای است که در یک شب سرد زمستانی، به پیرزنی پناه نمی‌دهد. پیرزن بخاطر این خودخواهی، او را به دیو بدل می‌کند. در سوی دیگر داستان، بل^۱ دختر پیرمردی نابغه به اسم موریس^۲ از ازدواج با گستون^۳ (تنها مرد قوی‌هیكل روستا) سرباز می‌زند. بنابر حادثه‌ای موریس زندانی دیو می‌شود، اما بل به جای پدرش می‌رود تا او آزاد شود. بل در زمان اقامتش در قصر باعث تغییر شخصیت دیو می‌شود. گستون مردم را از دیو ترسانده و با بسیج مردم به جنگ دیو می‌رود. گستون با خنجری دیو را مجروح می‌کند و او در آغوش بل جان می‌دهد. در صحنه آخر، عشق بل باعث جان گرفتن دوباره دیو، باطل شدن طلسم و ازدواج شاهزاده با بل می‌شود.

It's not right

for a woman to read.

Soon she starts

getting ideas and thinking.

- توصیف صحنه کتابخوانی بل در انیمیشن دیو و دلبر

جمله منفی It's not right، جنبه امری به خود می‌گیرد و گستون مطالعه را حق زن نمی‌داند، زیرا باعث شروع نظر دادن و فکر کردن او می‌شود. به عبارت دیگر، زن با مطالعه دیگر فردی مطیع و زیر سلطه نخواهد بود و شخصیتی مستقل خواهد داشت. این جمله را می‌توان به صورت منطقی (تجربی و بینافردی) و شرطی اگر-آن‌گاه بازنوشت:

If a woman reads, then she starts getting ideas and thinking.

اگر زنی مطالعه کند، آن‌گاه او شروع می‌کند به نظر دادن و تفکر کردن.

1. Belle

2. Maurice

3. Gaston

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والٹ دیزنی با محوریت زن

- تفسیر صحنه کتابخوانی بل در انیمیشن دیو و دلبر

در این عبارات به خوبی گفتمان مردسالاری و دعوت جنس مونث به بی‌کنشی مشهود است. گفتمانی که در آن زن نباید اهل کتاب و مطالعه باشد و فقط باید به رویاپردازی مشغول باشد. اما بل این تفکرات را قبول ندارد. او یک روشنفکر است که سر ناسازگاری با این تفکرات را دارد.

- تبیین صحنه کتابخوانی بل در انیمیشن دیو و دلبر

با توجه به رابطه مستقیم میان متن و محیط اجتماعی که متن در آن آفریده شده، بازنمایی این تفکرات در متن مبنی بر تحمیل تحصیل نکردن و اهل مطالعه نبودن زنان از جانب گفتمان مردسالار، در نتیجه رسوب گفتمان مردسالاری در سطح پرکتیس اجتماعی است.

My father is not crazy.

He's a genius!

- توصیف صحنه دیوانه خطاب کردن پدر بل در انیمیشن دیو و دلبر

در سطح توصیف استفاده از دوواژه متضاد *crazy* و *genius* نگاه دوگانه مردم و بل نسبت به موریس را برای مخاطب تصویر می‌کند.

- تفسیر صحنه دیوانه خطاب کردن پدر بل در انیمیشن دیو و دلبر

این جملات، در پیوند با بافت موقعیتی در سکانس‌های بعدی است. دقیقاً این همین نگاهی است که مردم شهر بل را انسانی غیرمتوازن (*Her looks have got no parallel*)، متفاوت و عجیب (*Odd*)، معماگونه و شخصی که در ابرها به سر می‌برد، خطاب می‌کنند.

- تبیین صحنه دیوانه خطاب کردن پدر بل در انیمیشن دیو و دلبر

در اینجا این گفتمان با توجه نظام اجتماعی است، یعنی در سطح تبیین شاهد گفتمانی هستیم که در آن اغلب افراد جامعه، انسان‌های نابغه را دیوانه خطاب می‌کردند، آن‌ها را به حاشیه می‌رانند و یا در بیمارستان بستری می‌کردند. میشل

فوکوا^۱ در کتاب تاریخ جنون^۲، جمله‌ای را از کتاب دفتر خاطرات یک نویسنده اثر داستایوسکی^۳ نقل می‌کند که: «برای آنکه از عقل سلیم خود مطمئن شویم، راه چاره آن نیست که همسایه‌مان را محبوس (بستری) کنیم».

توصیف، تفسیر و تبیین جنبه‌های زبانی انیمیشن یخزده ۲

- خلاصه داستان

انیمیشن یخزده ۲ (۲۰۱۹) ادامه انیمیشن یخزده ۱ است. پدر برای دو دختر کوچک خود، داستانی راجع به پدر بزرگشان (پادشاه یرنیل^۴) تعریف می‌کند که با ساختن سدی در سرزمین همسایه (نورسالدرا)، با آنها پیمان صلح را برقرار می‌کند. اما پادشاه در جنگ میان دو سرزمین کشته می‌شود و ارواح چهارگانه جنگل (یعنی آتش، آب، باد یا هوا و زمین یا خاک) خشمگین می‌گردند. پدرشان به کمک یک ناجی ناشناخته موفق به فرار می‌شود و به عنوان حاکم یرنیل انتخاب می‌شود. سال‌ها بعد و در زمانی که اِلسا و آنا بزرگ شده‌اند به همراه کریستف و اولاف (آدم‌برفی) به جنگل جادویی افسون‌شده می‌روند تا منشأ قدرت جادویی اِلسا را کشف کنند.

It was protected by the most powerful spirits of all... Those of air, fire, water, and earth.

But it was also a home to the mysterious Northuldra people.

- توصیف صحنه قصه‌گویی پدر برای آنا و اِلسا

واژه (Northuldra) با واژه (North) و واژه (Norway) در ارتباط بوده و با توجه به آرای بارت در تحلیل تبلیغات ماکارونی پانزانی هم‌آوایی دارند و در ارجاع به مدار شمال کره زمین و نیروژی بودن است. ضمیر (It) نیز با توجه به تقسیمات چهارگانه مایکل هلیدی در باب معنای یک جمله در بخش متنی و بلاغت یک متن قرار دارد. این ضمیر در ارجاع به واژه جنگل (Forest) است (هلیدی، ۱۹۸۹).

1. Michel Foucault
2. Folie et déraison: Histoire de la folie à l'âge classique
3. Fyodor Dostovsky
4. Arendelle

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

- تفسیر صحنه قصه‌گویی پدر برای آنا و السا

در عبارات این صحنه شاهد وجود عناصر اربعه (هوا، آتش، آب و خاک) هستیم که ارجاع بینامیت به باور فیلسوفانی مانند ارسطو، آناکسیمنس، آناکسمندر و آتالس دارد. این فیلسوفان به آرخه (عنصری که سایر چیزها از آن ایجاد می‌شود) یا ماده‌المواد باور داشته و هگل در تاریخ فلسفه خود از این فیلسوفان به عنوان ماتریالیست‌های اولیه یاد کرده است (کاپلستون، ۱۹۸۵، الف).

my mother would sing a song about special river, called Ahtohallan...that was said to hold all the answers about the past, about what we are apart of.

- توصیف صحنه معرفی رودخانه آتوهالان

مادر السا و آنا، درباره رودخانه‌ای به نام آتوهالان می‌گوید که خود او از مادرش (یعنی مادربزرگ مادری السا و آنا) شنیده است. این روخانه جواب هر سؤالی را در مورد گذشته می‌داند.

- تفسیر صحنه معرفی رودخانه آتوهالان

در فرهنگ نمادشناسی، به دلیل ارجاع به این باور که همه چیز از آب روییده می‌شود، رودخانه و دریا نماد زنانگی و مادر بودن است. این مادر یا زن بودن، با داستانی که از زبان مادربزرگ و مادر السا گفته می‌شود در پیوند است (میتفورد، ۲۰۰۸؛ شوالیه و گریبان، ۱۹۹۵).

Yes, she will sing to those who hear

And in her song, all magic flows.

- توصیف صحنه آوازخوانی مادر السا و آنا

استفاده از واژگانی مانند (She) و (Her) درباب رودخانه دلالت بر همین زنانگی رودخانه دارد. و از طرفی در روند داستان مشخص می‌شود این آوای زنانه در واقع خود مادر السا است. در سطح توصیف، با توجه به نظرات تئوون لیوون استفاده از مدالیت بالای (Will) هم بحث زمان را پیش می‌کشد و هم بر درجه صدق بالای جمله دلالت دارد، زیرا جریان آب نمادی از جریان زمان است. یعنی آوای رودخانه

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

اسرار گذشته را می‌داند و ندای خود را در آینده برای کسی که گوش کننده باشد، حتما ندای آشکار می‌کند (لیوون ۲۰۰۵). این جمله را به صورت اگر-آن‌گاه یا جمله شرطی و منطقی (تجربی-بینافردي) می‌توان باز نوشت (هلیدی ۱۹۸۹، موحد ۱۳۹۸).

$P \rightarrow Q$

اگر کسی گوش‌کننده باشد، آن‌گاه صدای رودخانه را خواهد شنید.

و نقیض جمله به صورت زیر:

$\sim P \rightarrow \sim Q$

اگر کسی گوش‌کننده نباشد، آن‌گاه صدای رودخانه را نخواهد شنید

- تفسیر صحنه آوازخوانی مادر السا و آنا

نگاه اگزستانسیالیستی افرادی مانند هایدگر در مواجهه با زمان و نگاه برگسونی مبنی بر جریان زمان و کشیدگی زمان یا دیرندا در این جملات مشهود است (پیرسون و کی ۲۰۰۲؛ جمادی ۱۳۹۵).

- تبیین صحنه آوازخوانی مادر السا و آنا

عبارت آشکار شدن صدای رودخانه نمادی از کشف حقیقت به دست زنان است که با کنش آنها رخ می‌دهد، این مورد در مقابل نگاه مردسالاری است که می‌پندارد کشف حقیقت به واسطه عقل مردان صورت می‌گیرد و زنان بخاطر عواطف زیاد نمی‌توانند به حقایق دست یابند.

And yet change mocks us with her beauty

Peter Pumpkin just became fertilizer

That's why I rely on certain certainties.

Yes, some things never change

- توصیف آوازخوانی آنا و اولاف در مورد گذر زمان

جمله اول از اولاف و جمله دوم از آنا دلالت بر ثابت نبودن جهان، گذر زمان و تغییر دارد. جمله دوم اشاره به شبه آکل و ماکول یا کون و فساد دارد؛ بدن هر موجودی در گذر زمان تجزیه می‌شود، سپس گیاهان از بدنی که کود شده رویش می‌کنند و در انتها توسط انسان خورده می‌شوند (وال ۱۹۵۳). در دو جمله بعد آنا به قطعی بودن تغییر اشاره دارد؛ چیزی که هراکلیتوس و هگل نیز به آن اشاره داشته‌اند و البته پارمنیدس که به ثبات باور داشت.

- تفسیر آوازخوانی آنا و اولاف در مورد گذر زمان

در واقع این انیمیشن می‌خواهد تفکرات فلسفی را با این گونه داستان‌پردازی به مخاطب خود القا کند. البته انتقال نه با زبان مردانه بلکه با زبان زنانه و شاعرانه است. این نگاه شاعرانه نیز در پیوند با نگاه هایدگر است که باور دارد در باب هستی باید با زبان شاعرانه سخن گفت و نه زبان روزمره که دارای گرامر (دستور زبان) دست‌وپاگیر است (جمادی، ۱۳۹۵؛ یانگ، ۲۰۱۴). این نگاه تغییر، در عین ثبات در ارجاع بینامیثی به آرای افلاطون و ارسطو است که هر یک نگاه پارمنیدس مبنی بر ثبات و هراکلیتوس^۱ مبنی بر تغییر را جمع کرده‌اند (کاپلستون، ۱۹۸۵ الف).

- تبیین آوازخوانی آنا و اولاف در مورد گذر زمان

در سطح تبیین می‌توان گفت این نگاه فلسفی و اندیشیدن در باب هستی مخصوص مردان نیست (که در اینجا اولاف با جنسیت مردانه نماینده مرد بودن است) و زنان نیز به تفکر در مورد جهان می‌پردازند.

I wanna show you something. May I? You know, air, fire, water and earth.

Yes.

But look, there is a fifth spirit. It's said to be a bridge between us and the magic of nature.

۱. جمله مشهور هراکلیتوس مبنی بر اینکه در یک رودخانه نمی‌توان دوبار قدم گذاشت در این راستا دلالت بر تغییر است که این امر را در انیمیشن پوکوهانتس نیز ذکر کرده‌ایم (کاپلستون ۱۹۸۵، الف).

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

- توصیف صحنه گفتگوی السا و زنی از سرزمین نورسالدرا

در این گفتگو، زن جوان به عنصر یا روح پنجم وحدت‌بخش میان چهار عنصر دیگر اشاره می‌کند. در واقع این پل زدن بین عناصر همان‌طور که در روند داستان مشاهده می‌کنیم و آنگونه که السا در آخر داستان به آنا می‌گوید که پل دو سمت دارد و سمت دیگرش تو هستی، عشق این دو خواهر به هم در کنار خرد آنها سبب پیروزی آنها و وحدت بین چهار روح جنگل و شکسته شدن طلسم می‌شود.

- تفسیر صحنه گفتگوی السا و زنی از سرزمین نورسالدرا

در واقع شاهد الهیات مسیحیت یعنی وحدت بین پدر و پسر در روح‌القدس و از طرفی ارجاع به نظام فلسفی کانت و هگل هستیم. در تقسیمات سه‌گانه کانت در بحث احکام و مقولات (کاپلستون، ۱۹۸۵، ب: ۲۶۵) عنصر سوم جامع دو عنصر قبلی است و این امر در نظام فلسفی هگل و مقولات او مانند هستی، نیستی و شدن (سولومون، ۱۹۹۷: ۳۶۸) نیز مشهود است که شدن جامع هستی و نیستی است. در این انیمیشن خرد و عشق السا سبب اتحاد این چهار عنصر می‌شود. به زبان هگلی عشق در واقع آگاهی به وحدت خود و دیگری است (مافی‌مقدم، ۱۳۹۹: ۱۵۰).

تحلیل داده‌های غیر زبانی

در جدول ۱ مشخصات انیمیشن‌های مورد مطالعه آورده شده است.

جدول ۱. تصاویر برگزیده انیمیشن‌های مورد مطالعه

تصویر ۱	بیداری سفید برفی	انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله
تصویر ۲	عکس‌هایی از یک کتاب و نقل داستان از زبان راوی	انیمیشن دیو و دلبر
تصویر ۳	معرفی بل	
تصویر ۴	ایستادگی بل در مقابل گستون	انیمیشن یخ‌زده ۲
تصویر ۵	نمایش زیبایی برف و یخ	
تصویر ۶	ارواح چهارگانه جنگل	
تصویر ۷	تجلی قدرت السا	

توصیف، تفسیر و تبیین جنبه غیرزبانی انیمیشن سفیدبرفی و هفت کوتوله



تصویرا. بیداری سفید برفی در انیمیشن سفید برفی وهفت کوتوله

- تفسیر

در صحنه پایانی (تصویرا)، زمانی که شاهزاده از راه می‌رسد، سفید برفی کاملاً منفعل در تابوتی از شیشه و طلا خفته است، او نمادی از زن فاقد کنش است. شاهزاده او را از خواب مرگ بیدار می‌کند. در این صحنه ما با کلیشه زن منفعل روبه‌رو هستیم، زنی که دست‌تاما دراز می‌کند تا شاهزاده او را سوار بر اسب سفید به‌سوی قلعه آرمانی ببرد. در حالی که شاهزاده کنشگر و صحنه‌گردان نمایش داده شده است. رنگ‌ها، موسیقی، قرارگرفتن شاهزاده در مرکزیت تصویر با اندازه بزرگتر و برجستگی نسبت به سایر اجزا و مشارکین، قاب بندی و تابش نور، به عنوان ابزارهای تصویری و صوتی، همگی در راستای بازنمایی مفهوم کنش‌پذیری سفید برفی و کنشگری شاهزاده است.

- تبیین

روابط شخصیت زن و مرد در این انیمیشن با یکدیگر را می‌توان براساس روابط قدرت در جامعه مردسالار و ایدئولوژی حاکم بر چنین جامعه‌ای درباره هویت زنان، تبیین کرد. ایدئولوژی حاکم بر این صحنه همان ایدئولوژی شناخته شده است که خوشبختی و سعادت یک زن را در گرو حضور مردی از طبقه بالای اجتماعی، با ویژگی‌های ظاهری منحصر به فرد می‌داند که در نهایت او را از تیرگی و رکود نجات داده، سوار بر اسبی سفید، به سوی خوشبختی می‌برد. سکانس پایانی انیمیشن تصویرگر جزء به جزء همین فانتزی عاشقانه است.

توصیف، تفسیر و تبیین جنبه غیرزبانی انیمیشن دیو و دلبر



تصویر ۲. عکس‌هایی از یک کتاب و نقل داستان از زبان راوی در انیمیشن دیو و دلبر

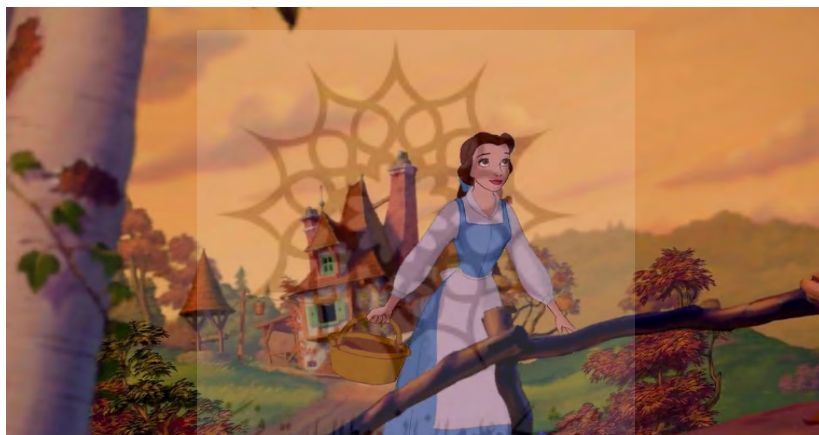
تفسیر

در ابتدای انیمیشن (تصویر ۲) یک زن سبب تغییر چهره شاهزاده داستان می‌شود. حضور دیگری^۱ که در اینجا زن است، سبب دگرگونی شخصیت مرد داستان می‌گردد. زن از همان صحنه آغازین کنش‌گر است و با مفاهیمی مانند عدالت و تمامیت‌خواهی، قدرت مجازات کردن را دارد. او از این قدرت نه در زمان عجزه بودن، بلکه در زمان زیبایی استفاده می‌کند. به بیان دیگر، قدرت در زنان با زیبایی بازنمایی شده و به نوعی بازنمایی تجلی خداوند در صورت‌های (بت عیار) گوناگون را نشان می‌دهد. مجازاتش عین موهبت است، موهبتی که عشق را سبب می‌شود. او هم جبار است و هم مهربان، هم زیبا است و هم زشت، هم پیر است هم جوان، دوگانه‌هایی که فقط در خدا یا خدایان دیده می‌شود. او همانند دیونیسوس^۲ ویژگی‌های دوگانه دارد. در اینجا ما با بینامتنیت^۳ و تأثیر الهیات مسیحی مبنی بر حلول و تغییر صورت خداوند مواجه هستیم و از طرفی با اسطوره دیونیسوس و تأثیر اساطیر یونان در این داستان (میتفورد، ۲۰۰۸؛ شوالیه و گربران، ۱۹۹۵).

1. Otherness
2. Dionysus
3. Intertextuality

تبیین

زن در این داستان پر قدرت، کنشگر، دگرگون کننده، مهربان و در عین حال جبار و انتخابگر است. حضور او یا آگزیزتانس^۱ او سبب شدن^۲ و صیوروت^۳ شخصیت مرد می‌شود. با توجه به آرای هگل^۳، میخایل باختین^۴، مکتب کنش‌گرایان نمادین^۵ و اعضای آن مانند هربرت مید^۶ و هربرت بلومر^۷، حضور دیگری سبب ساخت شدن خود^۸ می‌شود. همچنین به باور ژاک لکان^۹، دیگری بزرگ (Other) هم در شخصیت و هم در نظام نمادین زبانی تأثیر دارد. در این داستان حضور زن به عنوان دیگری هم در زبان شاهزاده و هم در شخصیت او تأثیر می‌گذارد، که می‌توان تأثیر و ارتباط دوسویه بدن و تن را مشاهده کرد (ریتزر، ۲۰۱۱؛ جانستون، ۲۰۱۳).



تصویر ۳. معرفی بل

1. Existens
2. Becoming
3. Georg Wilhelm Fridrich Hegel
4. Mikhail Bakhtin
5. Symbolic Interactionism
6. George Herbert Mead
7. Herbert Blumer
- 8 Self
- 9 Jacques Lacan

تفسیر

در صحنه‌ی خارج شدن بل از خانه (تصویر ۳)، از نظر جسمانی، دیگر شاهد دختری با موهای بور و چشم‌های آبی (مانند سیندرلا) نیستیم؛ بلکه شاهد دختری با مو و چشمان قهوه‌ای هستیم. مو و چشمان قهوه‌ای بل نمادی از تفکر و هوش وی است و این موضوع به عنوان مخالف بلوندها، که معمولاً به عنوان افراد غیرهوشمند در نظر گرفته می‌شوند تلقی می‌شود. اندام بل بازنمایی کننده‌ی اندام باربی‌گونه و یک دختر غربی است. اگرچه برخی از جزئیات در صورت جسمانی او تغییر کرده است، اما همچنان گفتمان غربی و باربی‌گونه بودن، گفتمان مسلط است.



تصویر ۴. ایستادگی بل در مقابل گستون در انیمیشن دیو و دلبر

تفسیر

در این بافت موقعیتی، بل (تصویر ۴) دست گستون (نمادی از قدرت) را گرفته است و با شجاعت تمام مقابل او ایستادگی می‌کند. او با این کار مقابل آحاد مردم (یعنی فرد مقابل جمع) ایستاده است. بل زنی مطیع نیست و حتی تن به تفکرات جمع هم نمی‌دهد. از این روی مردم او را زندانی می‌کنند.

تبیین

در واقع همین مردم میدان قدرت (با توجه به آرای پیر بوردیو) را ایجاد و تقویت می‌کنند، میدانی که خود این کنش را نیز سبب شده است.

توصیف، تفسیر و تبیین جنبه غیرزبانی انیمیشن یخ‌زده ۲



تصویر ۵. نمایش زیبایی برف و یخ در انیمیشن یخ‌زده ۲

تفسیر

در اولین تصویر از انیمیشن یخ‌زده ۲ (تصویر ۵)، همانند یخ‌زده ۱، شاهد برف و یخ هستیم. عنصر مشترک و پیونده دهنده این دو انیمیشن برف و یخ است که در ارجاع بینامتنی با نام داستان و شخصیت السا^۱ است و دلالت بر زیست-جهان و فرهنگ اقوام اسکیمویی و اسطوره‌های نروژی دارد. برف و یخ و وجود مه در جنگل اسرارآمیز، به دنیای نیفلهایم (برن و دیگران ۲۰۰۴؛ دونا روزنبرگ ۲۰۰۱) دلالت دارد. همچنین وجود ۴۹ مدخل متفاوت برای واژه برف در زبان اسکیموها (فیلدن ۲۰۰۶؛ بیتس ۲۰۰۲) دلالت بر اهمیت این عنصر در زندگی این اقوام دارد؛ زیرا زندگی با وجود، و وجود با زبان انسانی در پیوند است. هایدگر به این نکته در کتاب زبان خانه وجود اشاره می‌کند. در اساطیر و روایت‌های اسکاندیناوی در باب برف و یخ، غول یخی به نام یمیر وجود دارد که از پیکر این غول جهان آفریده می‌شود (الیاده ۱۹۷۸) این خود نشان‌دهنده اهمیت برف و یخ در این فرهنگ‌ها است و از طرفی این همان کاری است که السا انجام می‌دهد و آن خلق الاف^۲ است.

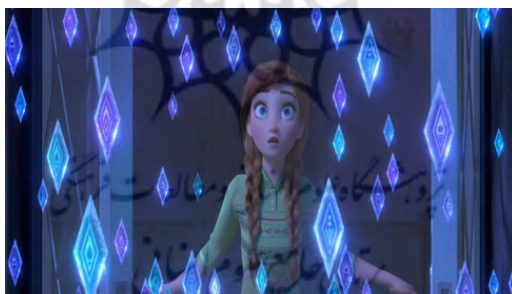
1. Elsa
2. Olaf

تبیین

دیزنی با بازنمایی این اقوام در جهان مدرن و خصوصا نشان دادن این اقوام با زبان انگلیسی و کالایی شدن فرهنگ، طبق نظر گرامشی و هابرماس به هژمونی و استعمار زیست-جهان این فرهنگ‌ها می‌پردازد (ریترز ۲۰۱۱).



تصویر ۶. ارواح چهارگانه جنگل در یخزده ۲



تصویر ۷. تجلی قدرت السا در یخزده ۲

تفسیر

در این بافت موقعیتی (تصویر ۷)، زمانی که قدرت منجمد کردن السا به صورت بلورهای یخ متجلی می‌شود، نماد چهار عنصر آب، هوا، آتش و زمین (خاک) را در بلورهای یخ مشاهده می‌کنیم. همچنین خود السا با بیان تک‌تک این عناصر، مخاطب را از این امر پنهان آگاه می‌سازد. این عناصر در سکانس‌های قبلی (سخن

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

پدر السا در مورد ارواح چهارگانه جنگل (تصویر ۶)) وجود داشته، و این دو سکانس در پیوند با یکدیگر هستند. این بافت موقعیتی نشان می‌دهد که السا قدرت وحدت بخشیدن به این چهار عنصر را دارد. این بافت موقعیتی با بافت موقعیتی که السا بر بالای قلعه بخی با قامتی راست ایستاده در ارتباط است و حاکی از قدرت این شخصیت زن در داستان است. قدرت السا با زیبایی در ارتباط است، زیبایی که هم در صورت و هم در تجلی قدرتش یعنی بلورهای یخ مشهود است.

تبیین

با توجه به آرای فرکلاف (فرکلاف، ۱۹۸۹-۱۹۹۵) باید گفت این صحنه در تقابل با صحنه‌هایی از انیمیشن‌های دوره اول والت دیزنی است که قدرت زنان زشت بازنمایی شده است. این امر که قدرت در انیمیشن‌های دوره اول والت دیزنی برای زنان زشت بازنمایی شده است ناشی از پرکتیس گفتمانی است که خود این پرکتیس گفتمانی ناشی از پرکتیس اجتماعی است. نهادهای مردسالارانه آن زمان در جامعه، باور داشتند که قدرت برای مردان و نه برای زنان است و با بازنمایی زشتی قدرت در زنان سعی داشتند با هژمونی و تحمیل کردن این امر مانع ورد زنان به صحنه قدرت شوند و قدرت را در انحصار خود نگهدارند (یورگنسن و فیلیپس، ۲۰۰۲).

نتیجه‌گیری

سیاست بازنمایی دیزنی در جهتی است که انگاره‌های هم‌خوان با گفتمان قدرت جامعه را به نمایش گذارد؛ به بیان دیگر، تصاویری که در انیمیشن‌ها وجود دارد انعکاس نگرش‌های جامعه وسیع‌تری را نشان می‌دهد. در پاسخ به سؤال اول تحقیق می‌توان گفت در انیمیشن‌های دوره اول زنان کنش‌چندانی ندارند و اگر هم کنشگر باشند، کنش و قدرت آنها جنبه منفور دارد و با چهره‌ای زشت و اخلاقی شیطانی همراه است. شاید بتوان این گفتمان را به شرایط تاریخی موجود در قرون وسطی مربوط دانست؛ زمانی که زنان قدرتمند، کنشگر و اندیشمند همانند ژاندارک^۱ جادوگر خطاب می‌شدند و در آتش خشم مردان و کلیسا، زنده سوزانده می‌شدند. همچنین در این دوره شاهد نظام اجتماعی و گفتمانی مردسالارانه هستیم که از زنان فقط خانه‌داری، نگهداری از فرزندان، قصه‌گویی و نغمه‌سرای، پختن و شستن

1. Joan of Arc

انتظار داشتند. اما بازنمایی شخصیت زن در انیمیشن‌های دوره دوم به صورت زنی اهل مطالعه، کنشگر، کنجکاو و شجاع است که تن به قدرت و سلطه مردانه و جامعه مردسالار نمی‌دهد. او رهایی‌بخش، منجی، خداگونه و مسیح‌وار است. انسانی که سبب دگرگونی شخصیت مرد و تولد دوباره می‌شود. زن دیگر فقط انسانی نیست که تن به کارهای خانه دهد و منتظر شاهزاده‌ای با اسب سفید (همانند انیمیشن‌های دوره اول) باشد، بلکه خود تصمیم می‌گیرد با چه شخصی ازدواج کند یا کلاً ازدواج نکند. در دوره سوم، برخلاف انیمیشن‌های دوره‌های قبل، زنان با نگاهی رو به جلو، آینده‌نگرانه و آینده‌ساز، بازنمایی شده‌اند. قدرت زنان منفور و زشت نیست و برعکس، قدرت در زنان با زیبایی و خوب بودن شخصیت او در ارتباط است. او جنگاور، مهربان و متفکر است. شخصیت زن در این دوره تن به کلیشه‌های مردانه مبنی بر «دختر خوب بودن» و «در خانه ماندن» نمی‌دهد و منتظر منجی یا مردی نیست که او را نجات دهد، بلکه با قدرت خودش، خود و دیگران را نجات می‌دهد. او هم قهرمان و هم ضدقهرمان است، هم قدرت قهار بودن را دارد و هم قدرت رهایی‌بخشی و مرعوب گفتمان و قوانین مردسالاری نمی‌شود. اگرچه در تمامی انیمیشن‌های مورد تحلیل و سه انیمیشن مندرج در این مقاله، شخصیت زن در گذر زمان تغییر می‌کند، کنشگر می‌شود، منجی و پیامبرگونه می‌شود و دیگر داشتن قدرت با زشتی و پلیدی در ارتباط نیست؛ اما عنصر بصری مشترک بین شخصیت زن در دهه‌ها و دوره‌های تاریخی مختلف دیزنی فرم بدن او است. بدن زن شخصیت اصلی داستان همواره باریک و باربی‌گونه بوده است و از شکل سنتی دیزنی فاصله نگرفته است. این گونه بدن‌ها دست بالا را دارند و فرم بدن‌های چاق به حاشیه رانده شده است. کنشگری و ساختارشکنی زن در انیمیشن‌های دوره دوم و سوم نسبت به انیمیشن‌های دوره اول مانند سفیدبرفی و هفت کوتوله و سیندرلا را نباید نشان از آگاهی و تغییر ذهنیت سازندگان آن همگام با جامعه دانست، بلکه می‌توان گفت حتی کنشگر بودن زنان در انیمیشن‌های اخیر در راستای جذب مخاطب و مهندسی ذهن و سپس مهندسی بدن دانست. از طرفی این تغییر و جذب مخاطب را باید در راستای منافع اقتصادی، سیاسی و فرهنگی بررسی کرد. در پاسخ به سؤال تحقیق که آیا تصویر زنان و محتوای داستان‌ها در انیمیشن‌های دیزنی با گذشت زمان به صورت تحولی و پیشرونده نسبت به

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

انیمیشن‌های قبلی تغییر می‌یابد و یا اینکه دیزنی در انجام این کار ناموفق بوده است، می‌توان گفت هر چند زنان در گذر از زمان به ظاهر تغییر نموده‌اند و شخصیت کنشگری پیدا می‌کنند، اما با تحلیل‌های اقتصادی، فرهنگی و سیاسی، نتیجه تن به سؤال تحقیق نمی‌دهد و در یک چرخش استعلایی^۱ (فرارونده) نشان می‌دهد که این انیمیشن‌ها تنها به ظاهر تحویل نموده‌اند و شخصیت زن را کنشگر نشان می‌دهند، اما در باطن، این تغییرات در خدمت نظام اقتصادی و سیاسی است و فراتر از مسئله جنسیت، قصد برساخت و تحمیل کردن سبک زندگی خاصی را در مخاطب (جدا از زن یا مرد بودن) دارند. سازندگان دیزنی، با نمایش کنشگری زن و بدن‌بال آن جذب مخاطب، راحت‌تر ارزش‌های خود (یعنی ارزش‌های جامعه غربی و خصوصاً آمریکایی بودن) را به مخاطب تحمیل می‌کنند. همچنین با جذب مخاطب که هم‌مونی دارد، زیست-جهان سایر مناطق جهان را تغییر می‌دهند و از این طریق کسب قدرت می‌کنند. حتی در انیمیشنی مانند پوکوهانتس که مربوط به قبایل سرخپوستی است، شاهد هستیم تفکرات پوکوهانتس مربوط به زیست-جهان یونان باستان و افرادی مانند هراکلیتوس (در یک رودخانه نمی‌توان دوبار قدم گذاشت) است. فضای غالب و زبان غالب، جهان غربی و زبان انگلیسی است که سبب سلطه و تک‌صدایی شدن انیمیشن‌ها می‌شود. این انیمیشن‌ها را باید در پیوند با پارک‌های دیزنی و مک‌دولاند فروشی‌ها، دانست، که با «مک‌دیزنی‌وار» کردن جهان سعی بر تحمیل کردن ارزش‌هایی که خود ایجاد کرده‌اند (که اغلب این ارزش‌ها مانند ثروت و قدرت مردانه هستند) بر سایر نقاط جهان دارند. با توجه به نتایج به دست آمده، پیشنهاد می‌شود موضوع شخصیت زن در سایر انیمیشن‌ها و تولیدات تصویری با همین روش بررسی گردد تا نتایج جامع‌تری حاصل شود.

فهرست منابع

۱. آشوری، الهام (۱۳۹۵). بررسی سیر تحولی نقش زنان در فیلم‌های انیمیشن دیزنی، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته تصویر متحرک، دانشگاه هنر، دانشکده سینما تئاتر.
۲. احمدی، بابک (۱۳۹۶). ساختار و تأویل متن، تهران: نشر مرکز.
۳. الیاده، میرچا (۱۹۹۱). متون مقدس بنیادین از سراسر جهان، (مترجم: مانی صالحی علامه)، تهران: فراروان.
۴. بابک‌معین، مرتضی (۱۳۹۴). معنا به مثابه تجربه زیسته (گذار از نشانه‌شناسی کلاسیک به نشانه‌شناسی با دورنمای پدیدارشناسی)، تهران: سخن.
۵. بابک‌معین، مرتضی (۱۳۹۶). ابعاد گمشده معنا در نشانه‌شناسی روایی (کلاسیک) نظام معنایی تطبیق یا رقص در تعامل)، تهران: شرکت انتشارات علمی فرهنگی.
۶. برن، لوسیا؛ و دیگران (۲۰۰۴). جهان اسطوره‌ها (یونانی، رومی اسکاندیناوی، مصری، سلتی)، (مترجم: عباس مخیر)، جلد اول، تهران: نشر مرکز.
۷. بشیر، حسن؛ و جواهری، جواد (۱۳۹۵). «تحلیل انیمیشن‌های هالیوودی با رویکرد تربیتی»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره دهم، شماره ۴، ۱۱۶-۸۷.
۸. بیتس، دانیل؛ و پلاگ، فرد (۲۰۰۲). انسان‌شناسی فرهنگی، (مترجم: محسن ثلاثی)، جلد اول، تهران: انتشارات علمی.
۹. پاترسون، مارک (۲۰۱۸). مصرف و زندگی روزمره، (مترجمان: جمال محمدی و زرگس ایمانی مرنی)، تهران: نشر نی.

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

۱۰. پیرسون، کیث آنسل؛ و کی، جان مولر (۲۰۰۲). *فلسفه برگسن*، (مترجم: محمدجواد پیرمرادی)، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت)، مرکز تحقیق و توسعه علوم انسانی.
۱۱. تودورف، تزوتان (۱۹۸۴). *منطق گفتگویی میخائیل باختین*، (مترجم: داریوش کریمی)، تهران: مرکز.
۱۲. جانستون، ایدرین (۲۰۱۳). *ژاک لکان*، (مترجم: هیمن برین)، جلد ۳۲، تهران: ققنوس.
۱۳. ده صوفیانی، اعظم (۱۳۸۸). *والت دیزنی و کلیشه‌سازی برای کودکان*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته علوم ارتباطات اجتماعی، دانشگاه علامه طباطبایی، دانشکده علوم اجتماعی.
۱۴. رشیدیان، عبدالکریم (۱۳۹۳). *فرهنگ پسامدرن*، تهران: نشر نی.
۱۵. روزنبرگ، دوآ (۲۰۰۱). *اساطیر جهان داستان‌ها و حماسه‌ها*، (مترجم: عبدالحسین شریفیان)، جلد ۱، تهران: انتشارات اساطیر.
۱۶. ریتزر، جورج (۲۰۱۱). *نظریه جامعه‌شناسی*، (مترجم: هوشنگ نایی)، تهران: نشر نی.
۱۷. سجودی، فرزانه (۱۳۹۷). *نشانه‌شناسی کاربردی*، تهران: علم.
۱۸. سولومون، رابرت سی (۱۹۹۷). *تاریخ فلسفه راتلج (عصر ایده‌آلیسم آلمانی)*، (مترجم: حسن مرتضوی)، جلد ۶، تهران: نشر چشمه.
۱۹. شعیری، حمیدرضا (۱۳۹۱). *نشانه‌معناشناسی دیداری (نظریه و کاربردها)*، تهران: سخن.
۲۰. شعیری، حمیدرضا (۱۳۹۵). *نشانه‌معناشناسی ادبیات*، تهران: انتشارات دانشگاه تربیت مدرس.

تحلیل گفتمان انتقادی سیر تحول انیمیشن‌های والت دیزنی با محوریت زن

۲۱. شوالیه، ژان؛ و گربران آلن (۱۹۹۵). فرهنگ نمادها (اساطیر، رویاها، رسوم ایماء و اشاره، اشکال و قوال، چهره‌ها، رنگ‌ها، اعداد)، (مترجم: سودابه فضایی)، تهران: انتشارات جیحون.

۲۲. فرکلاف، نورمن (۱۹۹۵). تحلیل انتقادی گفتمان، (مترجم: فاطمه شایسته و دیگران)، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.

۲۳. فلاوردو، جان؛ و ریچاردسون، جان (۲۰۱۸). راهنمای گفتمان‌شناسی انتقادی، (مترجم: گروه مترجمان)، قم: لوگوس.

۲۴. فلدمن، جروم (۲۰۰۶). از ماکول تا استعاره نظریه نرونی زبان، (مترجم: جهان‌شاه میرزاییگی)، تهران: انتشارات آگاه.

۲۵. کاپلستون، فردریک چارل (۱۹۸۵ الف). تاریخ فلسفه (یونان و روم)، (مترجم: سیدجلال‌الدین مجتبوی)، جلد ۱، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

۲۶. کاپلستون، فردریک چارلز (۱۹۸۵ اب). تاریخ فلسفه (از ولف تا کانت)، (مترجمان: اسماعیل سعادت و منوچهر بزرگمهر)، جلد ۶، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.

۲۷. کوبلی، پاول (۲۰۱۰). سیر نشانه‌شناسی، (مترجم: راحله قاسمی)، تهران: انتشارات سیاه‌رود.

۲۸. گرمس، آلژیرداس ژولین (۱۹۸۷). نقصان معنا (عبور از روایت‌شناسی ساختارگرا: زیبایی‌شناس حضور)، (مترجم: حمیدرضا شعیری)، تهران: نشر خاموش.

۲۹. لیوون، تئوون (۲۰۰۵). آشنایی با نشانه‌شناسی اجتماعی، (مترجم: محسن نوبخت)، تهران: نشر علمی.

۳۰. مافی‌مقدم، حسین (۱۳۹۹). نظام فلسفی هگل، تهران: نقد فرهنگ.

۳۱. محمدپور، احمد (۱۳۹۷). *روش در روش، قم: لوگوس.*
۳۲. محمدپور، احمد (۱۳۹۷). *ضد روش، قم: لوگوس.*
۳۳. موحد، ضیاء (۱۳۹۸). *درآمدی به منطق جدید، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.*
۳۴. میتفورد، میراندا بوروس. (۲۰۰۸). *دایره‌المعارف مصور نمادها و نشانه‌ها، (مترجمان: معصومه انصاری و حبیب بشیرپور)، تهران: نشر سایان.*
۳۵. نوذری، حسینعلی (۱۳۹۴). *نظریه انتقادی مکتب فرانکفورت در علوم اجتماعی و انسانی، تهران: آگه*
۳۶. وال، ژان آندر (۱۹۵۳). *بحث در مابعدالطبیعه، (مترجم: یحیی مهدوی)، تهران: خارزمی*
۳۷. هایدگر، مارتین (۱۹۲۷). *هستی و زمان، (مترجم: سیاوش جمادی)، تهران: نشر ققنوس*
۳۸. هلیدی، مایکل؛ و حسن، رقیه (۱۹۸۹). *زبان بافت و متن (جنبه‌هایی از زبان در چشم‌اندازی اجتماعی نشانه‌شناختی)، (مترجمان: مجتبی منشی‌زاده و طاهره ایشانی)، تهران: نشر علمی.*
۳۹. یانگ، جولیان (۲۰۱۴). *فلسفه قاره‌ای و معنای زندگی، (مترجم: بهنام خداپناه)، تهران: انتشارات حکمت.*
۴۰. یورگنسن، ماریان؛ و فیلیپس، لوئیز (۲۰۰۲). *نظریه و روش در تحلیل گفتمان، (مترجم: هادی جلیلی)، تهران: نشر نی.*

41. Davis, Amy. (2006). *Good Girls & Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*, New Barnet: John Libbey, Print.

42. Sadden, Maddy. (2019). *A representation of femininity in Disney's animated movies Snow White, Mulan, and Brave*, Master Thesis, Creative Industries Radboud University Nijmegen
43. Saladino, Caitlin J. (2014). *Long May She Reign: A Rhetorical Analysis of Gender Expectations in Disney's Tangled and Disney/Pixar's Brave*, UNLV Theses, Dissertations, Professional Papers, and Capstones, 2137.

