



The Collapse of Meaning, Language Games, and Semiotic Resistance in Ku! Kin dza dza, Hedayat's The Blind Owl, and Orwell's ۱۹۸۴ through Wittgenstein, Bakhtin, and Lotman

Maryam Moradi

Associate Professor Department of Russian Language Teaching, Faculty of Persian Literature and Foreign Languages, Allameh Tabatabai University, Tehran, Iran.

Abstract:

This article presents a comparative analysis of the collapse of meaning and the transformation of language into mechanisms of domination and, simultaneously, sites of resistance in the Russian animated film Ku! Kin dza dza (۲۰۱۳), in relation to Sadegh Hedayat's The Blind Owl and George Orwell's ۱۹۸۴. The study employs a qualitative interpretive methodology grounded in semiotic analysis, cultural discourse analysis, and comparative readings of narrative structures, selected scenes, and linguistic systems. The theoretical framework integrates Wittgenstein's concept of language games, which understands language as social action embedded in forms of life; Bakhtin's theories of dialogism, polyphony, and carnivalesque humor as strategies against monologic languages of power; and Lotman's semiosphere theory, emphasizing center-periphery dynamics, borders, and untranslatability. The findings reveal that in all three works, centralized and official languages—whether the radically reduced vocabulary of planet Plyuk, Orwellian Newspeak, or the repetitive and enclosed narrative discourse of The Blind Owl—operate as ideological instruments of control. In contrast, meaning emerges within marginal spaces, silences, carnivalesque humor, polyphonic voices, and moments where translation fails. The results further indicate that in Ku! Kin dza dza, meaning is not produced within the official language of the center but is continually re-generated through peripheral zones, linguistic gaps, and alternative language games. Humor functions simultaneously as a mechanism of de-signification and as a producer of critical meaning. Despite their historical and cultural differences, these works collectively portray a convergent image of the modern crisis of meaning and the limited yet persistent potential for linguistic resistance.

Keywords: Bakhtin's dialogism and polyphony, Lotman's semiosphere, Wittgenstein's language games, Ku! Kin-dza-dza, Blind Owl and ۱۹۸۴.

فروپاشی معنا، بازی‌های زبانی و مقاومت نشانه‌ای در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» بوف کور هدایت و ۱۹۸۴ اورول با تکیه بر ویتگنشتاین، باختین و لوتمان

مریم مرادی^۱

دانشیار گروه آموزشی زبان روسی، دانشکده ادبیات فارسی و زبانهای خارجی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران.

چکیده:

این مقاله به تحلیل تطبیقی فروپاشی معنا و دگردیسی زبان به سازوکار سلطه و در عین حال مقاومت در انیمیشن روسی *Ku! Kin-dza-dza* (۲۰۱۳) با ارجاع تطبیقی به بوف کور صادق هدایت و ۱۹۸۴ جورج اورول می‌پردازد. روش تحقیق، کیفی-تفسیری و مبتنی بر تحلیل نشانه‌شناختی، تحلیل گفتمان فرهنگی و خوانش تطبیقی صحنه‌ها، ساختارهای روایی و نظام‌های زبانی است. چهارچوب نظری پژوهش ترکیبی از بازی‌های زبانی ویتگنشتاین (زبان به مثابه کنش اجتماعی وابسته به صورت‌های زندگی و فاقد ذات واحد)، گفت‌وگومندی، چندصدایی و طنز کارناوالی باختین (مقاومت در برابر زبان تک‌صدایی قدرت)، و نظریه سمیوسفر یوری لوتمان (مرکز/پیرامون، مرز و ترجمه‌ناپذیری) است. یافته‌ها نشان می‌دهد که در هر سه اثر، زبان رسمی مرکزگرا - چه در قالب واژگان تقلیل‌یافته سیاره پلیوک، چه در نیوزپیک اورولی و چه در روایت‌های بسته و تکرارشونده بوف کور - کارکردی ایدئولوژیک و کنترل‌گر دارد. در مقابل، معنا در حاشیه‌ها، سکوت‌ها، طنز کارناوالی، چندصدایی و شکست‌های ترجمه شکل می‌گیرد. نتایج نشان می‌دهد که معنا در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» نه در زبان رسمی مرکز، بلکه در حاشیه‌ها، ترجمه‌ناپذیری‌ها و بازی‌های زبانی بدیل بازتولید می‌شود و طنز، به‌عنوان سازوکاری نشانه‌ای، هم‌زمان ابزار معنازدایی و تولید معنای انتقادی است. این متون، با وجود تفاوت‌های تاریخی و فرهنگی، تصویری هم‌افق از بحران معنا در جهان مدرن و امکان‌های محدود اما پایدار مقاومت زبانی ارائه می‌کنند.

کلیدواژه‌ها: گفت‌وگومندی باختین، سمیوسفر لوتمان، بازی‌های زبانی ویتگنشتاین، Ku! Kin-dza-dza، بوف کور و ۱۹۸۴.

^۱ m.moradi@atu.ac.ir

مقدمه:

در جهان مدرن و پساییدئولوژیک، زبان دیگر صرفاً ابزار انتقال معنا نیست، بلکه خود به مسئله‌ای فلسفی، سیاسی و وجودی بدل شده است. آثار ادبی و هنری این دوره، بیش از آن که بازنمایی واقعیت باشند، میدان‌هایی برای نمایش فروپاشی معنا، سوءتفاهم، و بیگانگی سوژه در شبکه‌ای از رمزگان‌ها و گفتمان‌های مسلط‌اند. از منظر هرمنوتیکی، معنا نه در درون ساختار صوری متن، بلکه در افق تعامل میان متن، بافت فرهنگی و افق تاریخی مفسر پدیدار می‌شود؛ افقی که همواره ناتمام، سیال و گفت‌وگویی است. در این چارچوب، رویکردهای فرمالیستی کلاسیک که متن را نظامی خودبسنده و مستقل از زمینه‌های اجتماعی و ایدئولوژیک می‌انگارند، توان تبیین کنش‌های زبانی و معنایی در متون انتقادی معاصر را ندارند.

انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» با خلق جهانی مبتنی بر فقر واژگانی، زبان ساختگی و روابط طبقاتی رمزگذاری‌شده، نمونه‌ای بارز از متنی است که معنا را نه در فرم، بلکه در برخورد صداها، بازی‌های زبانی، و منازعه گفتمان‌ها تولید می‌کند. این اثر، هم‌صدا با آثاری چون ۱۹۸۴ اورول و بوف کور هدایت، زبان را به مثابه میدان سلطه، اطاعت و مقاومت به تصویر می‌کشد. بنابراین، تحلیل آن مستلزم رویکردی است که زبان را کنشی اجتماعی، تاریخی و بیناسوژه‌ای بداند؛ رویکردی که در پیوند میان هرمنوتیک، گفت‌وگوئیت باختینی و بازی‌های زبانی ویتگنشتاین به‌روشنی قابل پی‌گیری است. همچنین، پیوند ویتگنشتاین و باختین در این پژوهش، نه هم‌ارزی نظری، بلکه هم‌افقی هرمنوتیکی آن‌ها در فهم زبان به مثابه کنش اجتماعی است.

چارچوب نظری تحقیق:

چارچوب نظری تحقیق حول محور سمیوسفر یوری لوتمان، گفت‌وگوئیت و چندصدایی میخائیل باختین و بازی‌های زبانی ویتگنشتاین استوار است که در زیر به طور اجمالی به هر کدام از آنها اشاره می‌شود:

سمیوسفر:

لوتمان سمیوسفر را اینگونه تعریف می‌کند: «در کل فضای نشانه‌شناسی، از اصطلاحات تخصصی اجتماعی و اصطلاحات عامیانه گروه‌های سنی گرفته تا مد، نوعی نوسازی مداوم رمزگان‌ها نیز وجود دارد، بنابراین هر زبانی در یک فضای نشانه‌شناسی غوطه‌ور می‌شود و تنها از طریق تعامل با آن فضا می‌تواند عمل کند» (Lotman, ۱۹۹۰: ۱۲۴). علاوه بر این: «واحد نشانه‌شناسی، به عنوان کوچکترین مکانیسم دارای عملکرد، نه یک زبان جداگانه، بلکه کل فضای نشانه‌شناسی فرهنگ مورد نظر است. این فضایی

است که ما آن را سمیوسفر می‌نامیم. سمیوسفر نتیجه و شرط توسعه فرهنگ است» (Lotman, ۱۹۹۰: ۱۲۵). بنابراین سمیوسفر کل فضای نشانه‌ای فرهنگ را شامل می‌شود و هر زبان و نظام نشانه‌ای نیز درون سمیوسفر جای دارد. در هر سمیوسفر نظام‌های مرکزی (زبان رسمی و هنجارها) در برابر نظام‌های پیرامونی (زبان‌های اقلیت، نوآوری و هنر) وجود دارند. معنا در مرز میان این دو نظام پدید می‌آید یعنی در جایی که ترجمه ممکن یا ناممکن می‌شود. متن هنری نیز به مثابه‌ی مدل ثانویه‌ای و نظام-های نشانه‌ای مرتبه دوم‌اند که واقعیت را دوباره رمزگذاری می‌کنند. گفتگومندی و چندصدایی:

باختین، زبان را عرصه‌ی هم‌زیستی صداها می‌داند. معنا از برخورد صداها زاده می‌شود، و نه از گفتار تک‌صدایی قدرت. گفتگومندی از نظر باختین، به منزله‌ی پیوسته بودن متن با بافت و مؤلف متن و نیز مؤلفان پیش از آن است یعنی یک پدیده‌ی چندسبکی، چندزبانی و چندآوایی. آنگونه که نامور مطلق توضیح می‌دهد: «گفتگومندی ادبی در بستر ادبیات و هنر به طرح موضوع گفتگومندی در اثر هنری و ارتباط با فراثر می‌پردازد و گفتگومندی زبانشناختی نیز مطالعه زبانشناختی گفتگومندی در بستر زبانی و امکانات زبانشناختی برای ظهور و بروز چندصدایی زبانی را مورد بررسی و مطالعه قرار می‌دهد» (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۶۸). چندصدایی به منزله-ی توزیع مساوی صداها در متن است: «به گونه‌ای که تمام صداها حق حضور داشته باشند و یکی بر دیگری مسلط نباشد» (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۶۸). بازی‌های زبانی:

ویتگنشتاین در تحقیقات فلسفی، زبان را نه مجموعه‌ای از قواعد صوری بلکه «بازی-هایی در زندگی» می‌داند. از نظر ویتگنشتاین، گفتن، دستور دادن، پرسیدن، توهین کردن، احترام گذاشتن، همگی بازیهای زبانی هستند که درون یک «صورتی از زندگی» معنا پیدا می‌کنند: «با اصطلاح، بازی زبانی، قصد برجسته ساختن این واقعیت را داریم که سخن گفتن به زبان بخشی از یک فعالیت، با بخشی از یک صورت زندگی است» (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰: ۴۵-۴۴). هر بافت اجتماعی، بازی خاص خود را دارد و معنا از کاربرد در بازی زاده می‌شود.

پیشینه تحقیق:

در میان پژوهشهایی که در زمینه بازیهای زبانی ویتگنشتاین، کارناوالی‌سازی و گفت-وگومندی باختین و سمیوسفر لوتمان صورت گرفته، موردی یافت نشد که تلفیقی از همه‌ی این رویکردها را در تفسیر انیمیشن «Ku-kin-dza-dza» محصول سال

۲۰۱۳ روسیه در بر گرفته باشد. با این وجود در این بخش به برخی از پژوهش‌هایی که در راستای مقاله مزبور می‌باشد، اشاره می‌شود:

تنها پژوهشی که در حوزه تفسیر «Ku! Kin-dza-dza» انجام شده است پیرامون نسخه فیلم آن محصول سال ۱۹۸۶ انجام گرفته، داستانی از گیورگی دانلیا و رواز گابریادزه که بر ماجرای از دو غریبه به نام استانیسلاو لیوبشین یا دایی وو - سرکارگر ساختمانی و نوازنده ویولون، دانشجوی رشته موسیقی اهل گرجستان به نام لوان گابریادزه، استوار است که به سیاره پلیوک در منظومه «Kin-dza-dza» سفر می‌کنند (Smith, ۲۰۱۷: ۷۶۵). اسمیت اذعان می‌کند که تمامی واژگان این سیاره به استثنای دو واژه ی «ku» «کو» و «kyu» «کیو» تنها اسمند و بر نامیدن اشیاء و مفاهیم به کار می‌روند (Smith, ۲۰۱۷: ۷۶۵).

در خوانش داس دیپانکار و نیوگ ریتوپرنا، نظریه‌ی «بازی‌های زبانی» ویتگنشتاین بر این فرض استوار است که زبان نه یک کل یگانه با ساختار منطقی واحد، بلکه مجموعه‌ای از کاربردها و بازی‌های متکثر است که هر یک منطق درونی و «قواعد» خود را دارد (Dipankar & Rituparna, ۲۰۲۰: ۱۴۳).

به گفته ش. مسعودی و ن. سعادت کارناوال ماهیتی هنجارشکن دارد که از طریق اجراهای طغیان‌گر و لحنی گروتسک، برای اجراگر لحظاتی لذت‌آفرین و برای تماشاگر خنده و حیرت ایجاد می‌کند (مسعودی و سعادت، ۱۴۰۱: ۳۵۱). س. پ. گورین می‌گوید: «در نظریه باختین، ماهیت کارناوال به «وارونگی تقابل‌های دوتایی» معطوف می‌شود: شاه را دلقک می‌نامند، اسقف را فحاش و کافر، آنچه در بالاست پایین و سر، باسن و اندام‌های جنسی (اندام‌های تحتانی جسم به تعبیر باختین) محسوب می‌شوند (Гурин, ۲۰۱۷: ۳۶۵).

با توجه به آنکه مفاهیم نظری پژوهش مزبور در تفسیر تطبیقی انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» با رمان بوف کور صادق هدایت و نیز رمان ۱۹۸۴ جرج اورول نمود یافته است. در ادامه به بررسی اجمالی پژوهشهایی می‌پردازیم که در تبیین این مفاهیم نظری، راهگشا می‌باشند.

بوف کور:

طهماسبی، رمان بوف کور را «دربدارنده‌ی عصاره و فشرده‌ی ویژگی‌های انسان تاریخی-فرهنگی ایرانی و انتقاد از جهان‌نگری عام تاریخی انسان ایرانی» می‌داند (طهماسبی، ۱۳۹۰: ۱۶-۱۴). م. عباسی و دیگران (۱۳۹۵)، نشان داده‌اند که هدایت قادر بوده با عنصر تکرار و باهم‌آیی و مترادف، امیال و اندیشه‌های درونی خود را در متن بوف کور منعکس نماید (عباسی و دیگران، ۱۳۹۵: ۲۸۳). ز. کوشکی و دیگران (۱۳۹۹)،

بازتاب نیهیلیسم در بوف کور صادق هدایت و پوچ‌گرایی فلسفی در مالون می‌میرد ساموئل بکت را مورد پژوهش قرار داده‌اند (کوشکی و دیگران، ۱۳۹۹: ۱۶۳). اسد آبشیرینی (۱۴۰۱) نثر هدایت در بوف کور را رفت‌وآمدی میان «امر واقعی» و «نظم نمادین» لاکانی و نیز شکل درونی‌شده‌ای از مفهوم قدرت که از دیگری بزرگ بر او اعمال می‌شود، می‌داند (آبشیرینی، ۱۴۰۱: ۳۴-۳۳).

تنها پژوهشی که به زبان فارسی در حوزه رمان ۱۹۸۴ جورج اورول انجام گرفته، مقاله سید محمد مظفری با عنوان «صدسالگی جورج اورول: بازخوانی کتاب‌های ۱۹۸۴ و مزرعه حیوانات است. مظفری، دنیای ترسیم‌شده در رمان ۱۹۸۴ را دنیای می‌خواند که: «مانیفست حاکم بر آن، بدون هر پرده‌پوشی مهوع است» (مظفری، ۱۳۸۴: ۶۵). مظفری معضل آشنای حکومت‌های انقلابی توتالیتار را چنین توضیح می‌دهد: «در ۱۹۸۴، اورول با الهام گرفتن از شرایط پدید آمده در آلمان نازی جامعه‌ی دوطبقه‌ای را شرح می‌دهد که اقلیت آن پای‌بندان به ایدئولوژی حزب اینگساک، حزب حاکم ناظر کبیر «Big Brother» و اکثریت آن توده‌های غیرخودی‌اند که وی نام «رنجبران» بر آنان می‌نهد: اکثریتی خاموش که وینستون، کاراکتر محوری رمان، آن زمان که در خلوت خویش از حزب و آرمان‌های آن فاصله می‌گیرد، دل به آنان خوش می‌دارد و این که اگر امیدی به اصلاح باشد در رنجبران نهفته است» (مظفری، ۱۳۸۴: ۶۶).

توما ساوا (۲۰۱۲) رمان ۱۹۸۴ را فرادیس‌توییایی و بازتاب‌دهنده‌ی منطق درونی قدرت می‌داند که در آن قدرت غایت‌نهایی است. با محدودسازی زبان به شکل زبانی نوین، اندیشه نیز محدود می‌شود تا جرم فکری ناممکن گردد (Sava, ۲۰۱۲: ۵۴). ساوا قدرت را همچون «بازی» توصیف می‌کند که ارزش آن در تداوم خود بازی نهفته است و نظام برای تداوم بازی به دشمن، جنگ دائمی و مقاومت ساختگی نیاز دارد؛ حتی برادری و مقاومت ساخته حزب‌اند. نتیجه آن است که هیچ صدای بدیلی تثبیت نمی‌شود (Sava, ۲۰۱۲: ۵۵). موکتا باترا (۲۰۱۰)، به بررسی سازوکارهای زبانی-روان‌شناختی می‌پردازد که نظام توتالیتار در ۱۹۸۴ از آن‌ها برای کنترل مطلق شهروندان استفاده می‌کند. باترا با تحلیل دقیق نیوسپیک و دوباره‌باوری نشان می‌دهد که چگونه حزب با محدود کردن واژگان و القای باورهای متناقض، بیان، اندیشه و امکان تصور آلترناتیو را از بین می‌برد (Batra, ۲۰۱۰: ۴).

در ادامه به معرفی انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» و بحث و بررسی نظریات مبنایی پژوهش در تطبیق این انیمیشن با دو اثر بوف کور و ۱۹۸۴ می‌پردازیم.

بحث و بررسی:

در این بخش، با فرض آنکه بوف کور و ۱۹۸۴ برای خوانندگان آثاری آشنا هستند، از معرفی آنها خودداری و تنها به معرفی سوژه‌ی انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza»، شخصیت‌ها و سیر کلی وقایع و از دیدگاه ویتگنشتاین، باختین و لوتمان پرداخته شده است.

انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» محصول سال ۲۰۱۳ کشور روسیه و نسخه بازسازی شده‌ی فیلم تخیلی-کمدی دوره‌ی شوروی، با کارگردانی گیورگی دانلیا و تاتیانا ایلینا، اثری پساآخرالزمانی و تمثیلی است که مضامین اجتماعی و طنز ناب اگزیستانسیالیستی نسخه‌ی فیلم را حفظ می‌کند اما لحن ملایم و قابل فهم‌تری را برای مخاطب جوان به دست می‌دهد.

خلاصه داستان: داستان از سفر دو انسان به سیاره‌ای دور به نام «پلیوک» آغاز می‌شود. جایی در کهکشانی دور در جهانی با تمدنی عجیب، فقر، تبعیض طبقاتی، بی‌عدالتی و پوچی که در آن طنز و بی‌معنایی مطلق موج می‌زند.

شخصیت‌های داستان:

۱- ولادیمیر نیکولایوویچ چیژوف یا دایی وُوا، مردی منطقی، خودبین و نماینده‌ی عقل-گرایی مدرن روسی؛ از زمینی‌ها و از طبقه‌ی پایین جامعه که به پاتساک موسومند. نوازنده‌ی مشهور ویولنسل و در شرف طلاق از همسرش، لیوسیا که او را به خاطر مردی به نام زیگنبوگن ترک کرده. چیژوف دخترعمه‌ای به نام آلیونا (یلنا) ایوانوونا تساراپکینا و برادرزاده‌ای به نام آناتولی تساراپکین (تولیک) دارد. در آغاز انیمیشن شاهد صحنه‌ای هستیم که وُوا در کنسرت خودش حضور دارد و فراموش می‌کند تلفن همراهش را (که در واقع تلفن خدمتکارش یفروسینیاست و او به اشتباه آن را با خود برداشته) خاموش کند. تلفن زنگ می‌خورد و کنسرت خراب می‌شود! وُوا سابقاً بوکسور بوده و حواس‌پرتی دارد و در جای دیگری از انیمیشن می‌گوید که از آکروفوبیا رنج می‌برد.

در ابتدای داستان، پسری جوان به نام تولیک که خود را آناتولی تساراپکین و خواهرزاده‌ی وُوا معرفی می‌کند، به وُوا می‌گوید که در مسیر آمدن به مسکو، دزد کیفش را زده، از او پول قرض می‌کند و می‌خواهد که آن شب را پیشش بماند. وُوا می‌گوید که چنین خواهر و خواهرزاده‌ای ندارد. ناگهان آن دو با موجودی عجیب و پابرنه به نام راماشکا روبه‌رو می‌شوند: مردی که لباسی ساده و مندرس بر تن، تاجی از گل‌های مینا بر سر و چیزی شبیه به کنترل در دست دارد: ابزاری برای برگشت به سیاره‌اش. راماشکا به سوی شخصیت‌های اصلی می‌دود، دستگاه کنترل‌مانند را به آنها می‌دهد و می‌پرسد: «شماره سیاره‌تان در تنتور را به من بگویید! برای رفتن به خانه کدام دکمه

را باید فشار دهم؟» تولید، او را «ТОРЧОК» می‌خواند و با یک معتاد به مواد مخدر یا یک روانی اشتباه می‌گیرد و می‌گوید: «شماره ۰۳ را بگیرد، آنجا کمک می‌کنند» که اشاره به بخش روانپزشکی اورژانس در روسیه دارد. مرد نومیدانه می‌گوید: «شما نباید شماره ۰۳ را بگیرید، شماره ۰۳ پلیوک است، آنجا چاتلان‌ها هستند»، اما تولید، بدون توجه به سخنان او، شماره ۰۳ را روی دستگاه فشار می‌دهد. ناگهان، چیژوف و تولید خود را در بیابان سیاره پلیوک که توسط دو خورشید روشن شده است، تنها می‌بینند.

۲- آناتولی دمیتریه‌ویچ تساراپکین یا تولید، یک زمینی دیگر که به طور ناگهانی همراه با وُوا سر از سیاره‌ی پلیوک در می‌آورد. آناتولی دانش‌آموز کلاس نهم است و به مسکو آمده تا در یک دوره دی‌جی ثبت‌نام کند. مادرش آلیونا (النا) ایوانووا ماشکوکوا (که پس از ازدواج فامیلی تساراپکینا را می‌پذیرد) است. او خواهرزاده‌ی ولادیمیر نیکولایه‌ویچ چیژوف است. چیژوف او را به جا نمی‌آورد و گمان می‌کند کلاهبردار است. تولید در سیاره‌ی پلیوک با ویولنسل دایی‌اش صداهای گوشخراشی تولید می‌کند: آهنگ "مامان، مامان، چه کار کنم؟" را که یادآور زنگ تلفن همراه یفروسینیاست و وُوا آن را به اشتباه با خود از خانه به پلیوک برده، با تولید صداهایی گوش‌خراش با ویولنسل اجرا می‌کند که برای دو شخصیت دیگر انیمیشن، پیرمرد و پیرزن گاری‌سوار پلیوکی و نیز سایر پلیوکی‌ها، جذاب است. اغلب از زبان عامیانه مدرن و ژارگون استفاده می‌کند و به همکلاسی‌اش لیدکا لیزیاکینا علاقمند و از آبرادوکس، شخصیت ربات انیمیشن، بیزار است.

۳- اوئف: هنرمندی فقیر از طبقه‌ی بالادست سیاره‌ی پلیوک (چاتلان‌ها)ست. مانند شخصیت دیگر انیمیشن به نام «بی»، در سیاره‌ی خانودا متولد شده. مردی حریص و بی‌ادب با ظاهری دلک‌گونه و ساده‌دل اما در باطن مکار و فریب‌کار، گستاخ و بی‌شرم. اغلب واژه‌ی «آفت و عوضی» را به زبان می‌آورد. در اولین دیدار با وُوا و تولید، از وُوا شال گردن، پالتوپوست و حتی ویولنسلش را به جای پولی می‌خواهد تا آن دو بتوانند سوار بر «پپلاتس»، وسیله‌ی قدیمی اوئف و بی شوند که ظاهراً تنها راه بازگشتشان از آن سیاره به زمین است. اوئف بسیار علاقمند به دوستی با کیرر، دختر شلوار سبز چاتلانی و به دست آوردن یک جایگاه اجتماعی بالاتر است.

۴- بی: هنرمندی فقیر، کمی مهربان‌تر و منطقی‌تر نسبت به اوئف و صاحب یک وسیله‌ی نقلیه‌ی قدیمی به نام پپلاتس که در هوا حرکت می‌کند. مانند اوئف، در خانودا متولد شده ولی ساکن سیاره پلیوک است. در اصل، بی، یک پاتساک است و مطابق قوانین باید از اوئف که یک چاتلان است، اطاعت کند، اما، نه تنها از اوئف اطاعت نمی‌کند،

بلکه در طول مشاجرات موهای او را می‌کشد. او یک زنگوله در بینی خود دارد که «تساک» نامیده می‌شود و از نشانه‌های یک پاتساک است. رفتارش نسبت به ووا و تولیک، دوگانه است: گاه کمکشان می‌کند و گاه فریبشان می‌دهد. در سیاره‌ی پلیوک هنرمندان پاتساک، مجازند تنها در قفس به اجرای هنری‌شان بپردازند. او و دایی ووا و تولیک نیز در ادامه، در قفس موسیقی می‌نوازند. «بی» یک فیلسوف و روانشناس نیز هست. گاه در تکیه‌کلام‌هایش از واژه‌ی «родной» به معنای «عزیم» استفاده می‌کند.

۵- آبرادوکس: نام ربات انیمیشن و همسفر «بی» و «وئف»، کلاهبردار، منفعت‌طلب، حيله‌گر، ماهر و شجاع و عاشق موسیقی که دوست دارد حرفه‌ای انفرادی برای خود دست‌وپا کند. پس از شکسته شدن ساز ویولنسل دایی ووا، آبرادوکس، سازی خلاقانه و مختص موسیقی «فولک» می‌سازد. چندان از تولیک خوشش نمی‌آید. القاب زیادی دارد که بیشتر آنها را تولیک با لحنی تحقیرآمیز خطاب به وی به کار می‌برد: «اجاق پیکنیک»، «سایبور نصفه نیمه».

۶- راماشکا: موجودی فضایی و پابرنه با تاجی از گل مینا بر سر. وی با استفاده از یک دستگاه دکمه‌دار در زمان و مکان سفر می‌کند، مطیع قانون و دارای شخصیتی موقر. پس از آنکه به طور تصادفی ووا و تولیک را به پلیوک منتقل می‌کند، تا مدت‌ها به دنبال آنهاست تا دوباره به زمین بازشان گرداند. در پایان داستان، با پیشنهاد وسوسه-کننده‌ای مبنی بر تجارت «که‌تسه» (کبریت: کالایی باارزش در پلیوک) از زمین به پلیوک، قاطعانه از انتقال اهالی پلیوک به زمین خودداری می‌کند و «که‌تسه» را کالای قاچاق می‌نامد.

شخصیت‌های دیگر: زمینی‌ها؛ لیوسیا همسر چیژوف که او را به خاطر آرتور زیگنبوگن ترک کرده و درخواست طلاق داده. در کارتون، تنها از نام او یاد می‌شود. فتودور، راننده‌ی چیژوف که تنها در یک یا دو صحنه از کارتون نشان داده می‌شود؛ یفروسینیا پتروونا (فروسیا) خدمتکار چیژوف که چیژوف تلفن همراهش را اشتباهاً با خود برده؛ یلنا (آلیونا) ایوانوونا تساراپکینا مادر تولیک و دختر عمه‌ی چیژوف؛ لیدا لیزیاکینا، دانش‌آموز کلاس نهم و همکلاسی تولیک؛ آرتور زیگنبوگن، نوازنده فلوت و همکار چیژوف؛ در اواخر کارتون، او در توهّمات چیژوف در خانودا - سیاره‌ای با اکسیژن اندک - ظاهر می‌شود و از او گاه در مکالمات میان موجودات پلیوکی با چیژوف به عنوان معشوق لیوسکا یاد می‌شود که هدف از آنها، خشمگین کردن چیژوف است؛ آقای په‌ژه، یک چاتلان و حاکم سیاره پلیوک در کهکشان کین-دزا-دزا است. در جایی از کارتون، تولیک او را اسیر می‌کند تا بتواند از او به عنوان پوششی برای آزادی چیژوف، بی و

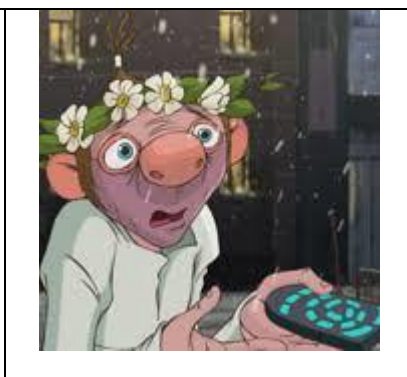
اوئف از زندان اتسیلوپ، پلیس سیاره‌ی پلیوک استفاده کند. په‌ژه‌ی تنبل و بی‌مصرف در مکان‌های مختلف سیاره به همراه پاتساک شخصی‌اش، کو، ظاهر می‌شود؛ تراتس یک چاتلان مسن با جای زخم و رئیس یک باند قاچاق؛ "دیوژن" یک چاتلان قاچاقچی و نوچه تراتس که لکنت زبان دارد. او چیزی شبیه بشکه یا یک تکه لوله تهویه موجداری می‌پوشد؛ لقبش دیوژن است زیرا از نام دیوژن، فیلسوف یونانی **مکتب کلبیون** و مبلغ ساده‌زیستی برگرفته شده که قوانین اجتماع را به سخره می‌گرفت و با بریدن از تعلقات دنیوی، در بشکه‌ای می‌زیست. پیرمرد و پیرزن پاتساک‌ی گاری‌سوار که پیش از پلیوک، در خانودا زندگی می‌کرده‌اند و در سخنانشان با دیگران از مصدر افعال استفاده می‌کنند. از موسیقی‌نواختن خارج از نُتِ تولید خوششان می‌آید و به او و دایی ووا می‌گویند: «یا شما نواختن یا ما رفتن؟» «Или вы играть — или мы уезжать?» زن چاتلانی پرخاشگر و دارای اسلحه‌ای موسوم به ترانکلیوکاتور که رفتاری تحقیرآمیز نسبت به پاتساک‌ها دارد و از حکمرانی په‌ژه بر پلیوک ناراضی است؛ فیتیولکا از ساکنان ریزنقش و گوش‌دراز پلیوک که در ارتباطات کلامی به جای واژه‌ی «کو» از واژه‌ی «چیکیتا» استفاده می‌کند؛ هنگام شب و زمانی که ووا غم‌زده به آرامی ویولونسل می‌نوازد، فیتیولکا، از مخفی‌گاهش بیرون می‌آید و از آنجایی که از نواختن ووا خوشش آمده، هدیه‌ای کوچک (یک صدف) در دست می‌گیرد، برای ووا می‌آورد و با موسیقی که ووا می‌نوازد، پای کوبی می‌کند. ایک، یک مرد چرخ و فلک به دست که کارش عبور دادن افراد از پرتگاهی در پلیوک است و با دریافت هزینه اضافی، حمل‌ونقل از پرتگاه را با «تسورلاپ» (وسیله‌ای نقلیه مانند دوچرخه) ارائه می‌دهد؛ او از افراد مبتلا به آکروفوبیا متنفر است.



ایک، اوئف و بی



تولیک و چیژوف

	
تراتس	راماشکا
	
فیتولکا	دیوژن
	
پیرمرد و پیرزن گاری‌سوار پاتساکي و چیزوف	اتسیلوپ – پلیس سیاره پلیوک

	
په‌ژه و نوکر شخصی‌اش کو	آبرادوکس، آقای په‌ژه و تولیک

در سیاره پلیوک تنها چند واژه وجود دارد: «کو»، «په»، «پاتساک»، «چاتلان» و ... که کل ساختار طبقاتی و فرهنگی را تعیین می‌کنند و یادآور ایده‌ی زبان نو یا «نیوسپیک» در رمان اورول به نام «۱۹۸۴» هستند. در پلیوک شاهد کاهش واژگان (همه‌چیز با چند واژه بیان می‌شود)، تسلط طبقه‌ای (واژه‌ها نشان‌دهنده‌ی جایگاه اجتماعی‌اند. گفتن «ku» نماد احترام و نگفتن آن نماد بی‌احترامی است) و فروپاشی معنا (به دلیل ابهام کاربردی واژگان، معنا دائما در نوسان است و سوءتفاهم به ساختار جهان تبدیل می‌شود) هستیم. زبان آینده‌ی جامعه‌ای است که معنا و ارزش‌ها در آن تهی شده‌اند. پلیوکی‌ها تنها از طریق قواعد مکانیکی (و نه درک متقابل) با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند.

در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» نظریه تلفیقی سمیوسفر لوتمان، گفتگومندی و چندصدایی باختین و بازیهای زبانی ویتگنشتاین به طرز برجسته‌ای تجسم یافته است. مفاهیم مطرح شده در انیمیشن، بازی‌های زبانی متناظر با این مفاهیم و نیز معانی فلسفی آن‌ها به‌طور خلاصه در جدول زیر نشان داده شده است:

معنای فلسفی	بازی زبانی متناظر	عنصر انیمیشن
انتقاد از سلطه‌ی زبان رسمی و یکدست‌سازی ایدئولوژیک	فروپاشی تنوع بازی‌های زبانی و محدود شدن آن به یک بازی	واژه‌ی «ku» که تقریباً جایگزین تمام واژگان دیگر شده
زبان دیگر معنا را انتقال نمی‌دهد بلکه ابزاری جهت بیان و اجرای اطاعت است	زبان به مثابه‌ی آیین اجتماعی	زمان ادای واژه‌ی «ku»، پاتساک باید بر دو گونه‌ی خود سیلی بزند و بر روی زانوان خم شود

تفاوت میان «پاتساک»ها و «چاتلان»ها	زبان به‌عنوان ابزار تمایز و قدرت است	نظام طبقاتی از دل زبان شکل می‌گیرد و نه برعکس.
------------------------------------	--------------------------------------	--

طبق جدول می‌توان متوجه شد که: به بیان ویتگنشتاینی، جهان پلیوک، نتیجه‌ی تک‌بازی‌سازی زبان است. تنها یک بازی مجاز است و همین بازی، معنای اجتماعی را می‌میراند. اینکه واژه‌ی «ku» فاقد معنای خاصی است با وجودی که جایگزین تقریباً تمام کلمات شده است نشان می‌دهد که معنای واژه نه در ذات و تصویر ذهنی و نه در تطابق با شیء، بلکه در کاربرد آن در یک بافت عملی شکل می‌گیرد. به گفته ویتگنشتاین نیز معنا یا «منظور داشتن فرایندی نیست که واژه‌ای را همراهی می‌کند. زیرا هیچ فرایندی نمی‌تواند پیامدهای منظور داشتن را داشته باشد» (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰: ۳۸۴). بنابراین می‌توان گفت که واژه‌ی «ku» معنا ندارد ولی کارکرد خود را دارد.

پیشتر نیز گفته شد که زبان از منظر باختین، عرصه‌ی هم‌زیستی صداهای متضاد است و در این میان نیز معنا محصولی حاصل از برخورد صداهاست. در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» شاهد دنیایی هستیم که همه‌ی شخصیت‌ها، آگاهی خاص خود را دارند و دنیایی را به تصویر می‌کشند که: «هیچ گفتمان مجردی نمی‌تواند به صورت عینی فوق هر گفتمان دیگری قرار گیرد؛ همه‌ی گفتمان‌ها تأویل‌هایی از جهان بوده، به دیگر گفتمان‌ها پاسخ داده و آن‌ها را به خود می‌خوانند» (آلن، ۱۳۹۲: ۴۲-۴۱). طنز، کارناوال و وارونگی، ابزارهایی هستند برای شکستنِ گفتارِ رسمی. در «Ku! Kin-dza-dza» این ایده‌ها در چند سطح عمل می‌کنند:

۱- گفت‌وگومندی درون‌متنی: گفت‌وگو بین دو روس به نام دایی و ووا و تولید و بیگانگان پلیوکی نه صرفاً ترجمه‌ناپذیری بلکه گفت‌وگویی در مرز زبان‌هاست، هر واژه در این مرز چند صدا می‌شود و طنز از همین ترجمه‌ناپذیری برمی‌خیزد.

۲- کارناوال‌سازی قدرت: باختین در رابطه و دنیایش می‌گوید: «دلک، پادشاه جهان وارونه است» (Бахтин, ۱۹۹۰: ۴۱۱). این همان وارونگی سلسله‌مراتب اجتماعی در لحظه کارناوال است. کارناوال، لحظه‌ای است که نظام اجتماعی وارونه می‌شود: «رمان چندآوایه، مانند سنت کارناوالی، با هر نگرشی به جهان که یک نظرگاه «رسمی»، یک موضع ایدئولوژیک، و از این رو یک گفتمان را بر همه‌ی دیگر نظرگاه‌ها، موضع‌ها، و گفتمان‌ها ارجحیت بخشد مبارزه می‌کند» (آلن، ۱۳۹۲: ۴۳). دنیایی که انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» به تصویر می‌کشد، نیز تصویر یک رمان چندآوایه است: «به تعبیری، گفتمان شخصیت‌ها در یک رمان چندآوایه تجسم سرشت بینامتنی یا مکالمه-

بی زبان است چون همواره در خدمت دو سخنگو، دو نیت، و دو موضع ایدیولوژیک البته در چارچوب گفته‌یی واحد است» (آلن، ۱۳۹۲: ۵۰-۴۹). در پلیوک نیز فرادستان یا چاتلان‌ها در نظامی پوچ حکومت می‌کنند که خودش مضحکه‌ی قوانین خودش است. کسانی که شلوارِ رنگی بر پا دارند بسته به رنگ شلوارشان به طبقاتی اجتماعی گوناگونِ جامعه‌ی چاتلانی تعلق دارند و شلوارِ رنگی یادآور تاج وارونه‌ی پادشاهِ کارناوال است.

۳- چندصدایی فرهنگی: باختین معتقد است هیچ متنی تک‌صدا نیست و طنز از برخورد این صداها زاده می‌شود. «این واقعیت که مفاهیم دلالت‌شده، در نظام تفاوت-بنیادِ زبان، به دال‌هایی برای دیگر مدلول‌ها بدل می‌شوند، و آن مدلول‌ها به نوبه‌ی خود به صورت دال‌ها در می‌آیند، در گفتمان رسمی، یا به تعبیر باختین، تک‌گو، به منظور پیشبرد کارکرد ایدیولوژیکِ آن گفتمان، باید محو شود» (آلن، ۱۳۹۲: ۵۴).

از طرفی نیز طبق محور نظری لوتمان، معنا نه در مرکز بلکه در مرزها و در جایی که نشانه‌ها از نظامی به نظام دیگر عبور می‌کنند یعنی در فضای نشانه‌شناختی ساخته می‌شود. در جهان «Ku! Kin-dza-dza»، زبان به‌مثابه نظامی مستقل کار نمی‌کند، بلکه همواره در کل فضای نشانه‌شناختیِ پلیوک غوطه‌ور است؛ ناهمگونی سمیوسفر پلیوک در تضاد میان زبان رسمی «ku»، زبان تقلیدیِ فرودستان و نظام‌های شبه‌زبانی پیرامونی نمود می‌یابد؛ تضادی که در امتداد طیف ترجمه‌پذیری تا ترجمه‌ناپذیری کامل شکل می‌گیرد (Lotman, ۱۹۹۰: ۱۲۵-۱۲۶). این عدم تقارنِ نشانه‌ای، مطابق با الگوی مرکز/پیرامون لوتمان، موجب می‌شود زبان مرکزی حامل قدرت باشد نه فهم (Lotman, ۱۹۹۰: ۱۲۷). در نتیجه، معنا نه در مرکز، بلکه در مرزهای ناکارآمد ترجمه و در برخورد زبان‌های نامتجانس تولید می‌شود؛ جایی که سمیوسفر به‌منزله مولد اطلاعات عمل می‌کند (Lotman, ۱۹۹۰: ۱۲۷-۱۲۸). طنز و ابسورد اثر حاصل همین پویایی ناهمگون و نامتقارن سمیوسفر بسته‌ی پلیوک است. در جهان پلیوکی، مرکز، زبان رسمی پلیوکی است و نشانه‌ی ساده‌ی آن واژه‌ی «ku» است. حاشیه همان زبان رسمی روسی و حافظ فرهنگ انسانی و معنا‌های اختزاعی (بریده و جدا از قوم) است، زبانی که ووا و تولیک و سایر افراد در گفتگو با خود و با پاتساک‌ها به کار می‌برند.

طنز، محصول برخورد این دو حوزه در مرز سمیوسفری انیمیشن با خلق نظامی از نشانه‌هاست که وارونه‌ی جهان انسانی است و به عنوان مکانیسم معنازدایی، صرفاً ابزار خنده نیست. بلکه:

الف- یک ویژگی ویتگنشتاینی است. زیرا بی‌معنایی زبانی را نشان می‌دهد که از کارکردش جدا شده؛ وقتی همه چیز «کو» می‌شود و دیگر هیچ چیز نیست.

ب- طنز کارنارولی به عنوان یک ویژگی باختینی عمل می‌کند که نشان‌دهنده‌ی برهم زدن سلسله‌مراتب از طریق مضحکه و وارونگی است: مانند شلوارهای رنگی نمایندگان قدرت و در حقیقت «زوال عقل نظم رسمی» و نیز سلام نظامی پاتساک‌ها (فرودستان) به چاتلان‌ها (فراستان) به هنگام ادای «کو» با سبکی مضحک.

پ- طنز نشانه‌ای به عنوان یک ویژگی لوتمانی: تولید معنا از جابه‌جایی و وارونگی نشانه‌ها که بازتولید طنز زبانی ویتگنشتاینی نیز هست. هوا و کبریت: کالایی گران‌بها، شلوار رنگی: نشان قدرت، موسیقی زیبا: بی‌ارزش، کبریت: کالایی لوکس و آب: سوخت وسایل نقلیه است. در منطق لوتمانی، پلیوک در واقع یک استعاره‌ی فرهنگی است: جهان دیگر از بیرون به فرهنگ می‌نگرد و معناهایش را معکوس می‌کند تا آن‌ها را بشناسد. همانگونه که والریا موخینا نیز در تبیین ایده‌ی لوتمان پیرامون مفهوم سمیوسفر و کدهای فرهنگی توضیح می‌دهد: «تلاقی محیط‌های معنایی که معنای جدید می‌آفرینند با درک فردی مرتبطند. هنگام تسری آن زبان به کل محیط، این نقاط تلاقی به اصطلاح استعاره‌های زبانی ایجاد می‌کنند و استعاره‌های زبانی نیز حقایق زبان کلی یک مجموعه‌اند (۱۱: ۲۰۱۷، Мухина).

همچنین، دو عنصر «هوا» و «شب» در انیمیشن اهمیت ویژه‌ای دارند و مفاهیم گوناگونی از طریق آنها به مخاطب منتقل می‌شود. در ادامه به بررسی این عناصر در انیمیشن از نظر ویتگنشتاین-باختین-لوتمان می‌پردازیم:

۱- تفسیر «هوا» در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» در چارچوب ویتگنشتاین، باختین و لوتمان

در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza»، «هوا» عنصری صرفاً طبیعی یا تصویری نیست، بلکه نشانه‌ای چندلایه با کارکردهای فلسفی، زبانی و ایدئولوژیک است. در سیاره پلیوک، زندانیان در صندوق‌هایی شبیه سلول گرفتار شده‌اند و تنفس برایشان نه حق طبیعی، بلکه امتیازی طبقاتی و کالایی کنترل‌شده است. در چارچوب سه‌گانه ویتگنشتاین-باختین-لوتمان، این وضعیت، معنای زندگی، زبان و فرهنگ را به‌طور بنیادین دگرگون می‌کند.

از منظر ویتگنشتاین، تنفس را می‌توان همچون قاعده‌ای از بازی زبانی «زیستن» فهم کرد. معنا تنها در بستر کاربرد و قواعد بازی زبانی پدید می‌آید: «معنای یک واژه کاربرد آن در زبان است» (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰: ۵۹) و «سخن گفتن به یک زبان، بخشی از یک صورت زندگی است» (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰: ۴۴). در پلیوک، تنفس تابع «قانون

اجتماعی» است نه نیاز زیستی؛ بنابراین بازی زبانیِ زندگی جای خود را به بازی قدرت می‌دهد. در این جهان، واژه یا قاعده‌ای برای تنفس آزاد وجود ندارد و هر «دم»، نشان جایگاه اجتماعی است. در نتیجه، زبان و حیات از یکدیگر جدا می‌شوند: زبان بی‌نفس و زندگی بی‌زبان، وضعیتی که به تعبیر ویتگنشتاینی میتوان آن را مرگ معنا در اثر انجماد بازی زبانی دانست. این وضعیت با آنچه فکوهی «زبان قدرت» می‌نامد هم‌خوان است؛ زبانی کاهش‌یافته، کلیشه‌ای و خودکار که با حداقل واژگان بیشترین کنترل را اعمال می‌کند (فکوهی، ۱۳۹۲: ۱۰۹).

از منظر باختین، «نفس» شرط امکان صدا و گفت‌وگوست و دیالوگ به معنای جریان هوا میان صداهاست. صندوق‌های پلیوک همچون حنجره‌های بسته‌اند: زبان ظاهراً برقرار است، اما هوا و در نتیجه گفت‌وگو حذف شده است. این وضعیت، شکل نهایی «ضدگفت‌وگو» و تک‌صدایی مرگبار قدرت است. از نظر باختین، آگاهی انسانی تنها در فرایند گفت‌وگومند و کنش‌های بیناسوژه‌ای شکل می‌گیرد (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۶۵) و «مرگ مطلق، ناشنیده و بازناشناخته ماندن است» (گاردینر، ۱۳۸۱: ۴۸؛ به نقل از نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۶۶).

در چارچوب لوتمان، هوا نشانه‌ای فرهنگی درونِ سمیوسفر است. فرهنگ همواره بر پایه دوگانه «خودی / بیگانه» و از طریق مرز تعریف می‌شود (Лотман, ۲۰۰۰: ۲۵۷). صندوق‌ها نماد فضای بسته فرهنگ توتالیترنده؛ هر شخص بیرون از ایدئولوژی، به درون صندوق رانده می‌شود. محدودیت هوا یعنی زیستن در فرهنگی که اکسیژن معنا و گفت‌وگو را از انسان دریغ کرده است یعنی نشانه «مرکز فرهنگی بسته». طنز نهایی آنجاست که زندانیان این نظم پوچ را پذیرفته‌اند؛ وضعیتی که یادآور طنز کارناوالی باختین است: خنده‌دار بودن پذیرش امر بی‌معنا.

۲- تفسیر «شب» در انیمیشن **Ku! Kin-dza-dza** از منظر ویتگنشتاین، باختین و لوتمان: در انیمیشن «**Ku! Kin-dza-dza**»، شب به نشانه‌ای فلسفی و نشانه‌شناختی بدل می‌شود که در آن نظم روزانه زبان، قدرت و فرهنگ موقتاً تعلیق و امکان شکل‌گیری معناهای بدیل، گفت‌وگوهای پنهان و تجربه‌های غیراقتداری فراهم می‌گردد. در شب، موجودی کوچک به نام فیتیولکا ظاهر می‌شود که نه زبان رسمی «کو» را به کار می‌برد و نه در منطق طبقاتی پاتساک‌ها و چاتلان‌ها حل می‌شود؛ بلکه با واژه «چیکیتا»، موسیقی، پای‌کوبی و هدیه‌ای نمادین، نوعی ارتباط زیبایی‌شناختی و معنوی برقرار می‌کند. او به نشان قدرشناسی از ووا که برایش با ویولونسول هنرنمایی می‌کند، هدیه‌ای (یک صدف) می‌برد و با موسیقی او پای‌کوبی می‌کند.

۱. شب و فیتیولکا از منظر بازی‌های زبانی ویتگنشتاینی
از دید ویتگنشتاین، معنا نه در ذات واژه بلکه در کاربرد آن در بازی زبانی شکل می‌گیرد و زبان خود بخشی از «صورت زندگی» است. در پلیوک، بازی زبانی رسمی بر واژه‌هایی تهی از معنا بنا شده است: «کو» نشانه احترام است و «کیو» نشانه تحقیر. این واژه‌ها، بدون ارجاع معنایی مستقل، نظام ارزش‌ها، طبقه اجتماعی و حتی شأن انسانی را تعیین می‌کنند. اما فیتیولکا درون این بازی زبانی سخن نمی‌گوید. او از قواعد مسلط سر باز می‌زند و به جای واژه، از موسیقی، صدا و حرکت بدن بهره می‌گیرد. از این رو، در خوانش ویتگنشتاینی، او نماینده یک بازی زبانی بدیل است؛ شکلی از فهم و گفتن که در منطق قدرت تعریف نشده و به همین دلیل، توان مقاومت دارد. ویتگنشتاین تأکید می‌کند که سنخ‌های زبانی ثابت نیستند و بازی‌های تازه پدید می‌آیند (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰: ۴۴) و هیچ قاعده‌ای نمی‌تواند مسیر عمل را به‌طور کامل تعیین کند (همان: ۱۵۶). در این چارچوب، شب فضایی است که بازی زبانی رسمی تعلیق می‌شود. آنچه در روز الزام‌آور است، یعنی گفتن «کو»، احترام آیینی و اطاعت طبقاتی، در شب فرو می‌ریزد. ارتباط‌ها به‌صورت اشاره، سکوت، زمزمه و کنش‌های غیرواژگانی شکل می‌گیرند که در جریان آن به عنوان یک بازی زبانی می‌توان قواعد را تغییر داد (ویتگنشتاین، ۱۳۸۰: ۸۸). به بیان استعاری، شب لحظه‌ای است که زبان پس از انجماد روز دوباره «نفس» می‌کشد.

۲. شب و فیتیولکا از منظر باختین
باختین جامعه و متن را ذاتاً چندصدایی می‌داند، اما قدرت معمولاً یکی از صداها را رسمی و سایر صداها را سرکوب می‌کند. «کارناوال» لحظه‌ای است که این نظم رسمی فرومی‌ریزد و خنده، شوخی و آمیختگی صداها ممکن می‌شود. در «Ku! Kin-dza-dza»، زبان رسمی همان زبان طبقاتی و مکانیکی چاتلان‌هاست، اما شب کارکردی کارناوالی دارد: مرزهای طبقاتی کمرنگ می‌شود، بی‌نظمی رفتاری افزایش می‌یابد و زبان «کو» جای خود را به صداها می‌دهد. فیتیولکا در این فضا صدای «دیگری» است؛ صدایی بی‌قدرت، غیررسمی و حاشیه‌ای که از پایین سخن می‌گوید. به تعبیر پوینده، باختین فرهنگ‌های استبدادی را ذاتاً فاقد خنده می‌داند (پوینده، ۱۳۷۳: ۱۱۵). شب، زمان گفت‌وگومندی واقعی است؛ جایی که صدای رسمی خاموش می‌شود و صداها دیگر شنیده می‌شوند، بی‌آنکه داعیه سلطه داشته باشند. این وضعیت با مفهوم «внеаходимость» یا «بیرون‌بودگی» پیوند دارد؛ یعنی امکان دیدن خود از منظر دیگری (تودوروف، ۱۳۷۷: ۱۸۸، ۱۸۱). فیتیولکا مصداق «دیالوگ آزاد» است؛ همان گفت‌وگویی که در آن هیچ صدایی بر دیگری غلبه ندارد (باختین،

۱۳۹۵: ۵۰۱). این چندصدایی بستر شکل‌گیری ایدئولوژی‌های بدیل است (هولکویست، ۱۳۹۵: ۲۸۵).

۳. شب و فیتیولکا از منظر لوتمانی

در نظریه سمیوسفر لوتمان، معنا در مرز میان «مرکز» و «پیرامون» تولید می‌شود. جهان پلیوک دارای سمیوسفری بسته و تک‌صداست: واژگان محدود، نشانه‌های کاملاً طبقاتی و فقدان امکان ترجمه در میان نظام‌ها. روز نماد مرکز این نظام نشانه‌ای رسمی، روشن و کنترل شده است.

در مقابل، شب ناحیه‌ای مرزی است که نشانه‌ها کارکرد معمول خود را از دست می‌دهند و امکان نوآوری پدید می‌آید. فیتیولکا با زبان موسیقایی و زیبایی‌شناختی خود، نظامی پیرامونی می‌سازد که در هسته سمیوسفر پلیوک ثبت نشده است. از نگاه لوتمان، پیرامون محل ترجمه و زایش معناست، هرچند مرکز اغلب توان فهم آن را ندارد. فیتیولکا در مرز «درک‌نشدگی» باقی می‌ماند، اما همین وضعیت او را به منبع انرژی خلاق فرهنگی تبدیل می‌کند. زبان او نه ابزاری، بلکه زیبایی‌شناختی و میان‌نشانه‌ای است و در برابر زبان مکانیکی «کو» می‌ایستد. از این رو، شب پلیوکی لحظه‌ای است که نوزایی سمیوتیکی امکان‌پذیر می‌شود.

تطبیق انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» و بوف کور هدایت:

همانطور که پیشتر نیز گفته شد، در انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» زبان کارکرد ارتباطی خود را از دست داده و به ابزاری برای قدرت و تبعیض طبقاتی بدل می‌شود. واژگان ساختگی و محدود، معنا را ناپایدار کرده و سوءتفاهم را به قاعده‌ای اجتماعی تبدیل می‌کنند. این فروپاشی معنایی، نقدی طنزآمیز بر جامعه‌ای ایدئولوژیک است که در آن هویت و «دیگری» از طریق دستور نمادین زبان ساخته می‌شود.

در ادبیات فارسی، کاربردی مانند کاربرد فوق از زبان که در آن فروپاشی اجتماعی یا ذهنی صورت پذیرد بسیار نادر است. اما اثر بوف کور صادق هدایت را می‌توان از این زاویه به انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» نزدیک دانست که در آن فروپاشی زبان و معنا در ذهن راوی صورت می‌گیرد؛ واژه‌ها از معنا تهی می‌شوند و راوی در زبان خود غرق می‌گردد. در بوف کور داستان با زبانی شاعرانه، کابوس‌گونه و با کلامی درونی، هذیانی و نمادین روایت می‌شود. حتی مقطع‌های زمانی غیرمتعارف و به شکلی سوررئال بیان شده‌اند. بهنام می‌گوید: «چنین به نظر می‌رسد که هدایت به طور عمدی آشفتگی زمانی را در مناسبات میان افعال به کار گرفته تا مخاطب داستان خود را از جغرافیای واقعیت دور کند و او را به قلمرو خواب و رؤیا نزدیک گرداند» (بهنام، ۱۳۹۴: ۲۱).

هدایت در این اثر به تنهایی، ترس، جنون و پوچی انسان مدرن می‌پردازد و داستان در مرزی میان خواب و واقعیت می‌گذرد و پر از ابهام است. راوی، مردی منزوی، در اتفاقی تاریک روی قلمدان‌ها نقاشی می‌کند و برای سایه‌اش داستان می‌نویسد. طرح‌های او دختری با لباس سیاه و پیرمردی شال‌برسر و نشسته بر زیر یک درخت سرو را نشان می‌دهند. دختر به این پیرمرد گل نیلوفری تعارف می‌کند. او با فروش این قلمدان‌ها به عمویش در هندوستان، امرار معاش می‌کند. شبی، زنی اسرارآمیز شبیه همان تصویر (زن اثیری) به خانه‌اش می‌آید. راوی او را موجودی مقدس و دست‌نیافتنی می‌بیند، با او درمی‌آمیزد، پس از مرگش جسد را تکه‌تکه می‌کند، تصویر چشمانش را می‌کشد و در جعبه‌ای پنهان می‌نماید. سپس با کمک پیرمردی شبیه طرحش، جسد را در گورستانی دفن می‌کند. پیرمرد در حین کندن گور کوزه‌ای منقش به چشمانی شبیه چشمان زن می‌یابد و به راوی هدیه می‌دهد. از این لحظه، مرز میان جهان ذهنی و واقعی راوی درهم می‌ریزد.

در نیمه دوم، راوی خود را پیرمردی قوزکرده با موهای سفید تصور می‌کند که در شهری خشک و تیره با زنی بدکاره به نام لکاته (دخترعمه‌اش) و عمویی شبیه طرح قلمدان‌ها زندگی می‌کند. او از زندگی با لکاته می‌گریزد و به مکانی پر از نیلوفر زیر درخت سرو می‌رود، جایی که دختری سیاه‌پوش را می‌بیند که به قلعه‌ای می‌رود و خاطره‌ای مبهم از بازی با لکاته در کودکی برایش زنده می‌شود. بازگشتش به خانه با دیدن سایه‌ای بی‌سر همراه است که به باور عامیانه نشان مرگ قریب است. راوی در کابوس‌های پیاپی خود را در شهری پر از جسد می‌بیند، با پیرمردی خنزرپنزی مواجه می‌شود و در نهایت تصمیم می‌گیرد لکاته را بکشد تا هر دو از رنج زندگی رها شوند. در صحنه پایانی، راوی در هیأت پیرمرد خنزرپنزی، در تاریکی و با گزلیک به دست، لکاته را در آغوش می‌گیرد و ناخواسته می‌کشد.

درون‌مایه‌های اصلی داستان به شرح زیرند:

(الف) پوچی و بی‌معنایی زندگی: راوی از جهان و خود بیگانه است و به جنون انسان مدرن دچار شده است.

(ب) دوگانگی زن: زن اثیری (نماد عشق روحانی و آرمانی) در مقابل لکاته (نماد میل جسمانی و فساد) قرار دارد.

(پ) از خودبیگانگی و فروپاشی زبان: کلمات برای راوی تهی از معنا شده‌اند و او در زبانش غرق می‌شود.

(ت) مرگ و چرخه‌ی تکراری: زندگی، مرگ و رؤیا در دایره‌ای بی‌پایان تکرار می‌شوند.

تحلیل نمادین داستان بدین گونه است: زن اثیری نماد زیبایی مطلق و آرمانی است که راوی با پرستشی توأم با وحشت او را می‌کشد؛ این قتل نشان‌دهنده‌ی مرگ آرمان‌گرایی و آغاز فروپاشی ذهنی راوی است. در نیمه دوم، راوی به جهان منحن و پلید واقعیت سقوط می‌کند. نماد «بوف کور» (جغد) نماینده‌ی تنهایی، تاریکی و آگاهی نحس است، و «کور» به نابینایی آگاهانه‌ی راوی در برابر حقیقت درونی خود اشاره دارد. رمان با تسلیم راوی در برابر سایه‌ی خود (نماد آگاهی و سیاهی) به پایان می‌رسد و ساختاری نمادگرا و روان‌کاوانه از بحران ذهنی انسان تنها و پوچ‌زده را نمایش می‌دهد. آبشیرینی نیز در توضیح فروپاشی معنایی در بوف کور، تأکید می‌کند که: «عاقبت، کار نثر بوف کور به بحرانی در حوزه‌ی معنا کشیده می‌شود، بحرانی روبه‌روی بی‌مرزی معنا در حیطه‌ی روایت» (آبشیرینی، ۱۴۰۱: ۳۶).

در نیمه دوم بوف کور، جهان خشک و چرک راوی با زنی به نام «لکاته» (تجسم جسم و میل) و پیرمردی که مرز هویت او با عمو و خود راوی مخدوش است، مواجهیم. این بخش با تک‌گویی‌های درونی، تکرار صحنه‌های خواب‌گونه و نفرت، به اعترافی واپسین پیش از مرگ تبدیل می‌شود. ذهن راوی از خیال آرمانی زن اثیری به واقعیتی زمخت و مبتذل کشیده می‌شود؛ تقابلی میان روح و جسم که به انسداد کامل می‌انجامد. طهماسبی پیرمرد را نماد نظام مردسالار خشک و تحقیرکننده می‌داند که امکان مقاومت را سلب می‌کند (طهماسبی، ۱۳۹۰: ۳۰). در پایان، راوی احساس می‌کند همه‌چیز تکراری است و در برابر بوف کور (آگاهی که می‌بیند ولی نمی‌خواهد ببیند) تسلیم می‌شود. هدایت نشان می‌دهد انسان مدرن در جستجوی معنا، به تاریکی ذهن خود می‌رسد و معنا تنها در توهم و رنج شخصی یافت می‌شود.

اما تفاوت ماهیت، زبان و جهان‌بینی فلسفی و پوچی میان بوف کور و انیمیشن «Ku! Kin-dza-dza» را می‌توان در جدول زیر خلاصه‌بندی کرد:

جنبه	Ku! Kin-dza-dza	بوف کور
نوع پوچی	اجتماعی و تمدنی: انسان‌ها در جامعه‌ای طبقاتی و ماشینی، اسیر سیستم بی-منطق شده‌اند.	درونی و ذهنی: انسان در ذهن خود و در زبانش گرفتار پوچی می‌شود.
محور اصلی تفکر	جامعه و انسان به عنوان موجودی اجتماعی	روان انسان و ذهن بیمار فردی

نگاه به رنج	طنز تلخ، گاه هجوآمیز و گاه همراه با فاصله‌ی عاطفی	تراژیک، درونی و کابوس‌وار
هدف فلسفی	نشان دادن پوچی، نظام‌های اجتماعی و طبقاتی با زبانی تمثیلی	نمایش بحران هویت و معنا در ذهن فرد تنها

بنابراین می‌توان گفت: «Ku! Kin-dza-dza» حاوی نقدی بیرونی و اجتماعی است، در حالی که «بوف کور» سفری درونی و روانی است. نمایش بحران هویت در بی‌نام بودن شخصیت‌های داستان بوف کور جلوه می‌یابد، زیرا: «نام شخصی نداشتن آدم‌های داستان بیانگر انتقاد از نظام پدرسالار مستبد فرهنگی-اجتماعی ایران است که از آدم‌ها سلب شخصیت و هویت می‌کند» (طهماسبی، ۱۳۹۰: ۳۳).

۲-۲- جرج اورول

جرج اورول در رمان ۱۹۸۴ دنیایی دیستوپیایی را به تصویر کشید که در آن دولت «برادر بزرگ» با نظارت کامل، سانسور و کنترل ذهن بر مردم حکومت می‌کند. زبان رسمی «نیوسپیک» طوری طراحی شده که مردم نتوانند اندیشه‌های خطرناک را بیان کنند. اورول با ایجاد نهادهای وارون‌کننده (وزارت صلح که جنگ می‌آورد، وزارت واقعیت که دروغ می‌سازد، وزارت خیر و برکت که قحطی می‌آورد، و وزارت عشق که شکنجه می‌کند) تناقض و کنترل را نهادینه می‌کند. در این ساختار، گذشته مطابق منافع حزب بازنویسی می‌شود تا حقیقت تابع سیاست گردد. هدف اصلی، خلق عادت «سیاه - سفید» است؛ حالتی که در آن فرد باور می‌کند سیاه، سفید است، صرفاً چون حزب چنین می‌خواهد. این منطق وارونه، وفاداری را جایگزین واقعیت می‌کند و انسان را از نقد و تفکر مستقل تهی می‌سازد. اورول در مقاله «سیاست و زبان انگلیسی» (۱۹۴۶) رابطه دوسویه «زبان-تفکر» را چنین توصیف می‌کند: «اگر اندیشه بتواند زبان را فاسد کند، زبان نیز می‌تواند اندیشه را فاسد سازد» (Orwell, ۱۹۴۶: ۱۱). پیام اورول در ۱۹۸۴ چنین است: «کنترل زبان به منزله کنترل فکر و مرگ آزادی است». این ایده را خود اورول از زبان سایم در فصل پنجم کتاب چنین بیان می‌کند: «مگر نمی‌بینی که تمام هدف نیوسپیک محدود کردن فکر است؟ در نهایت، ما جرم اندیشه را از نظر واقعی ناممکن خواهیم ساخت، زیرا دیگر کلماتی برای بیان آن وجود نخواهد داشت» (Orwell, ۱۹۴۹: ۶۷).

مقایسه ۱۹۸۴ اورول با انیمیشن «کو! کین-دزا-دزا»:

در انیمیشن «کو! کین-دزا-دزا» مانند ۱۹۸۴، جامعه‌ای عجیب تصویر شده است: مردم دو طبقه‌اند (چاتلان‌ها در رأس، پاتساک‌ها در فرودست)؛ احترام تنها با گفتن یا نگفتن واژه بی‌معنای «کو» تعیین می‌شود و نشانه‌های ظاهری (زنگوله بینی، رنگ شلوار) جایگاه اجتماعی را مشخص می‌کنند. در این جهان، زبان ساختگی هیچ معنایی ندارد، اما قدرت می‌آورد و نظام طبقاتی را تثبیت می‌کند. قهرمانان در پایان به درک تلخی از پوچی تمدن دست می‌یابند.

محورهای مشترک اورول و «کو! کین-دزا-دزا»

محور	Ku! Kin-dza-dza	۱۹۸۴ اورول
ساختار طبقاتی و تبعیض	چاتلان‌ها در رأس، پاتساک‌ها در فرودست	نخبگان حزبی در رأس، توده‌ها زیر سلطه
فروپاشی زبان و معنا	واژه «کو» و زبان ساختگی بی‌معنا اما قدرت‌آفرین	زبان «نیوسپیک» برای محدود کردن فکر و حذف مفاهیم خطرناک
نقد ایدئولوژیکی	جامعه ماشینی که ارزش‌ها را کورکورانه تکرار می‌کند	نظام تمامیت‌خواه با شعارهای تهی و واقعیت‌سازی
پوچی و تسلیم	قهرمانان درمی‌یابند هیچ تغییری ممکن نیست	وینستون شکست می‌خورد و به «برادر بزرگ» علاقه‌مند می‌شود
زبان به عنوان ابزار سلطه	زبان ساختگی نظام طبقاتی را تثبیت می‌کند	دولت با تغییر واژه‌ها، اندیشه را کنترل می‌کند
طنز و هشدار	طنز فلسفی و ابزورد با حال‌وهوای روسی	طنز سیاسی خشک و مستندوار

در ۱۹۸۴ هرچیز تعریف و کنترل دارد، اما در «Ku! Kin-dza-dza» بی‌نظمی و بی‌معنایی مطلق حکم‌فرماست. اما هر دو در یک نکته مشترکند: انسان دیگر آزاد نیست، زیرا دروغ، زبان و نظام اجتماعی، معنا را بلعیده‌اند. اورول با نثر واقع‌گرایانه هشدار می‌دهد، و دانلیا (کارگردان انیمیشن) از طنز تصویری و زبان ابزورد بی‌منطق استفاده

می‌کند تا همان هشدار را در قالب خنده و حیرت منتقل کند. هر دو اثر نشان می‌دهند که تمدن مدرن می‌تواند به همان اندازه که پیشرفته است، احمقانه و پوچ باشد.

نتیجه‌گیری:

تحلیل تطبیقی انیمیشن «*Ku! Kin-dza-dza*» در کنار بوف کور هدایت و ۱۹۸۴ اورول نشان داد که فروپاشی معنا در این آثار نه پیامدی تصادفی، بلکه نتیجه مستقیم سازماندهی ایدئولوژیک زبان است. در هر سه متن، زبان رسمی مرکز‌گرا با حذف تنوع، محدودسازی واژگان و تحمیل قواعد یکسان، ارتباط انسانی را به کنشی مکانیکی و قابل‌پیش‌بینی فرو می‌کاهد. این وضعیت، به تعبیر ویتگنشتاین، به سلطه یک «بازی زبانی واحد» می‌انجامد که دیگر با صورت‌های متکثر زندگی پیوندی زنده ندارد.

با این حال، نتایج مقاله نشان می‌دهد که معنا به‌طور کامل نابود نمی‌شود، بلکه از مرکز به پیرامون سمیوسفر منتقل می‌گردد. بر اساس نظریه لوتمان، مرزها، شکست‌های ترجمه و زبان‌های حاشیه‌ای به کانون تولید معنا بدل می‌شوند. از منظر باختین نیز، طنز، چندصدایی و گفت‌وگوئیت - چه در هذیان‌های روایی بوف کور، چه در کنایه‌های تاریک ۱۹۸۴ و چه در طنز کارناوالی «*Ku! Kin-dza-dza*» - امکان مقاومت در برابر زبان اقتدارگرا را فراهم می‌کنند.

پژوهش نتیجه می‌گیرد که زبان در این متون هم‌زمان میدان سلطه و ابراز مقاومت است. معنا نه در زبان رسمی و مسلط، بلکه در گسست‌ها، سکوت‌ها، ناسازگاری‌ها و بازی‌های زبانی بدیل شکل می‌گیرد. از این رو، خوانش تطبیقی حاضر نشان می‌دهد که بحران معنا در جهان مدرن پدیده‌ای فراملی و فراتاریخی است و هنر، با فعال کردن ظرفیت‌های نشانه‌ای حاشیه‌ها، همچنان توان بازگشایی افق‌های انتقادی و گفت‌وگویی را حفظ می‌کند.

منابع:

- آبشیرینی، اسد (۱۴۰۱). «تحلیل و نمادشناسی بخش اول بوف کور با استفاده از نظریه امر واقع لاکان». دوفصلنامه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه خوارزمی. سال ۳۰. شماره ۹۲. ۵۶-۳۱.
- آلن، گراهام (۱۳۹۲). بینامتنیت. ترجمه: پیام یزدانجو. ویراست دوم. تهران: نشر مرکز.
- باختین، میخائیل (۱۳۹۵). پرسش‌های بوطیقای داستایفسکی. ترجمه‌ی سعید صلح-جو. تهران: انتشارات نیلوفر. ۱۳۹۵.
- بهنام، مینا (۱۳۹۴). «رهیافتی تطبیقی بر کاربرد زبان در دو مکتب رئالیسم و سوررئالیسم از رهگذر بررسی رمان سووشون و بوف کور». فصلنامه علمی-پژوهشی زبان پژوهی دانشگاه الزهرا. سال هفتم. شماره ۱۶. ۷-۳۲.
- پوینده، محمد (۱۳۷۳). سودای مکالمه، خنده، آزادی: میخائیل باختین. تهران: آرست.
- تودوروف، تزوتان (۱۳۷۷). منطق گفتگویی میخائیل باختین. ترجمه: داریوش کریمی. تهران: نشر مرکز.
- طهماسبی، فرهاد (۱۳۹۰). «جامعه‌شناسی شخصیت در رمان بوف کور صادق هدایت». فصلنامه تخصصی زبان و ادبیات فارسی. شماره ۱۰. ۹-۳۸.
- عباسی، محمود، اویسی کهخا، عبدالعلی، ثواب، فاطمه (۱۳۹۵). «انسجام واژگانی در متن سوررئالیستی بوف کور بر پایه‌ی نظریه هالیدی و حسن». دوماهنامه جستارهای زبانی. د. ۷، ش ۶. (پیاپی ۳۴). ویژه‌نامه پاییز. ۲۸۳-۳۰۸.
- فکوهی، ناصر (۱۳۹۲). «زبان و امر سیاسی». انسان و فرهنگ. شماره ۳. ویژه‌نامه زبان و متن. ۱۱۰-۱۰۸.
- کوشکی، زهرا، خسروی، شکیب محمد، روزبه، محمدرضا، مرادخانی، صفیه (۱۳۹۹). «بررسی تطبیقی پوچ‌گرایی در آثار ساموئل بکت و صادق هدایت با تأکید بر رمان‌های مالون می‌میرد و بوف کور». نشریه زبان و ادب فارسی دانشگاه تبریز. سال ۷۳. شماره ۲۴۱. ۱۸۷-۱۶۳.
- گاردینر، مایکل (۱۳۸۱). تخیل معمولی باختین. ترجمه: یوسف اباذری. فصلنامه ارغنون. شماره ۲۰.
- مسعودی، شیوا و سعادت، نفیسه (۱۴۰۱). «بازیابی کارناوالیته در نمایش‌گری عروسک‌های زنده». زن در فرهنگ و هنر. دوره ۱۴. شماره ۳. ۳۳۳-۳۵۴.
- مظفری، سیدمحمد (۱۳۸۴). «صدسالگی جورج اورول: بازخوانی کتاب‌های ۱۹۸۴ و مزرعه حیوانات». نشریه گزارش. شماره ۱۶۷. شهریور ۸۴. ۶۶-۶۶.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۹۴). درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها. تهران: سخن.

هدایت، صادق (۱۳۵۱). بوف کور. تهران: انتشارات امیرکبیر. چاپخانه‌ی سپهر.
هولکویست. مایکل (۱۳۹۵). مکالمه‌گرایی: میخائیل باختین و جهان‌ش. ترجمه: مهدی
امیرخانلو. تهران: انتشارات نیلوفر.

ویتگنشتاین، لودویگ (۱۳۸۰). پژوهشهای فلسفی. ترجمه: فریدون فاطمی با درآمدی
از بابک احمدی. تهران: نشر مرکز.

Batra, Mukta (۲۰۱۰). «Totalitarianism Through Newspeak and Doublethink: An Evaluation Through George Orwell's ۱۹۸۴». Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=۲۳۹۹۸۳۱> or <http://dx.doi.org/۱۰.۲۱۳۹/ssrn.۲۳۹۹۸۳۱>

Dipankar Das, Rituparna Neog (۲۰۲۰). «Language game: Ludwig Wittgenstein», International journal of management (IJM). Vol. ۱۱. Iss. ۱۲. December ۲۰۲۰. ۱۴۳-۱۴۸.

Emerson Caryl & Holquist Michael (۱۹۸۱). Forms of time and of the chronotope in the novel, *Dialogic Imagination: Four Essays by M. M. Bakhtin*, Ed. By Michael Holquist, Austin & London: University of Texas.
Lotman, Yuri M. (۱۹۹۰). Universe of the mind: A semiotic theory of culture. Translated from the Russian by Ann Shukman, Introduction by Umberto Eco. Indiana University Press. Bloomington and Indianapolis. ۲۸۸ p.

Orwell, George (۱۹۴۶). *Politics and the English language*. On the Internet: https://www.orwell.ru/library/essays/politics/english/e_polit. Last access: ۱۲/۱۴/۲۰۲۵.

Orwell, George (۱۹۴۹). *Nineteen eighty-four*. Secker & Warburg. Online eBook available at: <https://www.planetebook.com/۱۹۸۴/> Last access: ۱۲/۱۴/۲۰۲۵.

Patai, Daphne (۱۹۸۴). «The Orwell mystique. A study in male ideology». Amherst: The university of Massachusetts Press. ۳۴۴ p.

Sava Toma (۲۰۱۲). «G. Orwell's Nineteen Eighty-Four beyond Dystopia». Theory, History and Literary Criticism. ۵۳-۵۹.

[Smith](#), Michael Thomas (۲۰۱۷). «Kyu: A Semantic Analysis of Kin-Dza-Dza!». Quarterly Review of Film and Video. Vol. ۳۴. Iss. ۸. ۷۶۵-۷۷۴.

Бахтин М. М. (۱۹۹۰). Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература.

Гурин С. П. (۲۰۱۷). «Концепция карнавала М. Бахтина и теория архаического праздника В. Топорова». [Труды Саратовской православной духовной семинарии](#). Раздел VIII. Философия. № ۱. ۳۶۴-۳۷۸.

Лотман, Юрий Михайлович (۲۰۰۰). Семиосфера. С-Петербург: Искусство-СПБ.

Мухина, Валерия (۲۰۱۷). «Культура в семиотическом аспекте: семиосфера Юрия Лотмана». Журнал «Развитие личности». № ۱: ۹۵ лет со дня рождения Юрия Лотмана – Мыслителя, философа, социолога и культуролога (۲۸ февраля ۱۹۲۲-۲۸ октября ۱۹۹۳). ۱۰-۱۲.